

Spieledatenbank

der Jugendringe im Landkreis Stade



Herausgeber
Stadtjugendring Stade e.V.
Freiburger Straße 4, 21682 Stade

In Kooperation mit:
Stadtjugendring Buxtehude e.V.
Kreisjugendring Stade e.V.

Redaktion:
Moritz Hafke, moritz@sjr-stade.de
Patrick Mau, patrick@sjr-stade.de

Auflage 11/2025

Nachdruck - auch auszugsweise -
nur mit schriftlicher Genehmigung
des Stadtjugendring Stade e.V.

Weitere Spielvorschläge?
Wende dich an
spieledatenbank@sjr-stade.de

Inhaltsverzeichnis

1 WARM-UP

- 2 Au Ja!
- 2 Big Fat Pony
- 3 Choreographie
- 3 Ente
- 4 Funky Chicken
- 5 Kleiner Vogel
- 6 Knopffabrik
- 6 Labadu
- 7 Laurentia
- 8 Mango
- 8 Pinguin
- 9 Pferderennen
- 10 Popcornmaker
- 11 Quietschie fangen
- 12 Schüttelspiel
- 13 Singing in the rain
- 14 Steh Banane
- 15 Schulter Schulter
- 15 Vater Abraham

17 KENNENLERNSPIELE

- 18 Aldi
- 18 Blinddate
- 19 Gemeinsamkeiten Netz
- 19 Klopapier
- 20 Lügendetektor

- 20 Name - Attribut
- 21 Namensball
- 21 Online
- 22 Speed Date
- 22 Tschu Tschu Bahn
- 23 Zeitungsschlagen
- 23 Zipp Zapp

24 EINTEILUNGSSPIELE

- 25 Atomspiel
- 25 Familie Meyer
- 26 Klammern jagen
- 27 Wetterlagen
- 27 Zahlen weitergeben

29 KREISSPIELE

- 30 Blickduell
- 30 Blinzeln
- 31 Blinzelmörder
- 32 Chi-hah-zu
- 32 Darling, ich liebe dich
- 33 Der hohe Rat
- 33 Die Bombe tickt
- 34 Dirigent
- 34 Donauwelle
- 35 Elefantenklatschen
- 35 Kartenrennen
- 36 Kommando Pimperle

- 37 Ninja
- 38 Obstsalat
- 38 Peter Paul
- 39 Schützen schützen
- 40 Schwungtuchspiele
- 41 Widdewiddebum
- 42 Wirst und Woast
- 43 Zip Zap Paow

44 BEWEGUNGSSPIELE

- 45 Arschkrabbe
- 45 British Bulldog
- 46 Chinesische Mauer
- 46 Drache, Prinzessin, Ritter
- 47 Drache und Prinzessin
- 47 Evolution
- 48 Geier und Glucke
- 48 Katz und Maus
- 49 Krähen, Kraniche, Krebse
- 49 Lieblingspilz
- 50 Kuhstall
- 50 Onko Kräh
- 51 Poak

52 KOOPERATIONSSPIELE

- 53 Gordischer Knoten
- 53 Schreimauer
- 54 Stuhlkippeln

- 54 Sumpf
- 55 Verkehrte Welt

56 WAHRNEHMUNGSSPIELE

- 57 Das Haus vom Nikolaus
- 57 Der Mond ist rund
- 57 Der Papst liebt die Ehe nicht
- 58 Drachenjäger
- 58 Eisscholle, Pinguin, Fische
- 58 Flasche offen
- 59 Himmlischer Zug
- 59 Kalle Schwupp
- 59 Kaufhaus
- 60 Keinikeinu
- 60 Kreuz - Gerade
- 60 Magisches Dreieck
- 61 Otto mag

62 RAUM FÜR NOTIZEN

WARM-UP

Diese Spiele können eingesetzt werden, um morgens, am Anfang einer Einheit oder auch zwischendurch die Gruppe aufzulockern, zu motivieren oder aufzuwecken. Die Spiele sollten schnell und mit viel Motivation begonnen werden. Eine kleine Merkhilfe bietet das Stichwort **SLAM**:

Schnell beginnen. Nicht erst alles erklären. Meistens kann die Gruppe nach und nach mit einsteigen.

Leicht zu machen. Die Komplexität auf die Gruppe anpassen. Niemand sollte viel Denken müssen, um dem Spiel zu folgen.

Alle bewegen sich. Niemand scheidet aus und muss zugucken.

Motivation! Das ganze Team sollte alles geben, um die Motivation auf die Gruppe abfärben zu lassen.

Warm-up Spiele werden auch gerne mit WUP abgekürzt.



AU JA!

Ausgangssituation: Alle Spieler stehen im Raum.

Ziel: Die Spieler wollen alle Kommandos des Spielleiters mit Freude ausführen.

Ablauf: Der Spielleiter gibt eine Aktivität vor. Alle Mitspieler antworten darauf erfreut "Au Ja!" und führen die Tätigkeit aus. Anschließend wird die nächste Aufgabe vorgegeben.

Beispiele: Wir sind alle Affen. Wir sind Flugzeuge. Wir kugeln uns auf dem Boden. Wir sind alle Robben.

Wichtig: Je unterschiedlicher die Aktivitäten sind, desto besser kann man den Spaß hochhalten und die Spieler aufwärmen.

BIG FAT PONY

Ausgangssituation: Die Gruppe stellt sich in einen Kreis.

Ziel: Das Spiel endet, wenn alle Spieler im Kreis laufen.

Ablauf: Alle fangen an zu singen:

„Here she comes on the pony - Riding on that big fat pony.

Here she comes on the pony - This is how we do it.

Front front front my baby - Back back back my baby –

Side side side my baby.

This is how we do it.“

Der Spielleiter betritt den Kreis und rennt im Galopp an den Spielern vorbei, während alle den Text erneut singen.

In der Passage „Front“ bleibt der Spielleiter bei der Person stehen, wo er aktuell ist und richtet seine Vorderseite dieser Person zu.

Beide fangen an zu hüpfen und reißen abwechselnd den rechten und den linken Arm in die Höhe.

Bei „Back“ drehen sich beide um und hüpfen ebenso herum.

Bei „Side“ stehen beide Seite an Seite und hüpfen wie beschrieben.

Nach der Strophe laufen beide Spieler im Kreis.

CHOREOGRAPHIE

Ausgangssituation: Die Gruppe steht im Raum verteilt in die gleiche Blickrichtung.

Ablauf: Ein Lied wird abgespielt und die Spielleiter machen eine Choreographie vor, die von der Gruppe nachgemacht werden muss.

Beispiele: Macarena, Fliegerlied, etc.

Wichtig: Es muss sich um eingängliche und leichte Bewegungen handeln, die von allen schnell zu verstehen und umzusetzen sind oder die bereits sehr bekannt sind.

ENTE

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe antwortet dem Spielleiter und macht die Bewegungen und Texte nach.

Ablauf: Die Bewegungen bauen dann aufeinander auf und am Ende werden alle Bewegungen gleichzeitig gemacht.

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat ein Bein. (Bein stampfen)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat zwei Beine. (beide Beine stampfen)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat ein Flügel. (Flügelbewegung)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat zwei Flügel. (Flügelbewegung)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Po. (Po rausstrecken)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Schnabel. (Duck-Face)

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.

FUNKY CHICKEN

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe antwortet dem Spielleiter und macht die Bewegungen und Geräusche mit.

Ablauf: Der Spielleiter beginnt den Dialog, die Gruppe antwortet: „Let me see your Funky Chicken“ – „What did you say?“ – „Let me see your Funky Chicken“ – „What did you say?“ –

Dann rufen alle zusammen zwei Mal: „I said a Boag, a Boag, a Boag, a Boag, a Boag,“. Dabei bewegt jeder die Arme wie Hähnchenflügel auf und ab und dreht sich einmal im Kreis.

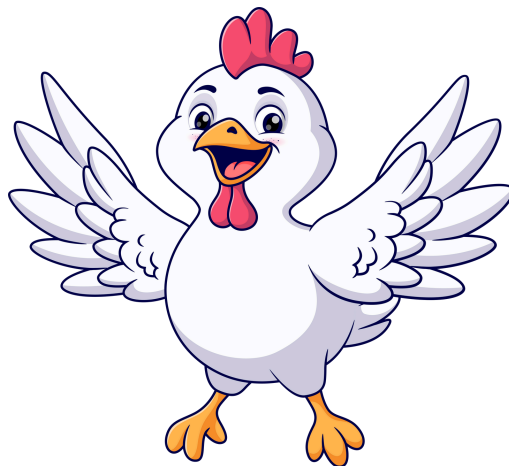
Im Anschluss beginnt der Dialog mit einer neuen Figur und neuem Geräusch vorne.

Beispiele: „Crazy Monkai“: Kratzen und Geräusch: „Ug-Ug“

„Toilet Diver“: Nase zuhalten und mit der anderen Hand „an der Toilettenspülung ziehen“ Geräusch: „Zwusch“

„Ballerina“: Arme über dem Kopf zusammen und auf dem Fuß drehen. Geräusch: „Briiiiiilll“

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.



KLEINER VOGEL

Ausgangssituation: Die Gruppe steht im Kreis.

Ablauf: Die Sätze und Bewegungen des Spielleiters werden von der Gruppe wiederholt.

- Ich bin ein kleiner Vogel (mit den Armen "flattern")
- und ich habe groooooßen Hunger (über den Bauch streichen)
- aber meine Eltern (Hände über den Kopf)
- die sind sooooo geizig (mit zwei Fingern einen kleinen Abstand anzeigen)
- sie geben mir immer nur Fisch zu essen (mit der Hand eine Welle machen)
- dabei mag ich gar keinen Fisch (Kopf schütteln und mit dem Zeigefinger „abwinken“)
- ich würde viel lieber Cola trinken (ein Glas zu Trinken ansetzen)
- und Eis essen. (an dem Eis in der Hand schlecken)

Variationen: Man kann mehrere Runden spielen und die Lautstärke, Tonlage, Emotion variieren (z.B. flüstern, laut rufen, singen, ängstlich, mutig, ...). Auch der Einsatz verschiedener Sprachen ist denkbar (z.B. auf einer internationalen Jugendbegegnung - bedarf dann aber vorher guter Absprache). Wenn die Gruppe das WUP kennt, kann der Sprecher auch von Runde zu Runde wechseln.



KNOPFFABRIK

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe sagt den Text zusammen auf und macht zusammen mit dem Spielleiter die richtigen Bewegungen.

Ablauf: Der Spielleiter erklärt den Text: „Hallo, ich heiße Name, ich hab ne Frau / nen Mann und vier Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Tages kam mein Chef und sagte Name, hast du Zeit? Ich sagte: Jo! Dann dreh den Knopf mit der rechten Hand.“

Alle beginnen einen imaginären Knopf mit der rechten Hand zu drehen. Der Text geht immer wieder von vorne los und endet mit einem anderen Körperteil. Die neue Drehbewegung wird parallel zu den bisherigen durchgeführt. Weitere Bewegungen sind: „... dann dreh den Knopf mit der linken Hand / dem rechten Fuß / dem linken Fuß / der Hüfte / dem Kopf / der Zunge.“

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.

LABADU

Ausgangssituation: Stehkreis

Ziel: Das Lied als Gruppe singen und dabei in Seitschritt im Kreis gehen.

Ablauf: Das Lied: „Wir tanzen jetzt den Labadu, Labadu, Labadu, wir tanzen jetzt den Labadu, Labadu-Tanz. Hey!“ wird gesungen. Im Takt geht die Gruppe seitwärts im Kreis. Bei „Hey“ wird die Richtung gewechselt und nach zwei Durchläufen steht man wieder an derselben Stelle wie zu Beginn. Nun gibt der Spielleiter für jede Runde ein anderes Körperteil vor, an dem sich die Spieler anfassen. Am Anfang die Hände. Alle Spieler reichen sich die Hände und Tanzen 2x den Labadu. Der Spielleiter gibt für die nächste Runde ein neues Körperteil vor etc.

Möglichkeiten sind: Knie, Füße, Schulter, Kopf, Ohrläppchen, Nase, Wade etc.

