



Zusammenstellung: Harald Hartlieb

Inhaltsverzeichnis



Kennenlernspiele

Ball im Kreis	3
Zipp-Zapp	3
Konvoi	4
Mein rechter Platz ist frei	4

Spiele im Freien

Löwe 1-2-3	5
Kettenfangen	5
Drachenschwanzjagen	5
Fliegender Holländer	6
Huckepack	6
Zublinzeln	6
Klapperschlangen	6
Riesenraupe	7

Kontaktspiele

Gordischer Knoten	8
Schoßsitzen	8
Schlangenhäuten	9
Hängebrücke	9

Spiele für die Großgruppe

Atomspiel	10
Cheeseburger & Co	10
Aktionsstraße	10
Familienspiel	11
Brautschau	11
Obstkorb	11
Donauwellen	11
Plätzetauschen	12
Kartenrutschen	12
Wer pfeift hier ?	12
Rate mal, wie es geht!	12

Mannschaften im Wettbewerb

Ball über Kopf	14
Blindenlaufen	14

Hände drücken	14
Graumehl	15
Begriffe darstellen	15
Schrubberhockey	15
Stühlerücken	16
Mumienwickeln	16
Montagsmaler	16
Orgelpfeifen	16

Mitspieler veräppeln

Französische Eisenbahn.....	17
Motorradrennen	17
Aufnahme in den Lämmerverein.....	18

Spiele im Dunkeln

Tanz der Vampire	19
Goofy	19
Versteckspiel	19

Spiele für ruhige Momente

Dirigentensuche	21
Zeitgefühl	21
Geruchs-Kim	21
Münzen-Kim.....	21
Zimmer-Kim	21
Kleider-Kim	22
Geräusch-Kim.....	22

... und was sonst noch gespielt wird

Lebendige Schreibmaschine.....	23
Menschenskulptur.....	23
Spiegelpantomime	23
Löffelgeschichte	24
Pantomimenkette.....	24
Handwerksraten	24
Mörderspiel	24
100-Fragen-Spiel	25
A - Z- Spiel.....	25
Postspiel	25



Ball im Kreis

Erste Runde:

Ein Spieler wirft den Ball zu einem Mitspieler und nennt dabei seinen eigenen Namen. Der Mitspieler nennt seinen Namen und gibt den Ball weiter.

Zweite Runde:

Nachdem alle Namen nach der ersten Runde einigermaßen bekannt sind, wirft der "Ballführende" den Ball wiederum einem Mitspieler zu, dessen Namen er vorher genannt hat.

Dritte Runde:

Der "Ballführende" kündigt an, dass er den Ball über (Annette) zu (Thomas) werfe. Hat Thomas den Ball von Annette erhalten, überlegt er sich ebenfalls eine Namenskette und gibt den Ball weiter.

Zipp Zapp

Die Gruppe steht/ sitzt im Kreis. Ein Spieler befindet sich im Kreis und ruft einem Mitspieler ein lautes 'Zipp' zu. Der Mitspieler muss daraufhin möglichst schnell den Namen seines linken Nachbarn nennen. Bei 'Zapp' hätte er den rechten Nachbarn nennen müssen. Kann er den Namen seines Nachbarn nicht nennen, benötigt er hierfür zuviel Zeit oder verwechselt er rechts und links, muss er in die Mitte. Beim Kommando 'Zipp Zapp' tauschen alle die Plätze, wobei neue Namenspaare entstehen.