Wichtig: Auf Gruppenphase achten. Keine unangenehmen Körperteile nutzen.

LAURENTIA

Ausgangssituation: Stehkreis

Ziel: Das Lied als Gruppe singen und an den richtigen Stellen Kniebeugen machen.

Ablauf: Die Spieler nehmen sich an die Hände. Immer, wenn das Wort "Laurentia" oder ein Wochentag vorkommt, müssen alle eine Kniebeuge machen. Nun wird 7-mal das Lied Laurentia gesungen:

„Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder zusammen sein? Am Montag.

Ach wenn es doch erst wieder Montag wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'.

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder zusammen sein? Am Dienstag.

Ach wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'.

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder zusammen sein? Am Mittwoch.

Ach wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag, Mittwoch wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'.

- usw. bis Sonntag -

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.

MANGO

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe macht die Bewegungen und Rufe des Spielleiters nach.

Ablauf: Der Spielleiter gibt Bewegungen und dazugehörige Ausrufe vor, die die Gruppe nachmacht. Die erste lautet „I have a Mango!“ (imaginäre Mango in die Mitte halten). In jeder weiteren Runde kommt eine weitere Bewegung dazu. Nach jeder Runde folgt der Refrain: „And my Body goes relax, goes relax, goes relax“ (Hände in die Hüfte und mit der Hüfte wackeln). Weitere Bewegungen, die aufeinander aufbauen sind:

Beispiele: „I peel the Mango!“ (Mango schälen)

„I taste the Mango!“ (Mango essen)

„I enjoy the Mango!“ (Bauch streicheln)

„I poop the Mango!“ (Bewegung mit der Hand vom Po zum Boden)

„I eat the Mango again!“ (Bewegung vom Boden zum Mund)

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters. Bewegung erzeugen und Bewegungen möglichst groß ausführen lassen.

PINGUIN

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe singt den Sprechgesang gemeinsam und macht die passenden Bewegungen.

Ablauf: Im Aufbau als Call-and-Response mit mehreren Wiederholungen pro Bewegung in unterschiedlichen Stimmlagen (flüsternd, rufend, bibbernd...). In jeder Zeile dann 2-4 unterschiedliche Durchgänge, ggf. können dann auch die Zeilen davor jeweils mit wiederholt werden. Am Ende ggf. einen Gesamtdurchlauf.

Text:

Ich bin ein kleiner Pinguin und komm aus der Antarktis. (*seitlich anliegende Arme mit gestreckten Händen und auf der Stelle watscheln*)

Mir ist kalt, mir ist kalt, wo ist denn bloß mein Frack? (*watscheln und dabei die Arme vor der Brust verschränken und so tun, als ob man friert*)

Darum hüpfte ich bis mir wieder warm ist. (*hüpfen*)

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.

PFERDERENNEN

Ausgangssituation: Sitzkreis auf dem Boden auf Knien.

Ziel: Die Gruppe macht die Bewegungen des Spielleiters nach.

Ablauf: Der Spielleiter ist Kommentator eines Pferderennens. Er beschreibt ein Pferderennen vom Start bis zum Ziel. Die Grundbewegung ist das Klatschen auf den Oberschenkeln als Geräusch der Hufe. Je nach Rennsituation beschreibt der Kommentator Aktionen und macht dazu die entsprechenden Geräusche und Bewegungen. Die Gruppe macht diese nach/mit.

Beispiele:

Warten in den Startboxen: mit den Händen auf den Oberschenkeln kratzen

Startschuss: mit der Hand den Schuss in die Luft darstellen

Laufen: mit flachen Händen auf die Oberschenkel schlagen

Links- und Rechtskurve: dementsprechend den Oberkörper zur Seite lehnen

Hindernis: Hände nach vorne, kurz vom Stuhl erheben und einen Sprung antäuschen

Wassergraben: Unterlippe mit den Fingern flattern lassen

Holzbrücke: mit der Faust auf den Brustkorb schlagen und dabei brummen

Tribüne der Queen: Das typische winken der Queen imitieren.

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.



POPCORNMAKER

Ausgangssituation: Alle stehen im Kreis.

Ziel: Die Gruppe macht die Bewegungen und Texte des Spielleiters nach (Call-and-Response).

Ablauf: Der Spielleiter ruft laut „Kommt wir wollen Popcorn machen!“ Die Gruppe antwortet entsprechend. Der Spielleiter wiederholt seinen Ruf und die Gruppe ihre Antwort. Es folgen verschiedene Befehle von Runde zu Runde, die aufeinander aufbauen. Jede Runde kommt ein Befehl dazu. Nach den Befehlen wird gemeinsam von allen in der Lautstärke aufsteigend "sissel-sissel-sissel-pop" gesprochen, während sie sich die Hände reiben. Nun springen alle wie aufpoppende Maiskörner durch den Raum und rufen dabei zwei- bis dreimal: „Popcorn in the popper, pop, pop, pop, pop, pop.“

Befehle:

„Öl in die Pfanne!“ (linke Hand ist die Pfanne, mit der rechten Hand wird Öl gegossen).

„Mais dazu!“ (Mit beiden Händen Mais in die Pfanne werden)

„Hitze an!“ (am Ofenknopf drehen)

QUIETSCHIE FANGEN

Ausgangssituation: Sitzkreis auf dem Boden auf Knien.

Ziel: Die Gruppe macht die Bewegungen und ruft die Sätze des Spielleiters nach.

Ablauf: Das Ziel ist es den Quietschie einzufangen. Der Spielleiter brüllt Sätze und gibt die Gesten vor. Die Gruppe wiederholt.

Refrain: „Wir wollen einen Quietschie Fangen! Wir wollen einen Quietschie fangen!“ (je zweimal im Takt auf den Boden schlagen)

„Und wir haben keine Angst!“ (Verneinungsgeste)

„Denn wir sind sooo groß!“ (Den Arm nach oben heben)

„Und wir sind sooo stark!“ (Muskeln zeigen)

„Oh, was ist das?“ (Erschrecken)

Es folgen Hindernisse. Vor jedem Hindernis wird der Refrain wiederholt!

Strophe: „Ein Hindernis“ (Hier das jeweilige Hindernis einsetzen)

„Da kommen wir nicht drüber!“ (alle Arme nach oben)

„Da kommen wir nicht drunter!“ (alle Arme nach unten)

„Da kommen wir nicht drumherum!“ (alle Arme nach rechts und links)

„Da müssen wir durch!“ (passende Bewegung mit Geräusch)

Ein Fluss: „Schwimm, schwimm, schwimm.“ (Schwimmbewegungen)

Ein Kaufhaus: „Shoppen, shoppen, shoppen“ (Shopping Bewegungen als ob man nach Taschen im Kaufhaus greift)

Eine Höhle (leise) „Tasten, tasten, tasten“ (Tasten)

Hier den Refrain und die Bewegungen nur andeuten und leise sprechen.

„Oh, was ist das?“ (alle bleiben stehen und fühlen): „Es ist weich.“, „Es ist flauschig.“, „Es hat grüne Augen.“

Spielleiter schreit: „Ein Quietschieeee! Schnell weg!!!“

Die Gruppe rennt aus der Höhle, shoppt sich schnell durchs Kaufhaus und schwimmt durch den Fluss so schnell es geht und schlägt daheim die Tür zu: „Puh, geschafft“ Der Rückweg ist an die Hindernisse auf dem Hinweg anzupassen.

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.

SCHÜTTELSPIEL

Ausgangssituation: Stehkreis. Spielleiter mit im Kreis.

Ziel: Alle wollen den Schüttelhit machen.

Ablauf: Der Spielleiter beginnt. Er zeigt auf einen Spieler aus dem Kreis und sagt: "Hey du, wer bist denn du?" Der Spieler sagt daraufhin seinen Namen (Bsp.: Thomas). Der Spielleiter macht weiter und sagt zu Thomas: „Hey Thomas, du bist ja soooo cool, spielst du mit mir das Schüttelspiel?“ Thomas: „Ja gerne!“ Daraufhin singen und tanzen alle im Kreis zusammen:

Uuuund oben schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel (Arme nach oben schütteln)

Uuuund unten schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel (Arme nach unten schütteln)

Uuuund rechts schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel (Arme nach rechts schütteln)

Uuuund links schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel (Arme nach links schütteln)

Uuuund hinten schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel (Hintern in die Mitte und schütteln)

Uuuund alles schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel (den ganzen Körper schütteln)

Nun ist Thomas an der Reihe, sucht sich einen Mitspieler aus und beginnt von vorne.

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.



SINGING IN THE RAIN

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe macht die Bewegungen und ruft die Sätze des Spielleiters nach.

Ablauf: Es werden folgende Zeilen aus dem bekannten Lied Singin' in the Rain verwendet:

„I'm singing in the rain, just singing in the rain, what a glorious feeling I'm
(klatschen) happy again“

Nach dem ersten Durchgang wird von dem Spielleiter „Daumen vor“ gerufen. Er streckt dabei die Daumen nach vorne. Die Gruppe macht es nach. Anschließend wird am Stand locker getanzt (mit den Hüften gewackelt) und dazu folgender Text gesprochen/gesungen:

„A titeta, A titeta, A titetata ooh, A titeta, A titeta, A titetata.“

Diese Abfolge wird immer wieder wiederholt. In jedem Durchgang wird an das Kommando ein weiteres angehängt:

„Ellenbogen ran / Füße spitz / Knie zusammen / Po raus / Kopf hoch / Zunge raus
/ rechtes Bein hoch / linkes Bein hoch“

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.



STEBANANE

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Gruppe macht die Bewegungen und ruft die Sätze des Spielleiters nach.

Ablauf: Es werden folgende Figuren gemacht:

„Steh Banane“: Alle stehen und halten die Hände nach oben, wie ein Dach über dem Kopf.

„Schäl Banane, schäl, schäl Banane“: Schäl-Bewegung machen, wiederholen und übertreiben.

„Schneid Banane, schneid, schneid Banane“: Schneid-Bewegung machen, wiederholen und übertreiben.

„Matsch Banane, matsch, matsch Banane“: Matsch-Bewegung machen, wiederholen und übertreiben.

„Iss Banane, iss, iss Banane“: Ess-Bewegung machen, wiederholen und übertreiben.

„Jam Banane, jam, jam Banane“: sich den Bauch reiben, wiederholen und übertreiben.

„Stirb Banane, stirb, stirb Banane“: auf den Boden legen, wiederholen und übertreiben."

„Puup Banane, puup, puup Banane“: hinhocken und so tun als ob man auf der Toilette ist.

Dann noch einmal „Steh Banane“ Hinstellen und die Arme wieder nach oben

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.

SCHULTER SCHULTER

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Alle wollen zum Lied Narcotic von Liquido tanzen.

Ablauf: Im Takt während des Refrains berührt jeder Spieler nacheinander und alle rufen das Wort in Klammern:

1. mit der rechten Hand die Schulter des linken Nachbarn (Schulter)
2. mit der linken Hand die Schulter des rechten Nachbarn (Schulter)
3. mit der rechten Hand die Hüfte des linken Nachbarn (Hüfte)
4. mit der linken Hand die Hüfte des rechten Nachbarn (Hüfte)
5. mit der rechten Hand das Knie des linken Nachbarn (Knie)
6. mit der linken Hand das Knie des rechten Nachbarn (Knie)
7. mit der rechten Hand den Fuß des linken Nachbarn (Fuß)
8. mit der linken Hand den Fuß des rechten Nachbarn (Fuß)

In den Strophen wird Freestyle getanzt.

Wichtig: Am Anfang lieber ohne Musik langsam üben und schneller werden, bevor man sich an die Musik macht.

VATER ABRAHAM

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die Spieler singen mit dem Spielleiter und machen die Bewegungen mit.

Ablauf: Der Text, der immer wieder gesungen wird, lautet: „Vater Abraham hat sieben Söhne, sieben Söhne hat Vater Abraham, und sie aßen viel und sie tranken viel und sie hatten keine Sorgen.“ Jeweils nach einem Durchgang wird eine Bewegung vorgegeben, die – ab der zweiten Runde – zu den vorhandenen Bewegungen hinzugefügt wird.

Beispiele:

„Rechte Hand“: Rechte Hand im Takt auf den Oberschenkel klopfen.

„Linke Hand“: Linke Hand im Takt auf den Oberschenkel klopfen.

„Rechter/Linker Fuß“: Rechten/Linken Fuß im Takt auf den Boden stampfen bzw. springen.

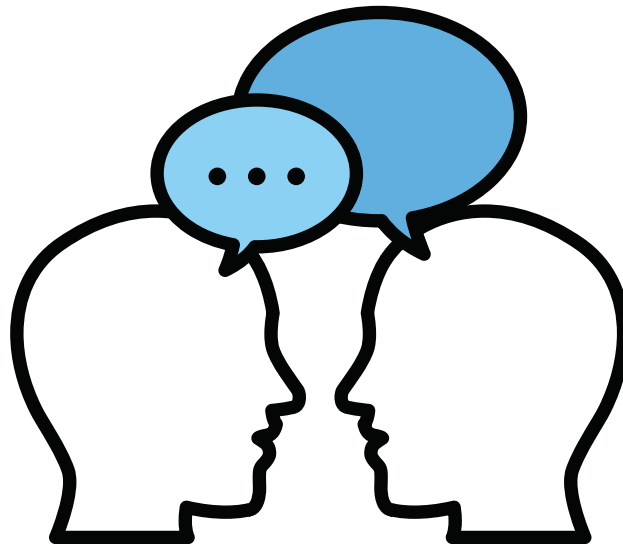
„Kopf“: Im Takt mitnicken.

Wichtig: Dieses WUP lebt von der Energie des Spielleiters.



KENNENLERNSPIELE

Diese Spiele dienen dazu, Gruppen zueinander zu bringen und die Namen zu lernen. Außerdem geben die Spieler Details preis, die als Anknüpfungspunkte für Unterhaltungen dienen können. Dabei sollte niemals jemand dazu genötigt werden, Dinge preiszugeben. Jede Information wird freiwillig gegeben. Niemand sollte bloßgestellt werden.



ALDI

Ausgangssituation: Stuhlkreis. Ein Spieler steht im Kreis.

Ziel: Dieser will einen Platz ergattern.

Ablauf: Spieler in der Mitte sagt: „Aldi (Alle, die) ...“ und fügt eine Sache an, die auf die Spieler zutreffen kann. Alle, auf die es zutrifft, stehen auf und suchen sich einen neuen Platz. Da sich der Spieler aus der Mitte auch hinsetzt, bleibt ein neuer Spieler über, der nun in der Mitte steht. Beliebig oft wiederholen. Optional kann man von denen, die den Platz gewechselt haben, ein oder zwei auffordern, etwas mehr dazu zu erzählen.

Beispiele: Aldi gerne Spinat essen, in einer Kindergruppe sind, im Sommer eine Reise machen, farbige Unterwäsche tragen, schon verheiratet sind, einen Führerschein haben, gerne Fußball sehen, gerne tanzen, sich hier wohlfühlen, Ohrringe mögen, Mathematik hassen, romantisch veranlagt sind, Linkshänder sind, Musikinstrument spielen, sich satt gegessen haben, etc.

Wichtig: Als Spielleiter vorher Gedanken über Aussagen machen, falls dem Spieler in der Mitte nichts einfällt. Dann greift der Spielleiter ein und trifft die nächste Aussage. Aussagen, die Spieler bloßstellen können, sollten unterbunden werden.

BLINDDATE

Ausgangssituation: Die Spieler setzen sich in zwei Mannschaften auf den Boden. Zwischen ihnen wird ein Tuch oder eine Decke gespannt, sodass sie sich nicht sehen können.

Ziel: Den Namen des Gegenübers als Erster nennen.

Ablauf: Von jeder Mannschaft setzt sich ein Spieler geräuschlos vor das Tuch. Das Tuch wird fallen gelassen. Der Spieler, der später den Namen seines Gegenübers nennen kann, hat verloren und muss die Mannschaft wechseln.

Variante: Ein Spieler streckt ein Körperteil unter der Decke durch, die gegnerische Mannschaft muss erraten, um wen es sich handelt. Raten sie richtig, muss der Spieler die Seite wechseln.

Wichtig: Die Gruppe muss alle Namen schon einmal gehört haben. Dieses Spiel eignet sich zum Festigen.

GEMEINSAMKEITEN NETZ

Ausgangssituation: Die Spieler stehen um ein großes Plakat herum, das auf dem Boden liegt. In einem großen Kreis sind die Namen aller Spieler geschrieben. Mehrere Filzstifte liegen bereit.

Ziel: Alle Gemeinsamkeiten zwischen zwei oder mehr Spielern durch Linien mit Beschriftung darstellen.

Ablauf: Es gibt keine vorgegebene Zeit oder Reihenfolge. Vielmehr sollen die Spieler ins Gespräch kommen und sich so kennenlernen.

Beispiele: Hobbys, Eigenschaften, Erfahrungen etc.

Wichtig: Das Netz kann anschließend an die Wand gehängt werden.

KLOPAPIER

Ausgangssituation: Stuhlkreis. Es wird Klopapier benötigt. Es wurde falsch eingekauft. Für die ganze Gruppe ist nur eine Rolle Klopapier vorhanden. Also geht der Spielleiter rum und lässt von allen Spielern so viele Stücke Klopapier abrollen, wie sie bis zum nächsten Einkauf benötigen würden (ca. 3 - 10).

Ziel: Für jedes Stück Klopapier müssen die Spieler eine Information über sich preisgeben.

Ablauf: Es geht immer reihum und jeder legt ein Stück Klopapier vor sich auf den Boden und sagt „Ich bin NAME und ich...“ Dabei gibt er eine Information (Hobby, Familie, Vergangenheit etc.) von sich preis. Wer kein Klopapier mehr hat, setzt aus. Das Ganze geht so viele Runden, bis niemand mehr Klopapier hat.

Wichtig: Die Spielleiter spielen mit, da auch sie kennengelernt werden sollen.

LÜGENDETEKTOR

Ausgangssituation: Stuhlkreis. Die Spieler werden paarweise aufgeteilt.

Ziel: Die Spieler müssen einander einschätzen, um die Lügen zu entlarven.

Ablauf: Nun erzählen sie sich gegenseitig zwei wahre Begebenheiten oder Ereignisse aus ihrem Leben und eine Lügengeschichte. Dann werden der Gruppe in einem Stuhlkreis jeweils die Geschichten vom Partner vorgetragen und die Gruppe stimmt gemeinsam ab, welches eine Lüge ist.

Beispiele: Ich habe ein Haustier. Ich war bereits in Australien. Ich spiele Geige. Ich habe 7 Geschwister. Ich habe einen Preis gewonnen. Ich spreche Chinesisch etc.

NAME - ATTRIBUT

Ausgangssituation: Stuhlkreis.

Ziel: Jedem Namen wird ein Attribut zugeordnet. Die anderen Spieler müssen sich Name und Attribut der anderen merken.

Ablauf: Der erste Spieler beginnt damit, seinen Namen und ein Attribut, das mit demselben Buchstaben beginnt, zu nennen. Jeder weitere Spieler muss zunächst alle vorangegangenen Spieler mit Attribut wiederholen, bevor er selber seinen Namen mit Attribut nennen kann. Dies geht so lange, bis jeder an der Reihe war.

Variante: Ist die Gruppe zu groß, oder sind die Spieler einzeln nicht in der Lage, sich so viele Namen und Attribute zu merken, kann der zu wiederholende Bereich festgelegt werden (z.B. nur die letzten 5 Spieler).

Beispiele: Statt Attributen können auch Krankheiten, Orte, Fabelwesen oder Gerichte benutzt werden. Auch können die Spieler sich zusätzlich eine Bewegung dazu ausdenken, welche immer gemacht werden muss, wenn der eigene Name fällt.

Wichtig: Sollte ein Spielleiter in der Lage sein, am Ende alle Namen und Attribute aufzuzählen, kann er dies tun.

NAMENSBALL

Ausgangssituation: Stehkreis. Es werden 3-4 Bälle benötigt (wahlweise auch andere Gegenstände, die zum Werfen geeignet sind).

Ziel: Die Bälle in einer Reihenfolge im Kreis rumwerfen und dabei die Namen des Fängers nennen.

Ablauf: Der Startspieler nennt einen Namen und wirft der besagten Person den Ball zu. Dieser wirft den Ball mit Nennung eines neuen Namens einer weiteren Person zu, bis alle Personen den Ball hatten. Danach versucht die Gruppe die Reihenfolge wieder mit Namensnennung nachzuwerfen. Im Laufe der Zeit wird ein Ball nach dem anderen hinzugefügt. Man wirft den Ball immer derselben Person zu.

Variation: Später können neue Reihenfolgen oder eine umgekehrte Reihenfolge abgeworfen wird.

Wichtig: Wenn ein Name nicht bekannt ist, kann einfach nachgefragt werden. Der Spielleiter sollte von Zeit zu Zeit daran erinnern, erst zu werfen, wenn der Name genannt und der angesprochene Spieler auch aufmerksam ist.

ONLINE

Ausgangssituation: Die Spieler stehen auf einer Linie auf dem Boden.

Ziel: Die Gruppe soll sich nach den Vorgaben des Spielleiters sortieren, ohne die Linie zu verlassen.

Ablauf: Spielleiter gibt die Reihenfolge vor und gibt weitere Regeln dazu, die beim Sortieren beachtet werden müssen. Ist die Gruppe fertig, überprüft er die Korrektheit der Reihenfolge.

Beispiele: Nach Größe, nach Alter, nach Schuhgröße, nach dem Alphabet etc. Als Schwierigkeit kann man hinzugeben, dass das Ganze schweigend passieren muss.

Wichtig: Da es beim Platz wechseln auf der Linie zu Körperkontakt kommt, muss die geeignete Gruppenphase erreicht sein, um das Spiel zu spielen.

SPEED DATE

Ausgangssituation: Innenstuhlkreis und Außenstuhlkreis, sodass sich immer zwei Spieler gegenüber sitzen.

Ziel: Zu zweit ein Thema besprechen und sich im Optimalfall auf eine Antwort einigen.

Ablauf: In mehreren Speed Date Runden müssen sich die Spieler, die sich gegenüber sitzen ca. 30 Sekunden über ein vorgegebenes Thema unterhalten. Bei Ablauf der Zeit wird das Ergebnis einiger Paare abgefragt und die „Partner“ müssen gewechselt werden. (Bsp.: Alle im Innenkreis rücken 3 Stühle nach rechts.)

Beispiele: Ist Lady Gaga wirklich Gaga? Erfindet einen Spitznamen für euch beide (Angelina + Brad = Brangelina). Spagetti schneiden oder nicht? Morgenroutinen? Der perfekte Urlaub? Dein erster Kuss? Das war peinlich... Ich würde nie... Das finde ich gruselig... etc.

Wichtig: Als Spielleiter versuchen, im Laufe des Spiels alle Spieler mindestens einmal nach der Antwort zu fragen.

TSCHU TSCHU BAHN

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die lustige Lokomotive sucht Waggons und lernt diese kennen.

Ablauf: Der Spielleiter stellt sich vor einem Spieler auf. Er ruft laut: „Ich bin die lustige Lokomotive NAME und wer bist du?“ Der Spieler antwortet mit seinem Namen. Daraufhin läuft der Fragesteller um ihn herum, während er laut den Namen des Spielers ruft. Anschließend stellt er sich hinter den Umkreisten, der laut „Tut tut“ rufen muss und auf einen neuen Spieler zuläuft, bei dem sich das Ganze wiederholt. Ab 4 Personen teilt sich die Bahn in zwei Bahnen auf.

Variation: Neben dem Namen der Lokomotive muss der Zug-Kopf auch die Namen der Waggons nennen.

Wichtig: Am besten wird das Spiel durch Vormachen erklärt.

ZEITUNGSSCHLAGEN

Ausgangssituation: Sitzkreis. Einer ist mit einer Zeitungsrolle in der Hand in der Mitte.

Ziel: Der Spieler in der Mitte versucht der richtigen Person auf den Oberschenkel zu klopfen, damit diese aus der Mitte rauskommt.

Ablauf: Ein Spieler aus dem Kreis fängt an und ruft einen Namen. Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen dem gerufenen Spieler auf den Oberschenkel zu schlagen. Dieser wiederum muss schneller als der Mittelspieler sein und einen anderen Namen rufen. Der Mittelspieler muss nun versuchen den zu treffen. Gelingt es dem Mittelspieler, rechtzeitig zu treffen darf er sich auf dessen Platz setzen und der, der geschlafen hat muss in die Mitte.

Wichtig: Nicht zu fest zuschlagen.

ZIPP ZAPP

Ausgangssituation: Sitzkreis. Einer in der Mitte.

Ziel: Der Mittelspieler will einen Platz ergattern, indem er jemanden erwischt, der die Namen seiner Nachbarn nicht kennt.

Ablauf: Jeder informiert sich zu Beginn des Spiels, wie seine Nachbarn heißen. Der Mittelspieler geht auf einen der im Kreis sitzenden Spieler zu und sagt entweder „Zipp“ oder „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“. Beim Wort „Zipp“ muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei „Zapp“ den Namen des rechten Nachbarn und bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Spieler ihre Plätze wechseln. Gelingt es einem Spieler bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen oder braucht er zu lange, muss er seinen Stuhl an den Mittelspieler abtreten. Auch bei „Zipp-Zapp“ kann sich dieser einen Platz sichern.

Wichtig: Merksatz: Zip und Links schreibt sich beides mit i.

EINTEILUNGSSPIELE

Diese Spiele haben das Ziel, zufällig zusammengestellte Gruppen einzuteilen. Sie eignen sich als Alternative des bekannten Abzählens. Am Ende des Spiels ist jedes Mal die Gelegenheit Gruppen zu bilden gegeben. Somit wird dieses Problem spielerisch gelöst.



ATOMSPIEL

Ausgangssituation: Alle stehen im Raum. Die Spieler sind Atome.

Ziel: Aus einzelnen Atomen werden Moleküle gebildet.

Ablauf: Alle gehen wild durcheinander. Nach kurzer Zeit ruft der Spielleiter: „Molekül 4“. Daraufhin müssen sich immer je vier Spieler zu einer Gruppe zusammenfinden. Übriggebliebene Spieler bilden eine eigene Gruppe oder gesellen sich einfach zu bestehenden Gruppen dazu oder der Spielleiter nimmt nur Zahlen, die auch aufgehen. Sagt der Spielleiter „Weiter“ gehen wieder alle wild durcheinander, der Spielleiter ruft wieder eine Zahl und es bilden sich wieder Gruppen.

Variation: Beim durcheinander gehen kann Musik gespielt werden. Es können statt der Gruppengröße auch Eigenschaften (Haarfarbe, Sockenfarbe etc. für die Bildung der Gruppen sorgen)

Wichtig: Ich die gewünschte Gruppengröße erreicht, kann das Spiel beendet und die entstandenen Gruppen für andere Aktionen genutzt werden.

FAMILIE MEYER

Ziel: Die Familienmitglieder mit demselben Nachnamen finden.

Ablauf: Je nachdem, wie viele Gruppen man einteilen möchte, nutzt man verschiedene Schreibweisen des Nachnamens Meyer/Meier/ Maier/Mair/... und bereitet Kärtchen in entsprechender Anzahl vor. Die Kärtchen werden verdeckt gezogen (ein Kärtchen pro Person) und der Name muss zunächst für sich geheim gehalten werden. Daher soll in dieser Phase nicht gesprochen werden. Nun bekommt die Gruppe die Aufgabe ihre Familienmitglieder mit demselben Namen zu finden.

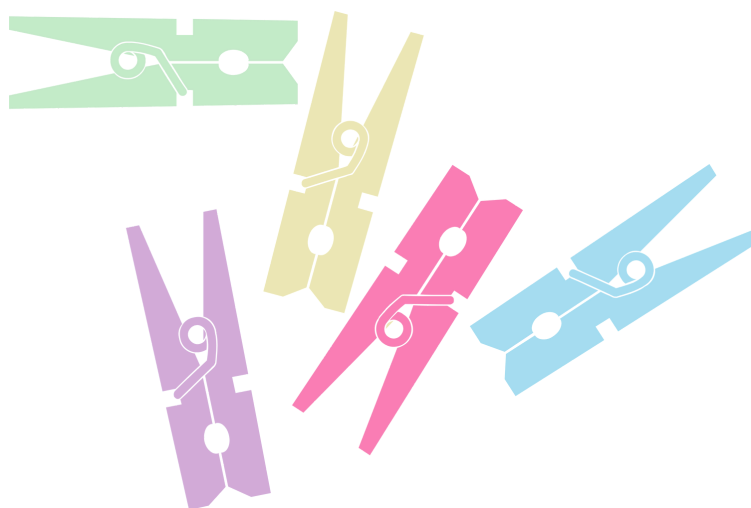
KLAMMERN JAGEN

Ausgangssituation: Alle stehen im Raum.

Ziel: Die Wäscheklammern der Mitspieler erbeuten.

Ablauf: Jeder Spieler steckt sich eine Wäscheklammer gut sichtbar hinten an die Kleidung. Hierbei sollte beachtet werden, dass die anderen Spieler versuchen werden, die Wäscheklammern zu „klauen“. Daher sollten die Klammern nicht an empfindlichen Stellen befestigt werden. Nun versucht jeder Spieler den anderen Wäscheklammern zu „klauen“ und sich selbst anzustecken. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Klammern hat, hat gewonnen.

Wichtig: Wenn es von verschiedenen Farben je eine bestimmte Anzahl Klammern gibt, kann dieses Spiel nach dem erneuten Verteilen der Klammern als Einteilungsspiel in Gruppen genutzt werden.



WETTERLAGEN

Ausgangssituation: Alle stehen im Raum.

Ziel: Die Spieler reagieren möglichst schnell auf Wetterlagen

Ablauf: Alle gehen wild durcheinander. Der Spielleiter ruft verschiedene Wetterlagen aus, auf die die Spieler schnell reagieren müssen.

Beispiele:

Blitz: Alle müssen sich auf dem Boden klein machen.

Wasser: Alle müssen auf einem Bein stehen.

Feuer: Alle müssen in eine beliebige Ecke.

Sturm: Alle müssen sich an einem Gegenstand festhalten.

Orkan X: Je nach Orkanstärke X (muss mit ausgerufen werden) müssen sich die Spieler in Xer Gruppen zusammentun.

Variation: Beim durcheinander gehen kann Musik gespielt werden.

Wichtig: Wenn Orkan als letzte Wetterlage genannt wird, können die nun entstandenen Gruppen genutzt werden.

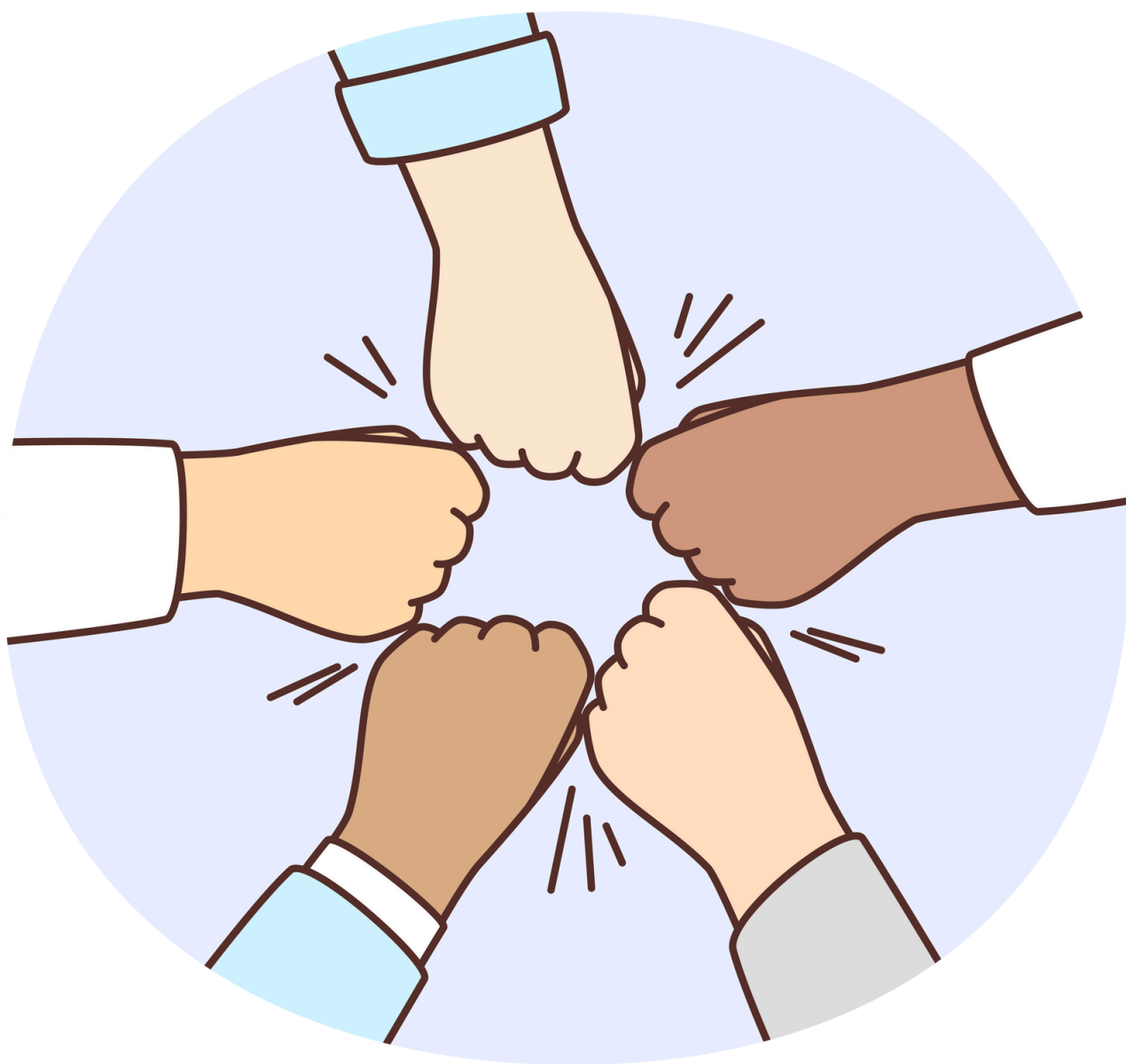
ZAHLEN WEITERGEBEN

Ausgangssituation: Alle stehen im Raum.

Ziel: Konzentriert die richtige Zahl an den Partner weitergeben.

Ablauf: Jedem Spieler wird eine Zahl gegeben (1,2,3...). Alle Spieler laufen durch den Raum. Begegnen sich zwei Spieler, geben sie sich die Hand und sagen ihre eigene Zahl. Dadurch tauschen sie ihre Zahlen. Sie gehen weiter und sagen beim nächsten Spieler auf den sie treffen, ihre neue Zahl etc.

Sobald der Spielleiter merkt, dass ein Fehler passiert ist und eine Zahl doppelt im Umlauf ist, bricht er das Spiel ab und fordert die Spieler auf, sich in der Reihenfolge ihrer Zahlen hinzustellen. Nun hat man eine durchmischte Gruppe und kann einfach Gruppen einteilen.



KREISSPIELE

Diese Spiele werden alle in einem Kreis stehend oder sitzend begonnen. Sie haben keinen bestimmten Zweck, außer die Gruppe zu unterhalten und die Gruppendynamik zu unterstützen. Sie können jederzeit angewandt werden.



BLICKDUELL

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Niemandem in die Augen schauen, der mich selber anschaut.

Ablauf: Auf das Kommando „Schaaaauuu Boden!“ senken alle den Blick und schauen auf den Boden. Jeder Spieler sucht sich nun eine Person aus, die er gleich angucken möchte. Auf das Kommando „Hoooooch Schau!“ schauen alle die Person an, die sie sich gerade ausgesucht haben. Schauen sich zwei Personen gegenseitig an, sterben sie einen theatralischen Tod und scheiden aus. Die letzten beiden Personen, die übrig bleiben, gewinnen.

Wichtig: Nach und nach kann der Kreis kleiner gemacht werden. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass niemand nachträglich den Blick wechselt. Ehrlichkeit ist hier einzufordern.

BLINZELN

Ausgangssituation: Eine ungerade Zahl von Spielern bildet Zweierpaare; einer bleibt solo. Jeweils ein Partner setzt sich auf einen Stuhl im Stuhlkreis, der andere stellt sich hinter ihn und legt beide Hände auf den Rücken. Der einzelne Spieler stellt sich hinter einen leeren Stuhl.

Ziel: Durch eindeutiges Zublinzeln (die Art des Zublinzelns vorher besprechen) einen Sitzenden auf den leeren Stuhl rufen.

Ablauf: Wird jemand angeblinzelt, springt der Angeblinzelte auf, um zum freien Stuhl zu gelangen, während der hinter ihm Stehende versucht, ihn mit den Händen festzuhalten. Dies wird beliebig oft wiederholt.

Varianten: Statt Festhalten kann auch nur angetickt werden. Das Spiel kann auch ohne Stühle gespielt werden.

Wichtig: Der Stehende hat die Hände auf dem Rücken und steht einen kleinen Schritt hinter dem Stuhl. Sonst ist es kaum möglich zu entkommen.

BLINZELMÖRDER

Ausgangssituation: Stehkreis. Es wird ein Freiwilliger ausgesucht, der den „Detektiv“ spielt.

Ziel: Der Detektiv will den Mörder entlarven.

Ablauf: Der Detektiv verlässt den Raum. Die Gruppe einigt sich auf einen Mörder, der durch zublinzeln seine Opfer im Kreis töten kann. Der Detektiv stellt sich wieder in die Mitte des Kreises. Der Mörder beginnt. Wer stirbt, fällt um und stirbt theatralisch. Die Aufgabe des Detektivs ist es, den Mörder aufzudecken. Dafür hat der Detektiv drei Versuche. Katzenwache ist nicht erlaubt.

Varianten: Bei größerer Gruppe können zwei Blinzelmörder bestimmt werden. Oder nach jedem Tod darf geraten werden.

Wichtig: Nicht auf die Idee kommen, keinen Mörder zu bestimmen. Das wäre fies.



CHI-HAH-ZU

Ausgangssituation: Stehkreis

Ziel: Die Bewegungsabfolge möglichst lange richtig machen. Wer überbleibt, gewinnt.

Ablauf: Die dreiteilige Bewegungs-/Geräuschabfolge wird wiederholt:

1. Ausruf: „Chi“. Dabei werden beide zusammengelegte Arme von Spieler A, die vorher weit nach oben gestreckt werden, auf einen Mitspieler B gerichtet. Danach können die Arme wieder gesenkt werden.

2. Ausruf: „Hah“. Spieler B, auf den gezeigt wurde, reißt beide Arme zusammengelegt weit nach oben und lässt sie da.

3. Ausruf: „Zu“. Die beiden Nachbarn von Spieler B reißen ihre zusammengelegten Arme zur Seite in Richtung Spieler B (ohne zu treffen). Danach senken sie ihre Arme wieder.

1. Ausruf: „Chi“. Spieler B, der immer noch die Arme gehoben hat, beginnt wieder von vorne und zeigt auf einen neuen Mitspieler.

Wer zu langsam ist, einen Fehler macht oder pennt, scheidet aus.

Variante: Statt „Chi-Ha-Zu“ können auch die Laute „Hu-Ho-Ha“ verwendet werden.

Wichtig: Bewegungen langsam lernen, danach Tempo steigern.

DARLING, ICH LIEBE DICH

Ausgangssituation: Stehkreis. Ein Spieler in der Mitte.

Ziel: Der Mittelspieler will in den Kreis.

Ablauf: Dazu geht er auf eine im Kreis stehende Person zu und sagt diesen Satz: „Darling, ich liebe dich. Wenn du mich auch liebst, dann schenk mir ein Lächeln.“ Dabei darf mit verschiedenen Betonungen oder Gesten experimentiert werden.

Diese Person muss antworten „Darling, ich liebe dich auch, aber ein Lächeln kriegst du nicht.“ ohne dabei zu lachen oder zu lächeln. Wenn dies nicht gelingt, dann muss die angesprochene Person in die Mitte und übernimmt die Aufgabe des Fragenden. Dies wird beliebig oft wiederholt.

Wichtig: Berühren und anfassen ist verboten. Aufpassen, dass sich kein Spieler dabei lächerlich macht.

DER HOHE RAT

Ausgangssituation: Sitzkreis, ein Stuhl ist frei. Vier Stühle, die nebeneinander stehen werden mit einer Decke markiert und bilden den hohen Rat. Die Spieler werden abwechselnd durch ein Erkennungs-zeichen in zwei Teams eingeteilt.

Ziel: Die beiden Teams versuchen die vier markierten Stühle (also den hohen Rat) komplett zu übernehmen, um so die Macht über die Bevölkerung zu erlangen.

Ablauf: Jeder Spieler bekommt einen Zettel mit einem Namen aus der Gruppe. Ab sofort hört er nur noch auf diesen Namen. Es wird das klassische Rechter-Rechter-Platz-ist-frei gespielt. Nachdem ein Spieler auf einen neuen Platz gewechselt ist, tauscht er seinen Namen mit dem Spieler, der ihn rief. Es darf während des Spieles nicht abgesprochen werden.

Wichtig: Zeit nehmen zum Erklären. Achtung: Komplexes Spiel. Schritt für Schritt aufbauen.

DIE BOMBE TICKT

Ausgangssituation: Stehkreis. Der Spielleiter sitzt in der Mitte. Ein Spieler hat einen Ball (die Bombe) in der Hand.

Ziel: Nicht explodieren und so als Letzter überleben.

Ablauf: Der Ball wird von Spieler zu Spieler weitergegeben. Der Spielleiter zählt mit geschlossenen Augen von 10 runter. Mal schneller und mal langsamer. Bei 10 sagt er: „Die Bombe tickt“, bei 3 fängt er laut an runterzuzählen, bei 0 sagt er „Bumm!!“. Wer nun den Ball in der Hand hat, muss sich mit ausgestreckten Beinen hinsetzen. Sein Vordermann muss nun ab der nächsten mit geschlossenen Beinen über ihn springen, bevor er den Ball weitergeben kann. Das Ganze läuft so viele Runden, bis nur noch einer steht.

Wichtig: Schuhe ausziehen. Auf richtiges Springen achten.

DIRIGENT

Ausgangssituation: Stehkreis. Ein Spieler ist der Detektiv und wartet draußen. Die Gruppe bestimmt leise einen Dirigenten.

Ziel: Der Detektiv versucht den Dirigenten zu entlarven.

Ablauf: Der Dirigent steht mit im Kreis und macht eine wiederholende Bewegung. Alle im Kreis machen die Bewegung mit. Sobald der Dirigent die Bewegung ändert, müssen alle im Kreis unauffällig darauf reagieren. Der Detektiv wird reinggerufen und stellt sich in den Kreis. Er hat drei Versuche, um den Dirigenten zu erraten. Danach wird ein neuer Detektiv und ein neuer Dirigent bestimmt.

DONAUWELLE

Ausgangssituation: Sitzkreis. Ein Stuhl ist frei, ein Spieler steht in der Mitte.

Ziel: Der Mittelspieler will den Platz ergattern.

Ablauf: Der Mittelspieler sagt entweder „Donauwelle nach links“, oder „Donauwelle nach rechts“. Derjenige Spieler, in dessen Richtung der freie Stuhl liegt, rutscht nun herüber. Als nächstes rückt sein Nachbar in der angezeigten Richtung auf den freien Stuhl, usw. Das Weiterrücken sollte möglichst schnell vorangehen. Der Mittelspieler muss nun versuchen, sich auf den freien Platz zu setzen. Er darf auch Richtungs-änderungen ansagen. Schafft er das, so muss derjenige in die Mitte, der sich eigentlich auf den freien Platz hätte setzen sollen.

ELEFANTENKLATSCHEN

Ausgangssituation: Sitzkreis oder Kniekreis

Ziel: Der Elefant mit den besten Reaktionen sein.

Ablauf: Alle Spieler legen ihre Hände auf die Beine ihrer Nachbarn, wobei die Linke auf dem Oberschenkel des linken, sowie die Rechte auf dem Oberschenkel des rechten Nachbarn liegt. Nun beginnt einer der Spieler mit einer Hand auf das Bein zu klatschen. Dies wird reihum weitergeführt bis einer der Spieler zweimal klatscht, dies bedeutet einen Richtungswechsel. Bei einem Fehler oder zu langsamem Reagieren scheidet die Hand aus.

Wichtig: Im Kniekreis legt man die Hände auf den Boden vor den Nachbarn.

KARTENRENNEN

Ausgangssituation: Sitzkreis.

Ziel: Als erster eine Runde im Kreis zurücklegen.

Ablauf: Jeder Spieler zieht eine Karte aus dem gemischten Kartenstapel. Er merkt sich dann die Farbe der Karte (Karo, Herz, Kreuz oder Pik). Der Spielleiter sammelt die Karten wieder ein und mischt ordentlich. Er deckt nun nacheinander die Karten auf und ruft die Farbe. Die Spieler, die die gleiche Farbe haben, rücken einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. Sitzt auf diesem Stuhl schon einer, so setzt er sich einfach auf den Schoß. Der untere Spieler ist nun blockiert und darf nicht weiterrücken, wenn seine Farbe aufgerufen wird. Er kommt erst wieder zum Zuge, wenn keiner mehr auf ihm sitzt.

Wichtig: Da es zu Körperkontakt kommt, muss die geeignete Gruppenphase erreicht sein, um das Spiel zu spielen.

KOMMANDO PIMPERLE

Ausgangssituation: Sitzkreis. Auch gerne am Tisch.

Ziel: Den richtigen Kommandos des Kommandeurs folgen, um im Spiel zu bleiben.

Ablauf: Ein Spieler wird zum Kommandeur erkoren, der nun zahlreiche Befehle erteilt. Entgegen unserer Eigenart gehorchen wir ihm, es ist ja schließlich nur ein Spiel. Der Kommandeur beginnt mit dem traditionellen Kommando Pimperle:

Alle trommeln mit den Zeigefingern auf die Tischkante. Dann folgen weitere Kommandos, die brav ausgeführt werden:

Kommando Flach (Doppelflach): Flache (beide) Hand auf den Tisch klatschen.

Kommando Hoch (Doppelhoch): Hand (beide) hochkant auf den Tisch.

Kommando Faust (Doppelfaust): Faust (beide) auf den Tisch ballern.

Kommando Rübe: Kopf auf den Tisch fallen lassen.

Wenn jedoch der Kommandeur das Wort Kommando weglässt, darf niemand dem Kommando folgen. Wer es doch macht scheidet aus. Ebenso scheidet aus, wer ein Kommando falsch oder zu spät ausführt.

Beispiele: Durch weitere Kommandos (Reh, Bock, etc. kann es interessanter werden.

Wichtig: Der Kommandeur sollte in der Lage sein, anspruchsvolle Kommandos zu geben. Wenn nie jemand ausscheiden, ist es langweilig.



NINJA

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die anderen Ninjas besiegen.

Ablauf: Alle Spieler strecken die Hände zusammen in die Mitte. Dann rufen sie „eins, zwei, drei, Ninja“. Bei „Ninja“ springen alle so weit wie möglich raus und nehmen eine Ninja-Haltung ein.

Spieler 1 beginnt und versucht mit einer seiner Hände, eine Hand eines Mitspielers abzuschlagen, dabei darf er nur maximal einen Schritt/ Sprung und eine Bewegung machen. Spieler 2 muss versuchen dem Angriff auszuweichen und darf seine Hand wegziehen. Nach jeder Bewegung müssen beide (Angreifer und Verteidiger) jedoch wieder einfrieren und dürfen sich erst wieder bewegen, wenn sie an der Reihe sind oder Ausweichen müssen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe (im Uhrzeigersinn) und versucht ebenfalls, die Hand eines Mitspielers abzuschlagen.

Ziel ist es die Hand zu treffen. Wenn dies geschieht, muss der getroffene sie auf den Rücken nehmen. Derjenige, der zuletzt noch Hände hat, hat gewonnen.

Wichtig: Nicht zu doll schlagen. Das tut sonst weh.



OBSTSALAT

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Die anderen Ninjas besiegen.

Ablauf: Alle Spieler strecken die Hände zusammen in die Mitte. Dann rufen sie „eins, zwei, drei, Ninja“. Bei „Ninja“ springen alle so weit wie möglich raus und nehmen eine Ninja-Haltung ein.

Spieler 1 beginnt und versucht mit einer seiner Hände, eine Hand eines Mitspielers abzuschlagen, dabei darf er nur maximal einen Schritt/ Sprung und eine Bewegung machen. Spieler 2 muss versuchen dem Angriff auszuweichen und darf seine Hand wegziehen. Nach jeder Bewegung müssen beide (Angreifer und Verteidiger) jedoch wieder einfrieren und dürfen sich erst wieder bewegen, wenn sie an der Reihe sind oder Ausweichen müssen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe (im Uhrzeigersinn) und versucht ebenfalls, die Hand eines Mitspielers abzuschlagen.

Ziel ist es die Hand zu treffen. Wenn dies geschieht, muss der getroffene sie auf den Rücken nehmen. Derjenige, der zuletzt noch Hände hat, hat gewonnen.

Wichtig: Nicht zu doll schlagen. Das tut sonst weh.

PETER PAUL

Ausgangssituation: Stuhlkreis. Dieser hat einen klaren Anfang und ein Ende (zum Beispiel durch eine Lücke).

Ziel: Am Ende gewinnt der Spieler, der Peter ist.

Ablauf: Die Stühle werden nummeriert bzw. benannt. Der erste Platz heißt Peter, der zweite Paul und die weiteren Stühle werden von 1 bis zum Ende durchnummeriert. Alle Spieler schlagen in einem Rhythmus erst auf die Oberschenkel, klatschen einmal in die Hände, zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter und zeigt mit der linken Hand über die linke Schulter. Peter nennt auf der rechten Seite seine eigene Position und auf der linken Seite die Position eines beliebigen Platzes. Der Spieler, der auf diesem Platz sitzt muss im nächsten Rhythmus weitermachen. Wer aus dem Rhythmus kommt, muss sich aufs Ende setzen und die anderen rücken auf. Ziel ist es, selbst Peter zu sein.

Wichtig: Rhythmus sorgfältig einüben. Darauf achten, dass man nicht schneller wird.

SCHÜTZEN SCHÜTZEN

Ausgangssituation: Stuhlkreis

Ziel: Die anderen Spieler abschießen und selber nicht getroffen werden.

Ablauf: Es wird im folgenden Rhythmus geklatscht: Oberschenkel, Hände klatschen, Aktion. Bei Aktion kann jeder Spieler frei entscheiden welche Aktion er durchführt.

Schützen: Hände zwei Mal vor der Brust überkreuzen. Dabei „Schützen Schützen“ sagen.

Laden: Die Fäuste vor dem Körper zwei Mal übereinander nach unten bewegen. Dabei „Laden Laden“ sagen. Nach dem Laden ist die Waffe geladen.

Schießen: Mit beiden Händen zweimal auf einen anderen Spieler zeigen. Dabei „Schießen Schießen“ sagen. Diese Aktion ist nur möglich, wenn die Waffe geladen ist.

Trifft ein Spieler beim Schießen einen anderen Spieler, passiert nichts, wenn dieser gerade schützt. Nur wenn dieser am Laden oder Schießen ist, kann er getroffen werden. Wird ein Spieler so erwischt, scheidet er aus und die restliche Gruppe beginnt den Rhythmus von neuem. Die ersten beiden Rhythmen darf nur geschützt werden. Es darf maximal fünfmal hintereinander geschützt werden.

Wichtig: Den Rhythmus gut einstudieren. Aufpassen, dass man nicht schneller wird.

SCHWUNGTUCHSPIELE

Ausgangssituation: Stehkreis, das Schwungtuch ist zwischen den Spielern gespannt.

Ziel: Gefühl für die Gruppe und das Tuch bekommen.

Spieloptionen:

Meereswellen: Alle halten ringsherum den Rand fest. Kleine und große Wellen machen.

Ebbe und Flut: Eine Welle von einer Seite auf die andere Seite schicken

Kreissitzen unter dem Fallschirm: Den Fallschirm nach oben schwingen und anschließend die Arme hinter dem Körper zu Boden sinken lassen und sich hinsetzen. Der Fallschirm bildet nun ein Dach, die Gruppe befindet sich komplett unter dem Fallschirm.

Fallschirmball: Ein Ball wird auf das Tuch gelegt und versucht auf der gegenüberliegenden Seite raus zu schießen.

Fallschirmgolf: Sollte der Schirm ein Loch haben, dann wird versucht den Ball (TT-Ball, Tennisball) ins Loch zu „putten“.

Hase und Hund: Zwei Bälle werden in den Schirm gelegt. Die eine Mannschaft versucht den Ball der anderen Mannschaft zu fangen.

Rollerball: Ein Ball wird versucht im Kreis rollen zu lassen.

Platzwechsel: Das Tuch wird nach oben geschwungen, dann werden die Plätze getauscht – z.B. alle Mädchen, alle unter 14, alle mit braunen Haaren etc.

Katapult: Ein auf dem Fallschirm liegender Ball wird versucht so hoch wie möglich katapultieren zu lassen.

Katz und Maus: Das Schwungtuch wird von der Gruppe niedrig gehalten, sodass das Tuch in der Mitte gerade so den Boden berührt. Es werden leichte Wellenbewegungen gemacht. Ein Spieler ist unter dem Tuch als Maus. Ein Spieler ist auf dem Tuch als Katze. Die Katze muss die Maus durch berühren fangen. Auf entsprechende Vorsicht ist vorher hinzuweisen.

Heißluftballon: Am Ende einer Schwungtucheinheit kann das Tuch in starken Bewegungen nach oben und unten bewegt werden, sodass ein Wind entsteht. Nach ein paar Durchgängen kann das Tuch auf Kommando des Spielleiters am Ende der Aufwärtsbewegung los-gelassen werden, sodass es abhebt und aufsteigt.

Achtung: Dies Bedarf viel Platz und einer sicheren Umgebung, sodass das Tuch beim Landen keine Gefahr darstellt.

WIDDEWIDDEBUM

Ausgangssituation: Stehkreis. Ein Spieler in der Mitte.

Ziel: Er möchte einen Platz in der Mitte ergattern

Ablauf: Der Mitspieler zeigt auf eine Person und gibt einen Befehl. Auf diesen muss die Person reagieren, sonst muss sie in die Mitte. Die Befehle sind folgende:

„Widdewiddebum“: Der Angesprochene muss „Bum“ sagen bevor der Mittelspieler zu Ende gesprochen hat.

„Bum“: Der Angesprochene darf nichts erwidern.

Weitere Regeln können beliebig hinzugefügt werden:

Beispiele:

„Toaster“: Der Angesprochene muss auf der Stelle hüpfen, die beiden rechts und links neben ihm Stehenden müssen ihn mit den Armen umschließen.

„Mixer“: Der Angesprochene muss die Arme über die Köpfe der links und rechts Stehenden halten. Diese drehen sich.

Weitere Aktionen können nach Belieben hinzugefügt werden: James Bond, Waschmaschine, kotzendes Känguru, Elefant etc.

Wichtig: Die Regeln sollten nach und nach in das Spiel eingebracht werden.



WIRST UND WOAST

Ausgangssituation: Sitzkreis

Ziel: Durch Konzentration das Weitergeben schaffen.

Ablauf: Der Spielleiter händigt seinem rechten und seinem linken Nachbarn je einen kleineren Gegenstand (z.B. ein Taschenmesser und einen Bleistift) aus und sagt nach rechts gewandt: „Das ist ein Wirst“ und nach links gewandt: „Das ist eine Woast“. Die Empfänger der Gegenstände müssen zurückfragen „Was ist das?“ der Spielleiter: „Ein Wirst – eine Woast“. Darauf werden die Gegenstände mit denselben Worten an alle folgenden Spieler weitergegeben. Die Antwort auf die Frage „Was ist das?“ darf jedoch nicht unmittelbar gegeben, sondern die Frage muss immer bis zum Spielleiter wieder zurückgegeben werden, dessen Antwort „Ein Wirst“ bzw. „Eine Woast“ dann an den Fragesteller zurückgeleitet wird. Es kommt darauf an, dass die Gegenstände einmal um die Runde gegeben werden, wobei sie sich kreuzen. Die Spieler dürfen sich – besonders an der Kreuzungsstelle – unter keinen Umständen aus der Fassung bringen lassen.

Wichtig: Nur mit fitten Gruppen spielen. Es ist die Gefahr, dass es sonst nicht klappt.

ZIP ZAP PAOW

Ausgangssituation: Stehkreis.

Ziel: Ein Signal wird in der Gruppe herumgegeben. Dies soll möglichst schnell und flüssig passieren.

Ablauf: Der Spielleiter gibt die Signale vor. Diese werden weitergegeben:

„zip“: Dabei nach links klatschen. Das Signal wird so nach links weitergegeben.

„zap“: Dabei nach rechts klatschen. Das Signal wird so nach rechts weitergegeben.

„boing“: Dabei die Hände als Spiegel hochreißen. Das Signal ändert die Richtung.

„paow“: Dabei auf einen anderen Spieler mit beiden Händen zeigen. Dieser macht mit einem Signal weiter.

„Schakalaka“: Eine Hand in die Höhe halten. Die Gruppe antwortet mit „Boooooom“ (Hand zur Erde). Signalgeber macht weiter.

„peng“: (Pistolenschuss in den Himmel) Irgendein Spieler kann „Hab ihn“ rufen und das Signal weiter aussenden.

Bei „Deine Mudda“ mit zeigen auf einen anderen Spieler, tauschen die beiden die Plätze. Der angesprochene Spieler antwortet im Vorbeigehen mit „Waaas Alter“ und setzt an seinem neuen Platz die Signalkette fort.

Beispiele: Weitere Regeln sind möglich.

Wichtig: Die möglichen Signale nach und nach hinzugeben.

BEWEGUNGSSPIELE

Diese Spiele haben ein hohes Bewegungs- und Actionpotential. Die Gruppe kann ausgepowert werden und spielerisch in durchaus körperbetonten Wettkämpfen antreten. Ausgesprochen wichtig ist es, dabei die Aufsicht nicht zu vernachlässigen. Potenzielle Hindernisse oder Verletzungspotential sollte beseitigt werden.



ARSHKRABBE

Ausgangssituation: Alle Spieler sitzen in „Arshkrabben“ Position.

Ziel: Den Kampf gewinnen.

Ablauf: Arshkrabben haben ihr Gehirn im Po und sterben, wenn sie sich daraufsetzen. In der Paarungszeit sind sie extrem aggressiv und versuchen sich gegenseitig umzubringen. Die Spieler müssen sich jetzt mit den Händen und Füßen auf dem Boden abstützen (den Rücken zum Boden) und versuchen sich gegenseitig auf den Po zu befördern (bspw. Durch Wegziehen der Arme oder Beine). Die Haltung wird am besten einfach vorgemacht. Wer mit dem Po den Boden berührt ist raus.

Wichtig: Klare Regeln setzen. Spielfeld abstecken, kein Treten, Schlagen etc. Eingreifen, wenn es nicht befolgt wird.

BRITISH BULLDOG

Ausgangssituation: Ein Spielfeld wird eingegrenzt. Auf der einen Seite des Spielfeldes sind die normalen Engländer und auf der anderen Seite die zwei Bulldoggen. Beide Teams stehen hinter dem Spielfeld.

Ziel: Die Bulldoggen versuchen alle Engländer zu Bulldoggen zu machen.

Ablauf: Am Anfang jeder Runde rufen die Engländer „British?“ und die Bulldoggen antworten „Bulldog!“ Daraufhin stürmen beide Seiten los. Die Bulldoggen versuchen die Engländer zu fangen. Dies können sie, indem sie einen Engländer hochheben und sagen „3, 2, 1 British Bulldog“. Sobald die Bulldoggen dies gesagt haben, ist der Gefangene auch eine British Bulldog. Die Engländer versuchen das Spielfeld zu durchqueren, ohne hochgehoben zu werden. Dabei dürfen sie sich nicht seitlich aus dem Spielfeld ausweichen. Sobald nur noch einer [keiner, wenige] von den Engländern übrigbleibt, ist das Spiel beendet und die Bulldoggen / die verbliebenen Engländer haben gewonnen.

Wichtig: Klare Regeln setzen. Aufpassen, dass das Spiel nicht ausartet.

CHINESISCHE MAUER

Ausgangssituation: Ein Spielfeld mit Mittellinie wird eingegrenzt. Auf der Mittellinie steht der „Baumeister der Chinesischen Mauer“. Alle anderen Spieler stehen auf einer Seite hinter dem Spielfeld.

Ziel: Die Spieler versuchen durch die Mauer zu gelangen. Die Mauer versucht, die Spieler zu ticken.

Ablauf: Der Baumeister darf nur auf der Linie hin und her laufen, er darf nicht das übrige Spielfeld betreten. Die anderen Spieler stehen alle auf einer Spielfeldseite und müssen die Mauer passieren, wenn der Baumeister „durchbrechen“ ruft. Während die Mitspieler versuchen, auf die andere Seite zu kommen, kann der Baumeister sie auf der Mauerlinie abschlagen. Die Gefangenen werden zu Bausteinen der Mauer und verteilen sich auf der Linie. Sie selbst dürfen nur mit den Händen abschlagen, sich aber nicht vom Fleck rühren.

DRACHE, PRINZESSIN, RITTER

Ausgangssituation: Es werden 2 Teams gebildet, die sich gegenüber aufstellen. Hinter beiden Teams befinden sich in ca. 5-6 m Entfernung zwei Linien.

Ziel: Gegner ticken bzw. selber nicht getickt werden.

Ablauf: Die Gruppen überlegen sich jede Runde neu, ob sie Drache, Ritter oder Prinzessin sein wollen. Dann stellen sie sich in einem Abstand von ca. zwei Metern gegenüber auf. Es wird bis drei gezählt, dann zeigen die Mannschaften ihr ausgewähltes Lebewesen (Drache: Arme nach oben gestreckt und böse Geräusche machend; Ritter: Arme zu einem Schwert o.ä. geformt; Prinzessin: erschrocken kreischend). Hierbei schlägt der Ritter den Drachen, der Drache schlägt die Prinzessin, die Prinzessin schlägt den Ritter. Das Gewinnerteam jagt das Verliererteam bis zur Linie, wo das Spielfeld aufhört. Diejenigen die vor der Spielfeld-grenze getickt wurden, gehören nun zur anderen Mannschaft. Das Spiel endet, wenn die eine Mannschaft keine Leute mehr hat.

Wichtig: Je besser die Rollen gespielt werden, desto mehr Spaß macht das Spiel.

DRACHE UND PRINZESSIN

Ausgangssituation: Auf einer großen Fläche stellen sich gleichmäßig verteilt jeweils zwei Spieler zusammen auf.

Ziel: Der Drache versucht die Prinzessin zu ticken.

Ablauf: Zwei weitere Spieler beginnen als Drache (Gebrüll und Klauen zeigen) und Prinzessin (Gekreische, Hände in die Luft) ein normales Tick-Spiel (Drache jagt Prinzessin). Bei einem Tick tauschen die Rollen. Die Prinzessin kann sich retten, indem sie sich neben eine 2er Gruppe stellt. Der andere außenstehende Spieler ist nun der neue Drache und jagt den alten Drachen, der jetzt zur Prinzessin wird, bis er getickt wird, oder sich wiederum an eine 2er Gruppe stellt.

Wichtig: Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn darauf geachtet wird, dass die Rollen als Drache und Prinzessin auch ausgespielt werden. Deutliches Vormachen ist hier hilfreich.

EVOLUTION

Ausgangssituation: Alle Spieler starten im Raum verteilt als Amöben.

Ziel: Die Evolutionsleiter hinaufsteigen.

Ablauf: Es werden die 4 Entwicklungsstufen vorgestellt (mit Bewegungen und Geräuschen): Amöbe (Schwimmbewegungen machen), Frosch (quaken, in der Hocke hüpfen), Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen), Mensch (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn).

Alle sind anfangs eine Amöbe und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln. Das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und ausknobeln (Schere-Stein-Papier), wer zum nächsthöheren Level fortschreitet. Der Verlierer muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Es dürfen immer nur gleichartige Wesen miteinander knobeln. Das bedeutet auch, dass am Schluss von jedem Wesen mindestens eines übrig ist!

Wichtig: Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn darauf geachtet wird, dass die Rollen auch ausgespielt werden. Deutliches Vormachen ist hier hilfreich.

GEIER UND GLUCKE

Ausgangssituation: Eine Glucke mit ihren Küken steht einem Geier gegenüber.

Ziel: Der Geier will alle Küken rauben.

Ablauf: Alle Spieler stellen sich hinter einen, zur Glucke bestimmten Spieler, in einer Kette auf und bilden eine Küken Familie. Jeder hält sich dabei mit den Händen an den Schultern des Vordermannes fest. Der Geier, der der Gruppe lauernd gegenübersteht, versucht auf verschiedenste Weise an das letzte Küken heranzukommen und es durch Abschlag zu rauben. Die Glucke dagegen verteidigt und schützt ihr Küken, indem sie sich geschickt davorstellt und ihn nicht herankommen lässt. Gelingt es dem Geier das letzte Küken abzuschlagen, schließt sich das Küken an den Geier an (Hände auf die Schultern) und der Kampf um das nächste Küken geht weiter, bis schließlich alle geraubt sind.

KATZ UND MAUS

Ausgangssituation: Ein Spieler ist die Katze, einer die Maus. Der Rest stellt sich schachbrettartig auf.

Ziel: Katz jagt die Maus.

Ablauf: Die Spieler drehen sich so, dass ihre Arme Linien bilden. Die Hände sollten sich eben berühren, wenn sie ihre Arme ausstrecken. Katz und Maus laufen los, dürfen aber nicht die Linien durchbrechen. Die Maus hat die Hilfe durch die stehenden Spieler, denn wenn sie „Piep“ sagt, drehen sie sich um 90° (Vierteldrehung) und versperren so der Katze den Weg.

Wichtig: Nacheinander mehrere Paare antreten lassen.

KRÄHEN, KRANICHE, KREBSE

Ausgangssituation: Zwei Mannschaften stehen sich in zwei langen Reihen und in einem Abstand von ungefähr 2 Metern gegenüber. Die eine Reihe bildet die „Kraniche“; die andere die „Krähen“.

Ziel: Gesiegt hat die Mannschaft, in der entweder alle Spieler und oder nach einer vorher festgesetzten Spielzeit mehr Spieler sind.

Ablauf: Sobald der Spielleiter „Kr-r-r-ähen“ ruft, läuft die ganze Reihe der Krähen zu einer Grenzlinie, 3-4 Meter hinter ihrem Ausgangspunkt, während die „Kraniche“ ihrerseits versuchen, so viele Spieler wie möglich abzuschlagen, bevor die „Krähen“ die Grenzlinie erreicht haben. Alle abgeschlagenen Spieler gehören nun zur anderen Mannschaft. Wenn der Spielleiter „Kr-r-r-raniche“ langgezogen ausruft, läuft die Reihe der Kraniche los, und die Krähen versuchen sie abzuschlagen. Bei dem Wort „Kr-r-r-rebse“ darf niemand laufen. Wer sich trotzdem in Bewegung setzt muss in die andere Mannschaft gehen.

Wichtig: Es ist wichtig, die Spannung des Spiels durch langgezogene „KRRR“ in jedem Ausruf aufs Äußerste zu erhöhen.

LIEBLINGSPILZ

Ausgangssituation: Alle Spieler suchen sich im Kopf einen Lieblingsspilz (eine Person aus der Gruppe) aus.

Ziel: Jeder Spieler möchte 3-mal um den Lieblingsspilz herumlaufen.

Ablauf: Auf ein Kommando laufen alle Spieler 3-mal um den jeweiligen Lieblingsspilz herum. Wer es geschafft hat, setzt sich auf den Boden.

Variation: Jeder Spieler sucht sich zwei Lieblingsspilze und versucht mit beiden ein perfektes Dreieck im Raum zu ergeben.

KUHSTALL

Ausgangssituation: Jeweils zwei Spieler stehen sich gegenüber und bilden mit ihren nach vorne gestreckten Händen ein Rechteck. In diesem „Kuhstall“ steht jeweils ein dritter Spieler. Diese Trios stehen im Raum locker verteilt. Ein Spieler ist übrig.

Ziel: Der Spieler ohne Stall möchte einen Stall finden. Entweder als Teil des Stalls oder als Kuh.

Ablauf: Der Einzelspieler kann drei mögliche Kommandos geben. Ruft er „Stall“ müssen sich alle Stall-Spieler und der Einzelspieler eine neue Kuh suchen. Beim Kommando „Kuh“ suchen sich alle Kühe mühend einen neuen Stall. Beim Kommando „Kuhstall“ suchen alle ein neues Trio. Auch die Rolle im Trio kann jetzt nach Belieben wechseln. Nach jedem Kommando bleibt ein neuer Einzelspieler zurück. Dieser gibt das nächste Kommando.

Variation: Bei unpassender Anzahl an Spielern kann auch mit einem „halben“ Stall gespielt werden.

Wichtig: Die drei Kommandos sollten nach und nach erklärt werden.

ONKO KRÄH

Ausgangssituation: Alle Spieler laufen durch den Raum als Krähs: Langsame große Bewegungen mit Armen und Beinen wie ein Kranich. Dabei rufen sie „Kräh“. Ein Spieler ist Onko. Er ruft immer „Onko Onko“ und geht mit übertriebenem Aufstampfen durch den Raum.

Ziel: Der Onko möchte alle Krähs zu Onkos machen.

Ablauf: Alle gehen durch den Raum und bewegen sich schwerfällig und langsam. Wenn der Onko den Kräh mit der Stirn antickt, wird das Kräh ebenfalls zum Onko und jagt andere Krähs. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler Onkos sind.

Variation: Statt Onko und Kräh kann auch mit Gargamel „Ich hasse Schlümpfe“ und den Schlümpfen „Lala Lalala Lalalala“ gespielt werden.

Wichtig: Die Bewegungen und Stimmungen ordentlich übertreiben.

POAK

Ausgangssituation: Alle Spieler stehen im Kreis und halten die Hände wie Brillen vor die Augen. Am besten so, dass die Finger am Kinn anliegen.

Ziel: Einen Impuls im Kreis weitergeben.

Ablauf: Der Spielleiter gibt einen Impuls vor, der im Kreis weitergegeben wird. Dafür löst man für einen Impuls nach rechts die rechte Hand kurz vom Kopf und zeigt damit auf den rechten Nachbarn. Bei einem Impuls nach links genau umgekehrt. Will ein Spieler den Impuls quer durch den Kreis weitergeben, muss mit beiden Händen die Bewegung vom Kopf zu der Person, die den Impuls bekommen soll, erfolgen. Jeder Impuls muss begleitet werden von einem Ausruf: „Pooooaaak!“

Wann immer im Spiel ein Spieler lachen muss, muss er wie ein Huhn unter lautem Hühnergeschrei einmal außen um den Kreis herumlaufen, um wieder zu seiner Position zu kommen.

Wichtig: Alle müssen ehrlich laufen, wenn sie gelacht haben.

KOOPERATIONSSPIELE

Diese Spiele eignen sich für eingespielte Gruppen, da sie ein hohes Maß an Kommunikation und Zusammenarbeit voraussetzen. Nur gemeinsam kann die Gruppe diese Spiele schaffen und so an Zusammenhalt gewinnen. Allerdings kann hier durch Misserfolge auch der Zusammenhalt sinken. Daher ist bei der Durchführung darauf zu achten, dass möglicherweise die Regeln angepasst werden müssen. Die Gruppe sollte so zu einem Erfolgserlebnis geführt werden.



GORDISCHER KNOTEN

Ausgangssituation: Stehkreis

Ziel: Den Gordischen Knoten lösen, ohne die Mitspieler loszulassen.

Ablauf: Alle Spieler stellen sich mit geschlossenen Augen in einem Kreis auf. Auf ein Kommando laufen alle mit nach vorne gestreckten Armen in die Mitte des Kreises. Jeder Spieler schnappt sich zwei Hände von Mitspielern, die weit von ihm entfernt stehen. Haben alle eine andere Hand gefunden werden die Augen wieder aufgemacht. Nun wird gemeinsam versucht den Knoten zu entknoten. Das Ziel ist einen Kreis zu bilden, in dem sich alle an der Hand halten.

Wichtig: Der Spielleiter sollte nicht mitspielen, um beim Greifen der Hände zu unterstützen. Es kann vorkommen, dass es zwei einzelne Kreise ergibt - ist aber nicht schlimm.

SCHREIMAUER

Ausgangssituation: Zwei Teams stehen sich mit etwas Abstand gegenüber. Jedes Team bestimmt einen „Hörer“. Der Hörer stellt sich jeweils hinter das gegnerische Team.

Ziel: Jedes Team muss einen Satz, den der Spielleiter leise vorgibt, dem eigenen Hörer zurufen.

Ablauf: Der Spielleiter gibt beiden Teams den Satz leise vor und bittet zunächst um Ruhe. Auf sein Zeichen dürfen beide Teams gleichzeitig rufen. Der Hörer, der meint, den Satz komplett verstanden zu haben, hebt den Arm. Daraufhin hebt ebenfalls der Spielleiter den Arm und geht in die Mitte, um die Runde zu beenden. Ist der Satz richtig verstanden, bekommt das Team einen Punkt. Ist er falsch, die Gegner.

Wichtig: Da beide Teams ziemlich brüllen werden, sollte man auf die Nachbarn achten.

STUHLKIPPELN

Ausgangssituation: Stehkreis mit gekippten Stühlen.

Ziel: Als Gruppe einmal außen herumgehen.

Ablauf: Alle Spieler stehen hinter ihrem Stuhl, der nach vorne gekippt ist, ohne dass diese sich berühren. Jeder muss eine Hand auf den Rücken nehmen.

Aufgabe: als Gruppe einmal im Kreis um die Stühle herumgehen, ohne dass auch nur ein Stuhl umkippt, oder mit mehr als zwei Beinen den Boden berührt. Passiert dies, muss jeder an seinem Ausgangspunkt beginnen.

Wichtig: Sollte die Gruppe es nicht hinbekommen, können Regeln gelockert werden etc., damit am Ende ein Erfolgserlebnis bleibt.

SUMPF

Ausgangssituation: Stehkreis

Ziel: Den Schatz bergen.

Ablauf: In einem Kreis (z.B. aus einem Seil auf dem Boden gelegt, Durchmesser ca. 2m) steht ein Glas mit etwas Wasser (Glas muss nach oben breiter werden). Die Spieler bekommen als Gruppe ein Wollknäul in die Hand gedrückt und die Aufgabe, das Glas zu bergen, ohne den Kreis zu betreten oder das Glas umzukippen.

Wichtig: Nach und nach Tipps geben, damit ein Erfolgserlebnis entsteht.

VERKEHRTE WELT

Ausgangssituation: Alle stehen auf einer Decke

Ziel: Die Decke umdrehen.

Ablauf: Auf dem Boden wird eine Decke ausgebreitet, auf die sich die alle Spieler stellen. Jetzt muss die Decke gewendet werden, ohne dass ein Teilnehmer mit dem Fuß von der Decke steigt. Sollte das doch mal der Fall sein, muss die ganze Gruppe wieder von neuem beginnen.

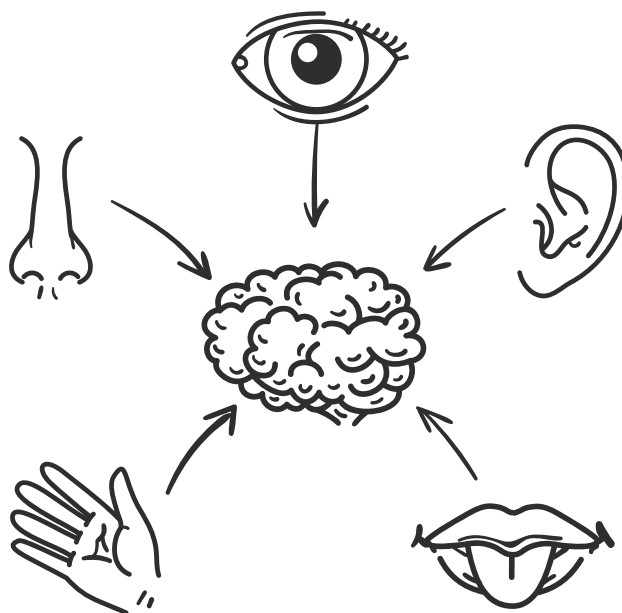
Variation: Die Decke muss immer halbiert werden.

Wichtig: Sollte die Gruppe es nicht hinbekommen, können Regeln gelockert werden etc., damit am Ende ein Erfolgserlebnis bleibt.

WAHRNEHMUNGSSPIELE

Diese Spiele sind für zwischendurch in kleinen Gruppen. Sie eignen sich als kleine Denksportaufgaben. Es geht stets darum, die kleine Regel zu erkennen, die hinter den Spielen steht. Dabei wird das Spiel immer wieder wiederholt, gerne auch immer von unterschiedlichen Spielern. Auch Spieler, die die Lösung nicht kennen sollten. Wer meint, die Lösung zu kennen, probiert sich einfach aus.

Wichtig: Hier nur weiterlesen, wenn du die Spiele schon kennst. Sonst ist es langweilig.



DAS HAUS VOM NIKOLAUS

Ablauf: „Das ist das Haus vom Nikolaus“ Dabei wird mit einem Gegenstand in der Hand in der Luft das Haus vom Nikolaus gezeichnet.

Kniff: Das Haus wurde richtig gezeichnet, wenn nach dem Zeichnen der Gegenstand von der einen in die andere Hand genommen wird.

DER MOND IST RUND

Ablauf: „Also: Der Mund ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nas, und Mund.“ Dabei wird in der Luft ein Mondgesicht gezeichnet.

Kniff: Über richtig oder falsch entscheidet das Wort „Also“ am Anfang des Satzes. Fehlt es, ist der Mond falsch gezeichnet.
Alternativ: Nach dem Zeichnen muss die Person die Hände falten.

DER PAPST LIEBT DIE EHE NICHT

Ablauf: „Der Papst liebt die E-e nicht. Was liebt er dann?“ Nun werden Begriffe gesagt, die er mag oder nicht mag. Wenn etwas falsch gesagt wird, wird im erklärenden Tonfall gesagt: „Der Papst liebt die Ehe nicht“.

Kniff: Der Papst mag Begriffe, in denen kein E vorkommt.

DRACHENJÄGER

Ablauf: „Ich bin ein Drachenjäger und ich jage die Drachen mit X.“ Für X wird ein Gegenstand genannt. Dieser ist entweder richtig oder falsch.

Kniff: Der erste richtige Gegenstand beginnt mit einem D, der zweite mit einem R, der dritte mit einem A, usw. bis die Buchstaben des Wortes „Drachenjäger“ durch sind. Danach geht es wieder von vorne los.

EISSCHOLLE, PINGUIN, FISCHE

Ablauf: Mit drei Würfeln würfeln. Aus den Zahlen wird das Ergebnis interpretiert. „Ich sehe X Eisschollen, Y Pinguine und Z Fische“.

Kniff: Eisschollen sind Würfelaugen in der Mitte des Würfels, Pinguine schwimmen um die Eisschollen herum, und zwar nur um die Eisschollen. Die Fische sind die zusammen gezählten Punkte von den Unterseiten aller drei Würfel. Die Würfelzahl der Ober- und Unterseite eines Würfels ergibt immer 7. **Beispiel:** 1, 3 und 6 sind gewürfelt. Die 1 und die 3 haben Würfelaugen in der Mitte des Würfels. Daher sind hier zwei Eisschollen vorhanden. Die Pinguine befinden sich nur bei diesen Würfeln. Sie sind die Würfelaugen um die Eisschollen herum. Die 1 hat demnach keine Pinguine, die 3 hat zwei Pinguine. Die Fische sind unter allen Würfeln. Das sind hier $6 + 4 + 1 = 11$ Fische

FLASCHE OFFEN

Ablauf: Die Spieler geben eine Flasche herum. Beim Weitergeben wird gesagt: „Die Flasche ist offen/geschlossen“. Dies ist entweder richtig oder falsch.

Kniff: Offen = nach dem Sprechen den Mund etwas offenlassen. Geschlossen = nach dem Sprechen den Mund schließen.

HIMMLISCHER ZUG

Ablauf: „Ich fahre mit dem himmlischen Zug von A nach B und ich bekomme den Zug [nicht]“. A und B werden durch zwei Orte ersetzt. Außerdem wird gesagt, ob man den Zug bekommt oder nicht. Entweder ist dies richtig oder falsch.

Zug.

man eine Pause zwischen den beiden Orten, ist man zu langsam und verpasst den Zug. **Kniff:** Wenn der Satz flüssig durchgesprochen wird, bekommt man den Zug. Lässt

KALLE SCHWUPP

Ablauf: „Kalle Schwupp, Kalle Schwupp, Kalle Schwupp, Kalle Schwupp, Kalle Schwupp, Kalle Schwupp, Kalle Schwupp, Kalle Schwupp,“ Dabei mit einem Finger die Finger und Zwischenräume der anderen Hand hin und zurück abfahren. Danach die Hände gefaltet in den Schoß legen.

Kniff: Wer die Hände am Ende nicht faltet, macht es falsch.

KAUFHAUS

Ablauf: „Ich gehe im Kaufhaus in die Xte Etage nach links/rechts und kaufe dort Gegenstand“ Diesen Satz sagt jeder Spieler und ersetzt X durch eine Zahl, Gegenstand durch einen Gegenstand und entscheidet sich für links oder rechts. Danach wird gesagt, ob er den Gegenstand dort kaufen kann oder nicht.

sich trägt gibt es in dieser Abteilung.

Kniff: Die Zahl gibt an, wie viele Personen man vom Spieler aus weiter gucken muss. Rechts oder links gibt die Richtung an. Alle Gegenstände, die die Person an

KEINIKEINU

Ablauf: „Auf der Insel Keinikeinu gibt es X aber kein Y“ X und Y werden durch zwei Dinge ersetzt, die es auf der Insel gibt, bzw. nicht gibt. Anschließend wird gesagt, ob der Spieler recht hatte mit seinen genannten Dingen.

Kniff: Auf der Insel gibt es Dinge, die kein I und kein U enthalten.

KREUZ - GERADE

Ablauf: Ein Ball wird im Kreis rumgeworfen. Beim Werfen sagt man eine Kombination der Wörter „Kreuz“ und „Gerade“: „Kreuz – Kreuz“, „Kreuz – Gerade“, „Gerade – Kreuz“ oder „Gerade – Gerade“

Kniff: Je nachdem ob der Werfer und der Fänger die Beine gekreuzt haben oder diese gerade nebeneinanderstehen, sagt der Werfer zuerst seinen eigenen Zustand der Beine, dann den der vom Fänger.

MAGISCHES DREIECK

Ablauf: „Das magische Dreieck geht von A nach B nach C. Wem gehört das magische Dreieck.“ Die Gruppe rät wem es gehört. Dies ist entweder richtig oder falsch.

Kniff: Das Dreieck gehört der Person, die zuerst etwas sagt, nachdem mit dem Satz begonnen wurde. Sagt niemand etwas bis zur Auflösung, gehört das Dreieck dem Sprecher.

OTTO MAG

Ablauf: „Otto mag X, aber kein(e) Y“ X und Y werden dabei durch zwei Dinge ersetzt. Anschließend wird gesagt, ob der Spieler recht hatte mit seinen

Kniff: Otto mag Dinge, die einen Doppelbuchstaben haben.





STADTJUGENDRING
STADE E.V.



Stadtjugendring Buxtehude e.V.



Kreisjugendring Stade e.V.

Auflage 11/2025