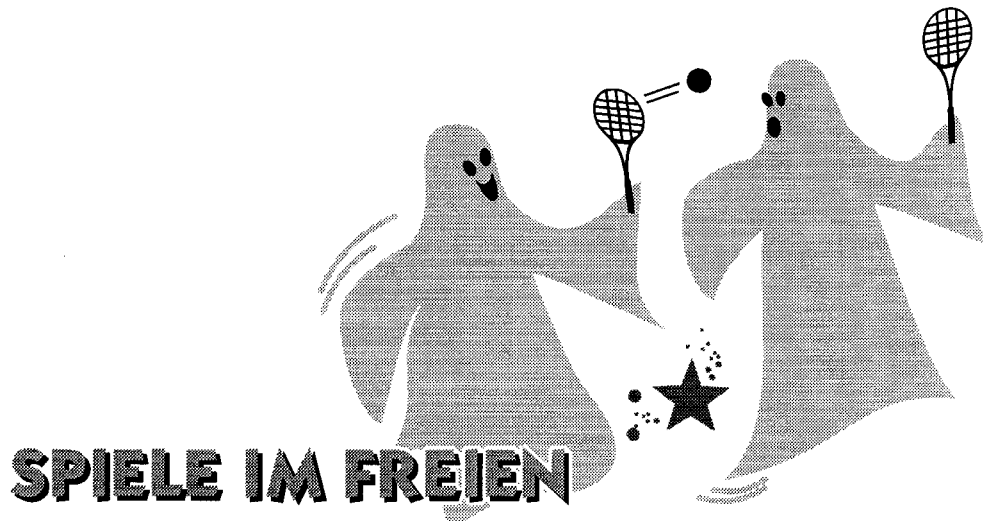
Konvoi

Die Gruppe steht/ sitzt im Kreis. Ein Spieler umrundet den Kreis, wobei er ein Tier/ Fahr-, Flugzeug imitiert oder eine verrückte Gangart vormacht. Nacheinander ruft er die Namen einiger Mitspieler auf, die sich anschließen und seine Bewegungen/ Geräusche nachvollziehen müssen. Nachdem der seltsame Konvoi den Kreis einige Male umrundet hat, stellt/ setzt sich der Anführer schnell in eine der entstandenen Lücken, wobei die Hinterleute ihm folgen. Derjenige, der keine Lücke mehr findet, führt den nächsten Konvoi an.

Mein rechter Platz ist frei

Die Gruppe sitzt im Kreis. Alle Mitspieler halten die Hände hinter dem Rücken. Der Stuhl rechts vom Spielleiter bleibt unbesetzt. Der Spielleiter ruft: "Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir (die Caroline) herbei. Carolines Nachbarn müssten den Platzwechsel verhindern und versuchen, Caroline festzuhalten. Schafft sie es, ihren Stuhl zu verlassen, gibt es wieder einen freien Platz und das Spiel wird mit dem bekannten Spruch fortgesetzt.





Löwe 1-2-3

Zwei Gruppen stehen sich in einem abgegrenzten Spielfeld gegenüber. In der Mitte wartet der Löwe. Die Gruppen tauschen ihre Positionen aus. Der Löwe versucht einen Läufer zu fangen. Schafft er es, den Gefangenen unter lautem: "1-2-3 Löwe" einmal kurz hochzuhalten, warten beim nächsten Positionswechsel 2 Löwen auf ihre "Opfer" (bevor der Gefangene den Boden unter den Füßen verloren hat, kann er sich noch losreißen).

Kettenfangen

Ausgangsposition siehe oben. Unterschied: Fänger und Gefangener halten sich an der Hand und fangen den nächsten. Nur die Außenspieler können abschlagen bzw. festhalten. Variation: sobald 4 Spieler zusammenkommen, teilt sich die Gruppe in 2 Paare, die ihre Jagd fortsetzen.

Drachenschwanzjagen

Die Spieler stellen sich hintereinander auf und legen ihre Arme um die Hüfte des Vordermannes. Der letzte in der Reihe steckt sich ein Taschentuch in den Gürtel (Gesäßtasche). Der Kopf des Drachens muss nun versuchen, sein Schwanzende bzw. Taschentuch zu erreichen, was der Schwanz, d. h. die Letzten in der Reihe, natürlich zu verhindern versuchen (Abwandlung: 2 Drachen jagen nach dem Schwanz bzw. Taschentuch des anderen).

Fliegender Holländer

Die Mitspieler bilden einen Kreis und reichen sich die Hände. Zwei Spieler bleiben außerhalb des Kreises und umrunden den Kreis ebenfalls händchenhaltend. Dabei trennen sie die Hände eines Paares im Kreis. Dieses Paar fasst sich wieder an die Hand, umrundet in entgegengesetzter Richtung den Kreis und versucht, die entstandene Lücke vor dem Startpaar zu schließen. In dieses Wettrennen können zusätzlich noch andere Paare mit einbezogen werden (abschlagen), so dass zwei oder drei Lücken entstehen. Ein Paar, das es nicht geschafft hat, eine Lücke zu schließen, setzt das Wettrennen erneut in Gang.

Huckepack

Paare stellen sich jeweils zu Vorder- und Hintermann auf und bilden einen Kreis. Bis auf ein Paar müssen alle Paare einen Schuh in die Mitte legen. Auf Kommando des Spielleiters nimmt der Vordermann seinen Hintermann in den Huckepack. Auf das Kommando "los" laufen alle Hintermänner im Uhrzeigersinn um den Kreis herum. Bei ihrem Vordermann angekommen, robben sie durch dessen gespreizte Vorderbeine hindurch, ergreifen einen Schuh und stellen sich anschließend mit dem Schuh hinter ihren Partner. Einer wird hierbei leer ausgehen und scheidet mit seinem Partner aus. Beim nächsten Durchgang tauschen die Paare ihre Positionen



Zublinzeln

Paare stellen sich jeweils zu Vorder- und Hintermann auf und bilden einen Kreis. Ein Mitspieler bleibt alleine und sucht sich seinen Partner durch Zublinzeln. Sobald einem Vordermann zugeblinzelt wird, muss er versuchen, von seinem Hintermann wegzukommen, der dies natürlich zu verhindern sucht. Reagiert der Hintermann nicht schnell genug und kann seinen Vordermann nicht festhalten, sucht er sich durch Zublinzeln einen neuen Partner. Der Partner wird nun zum Hintermann.

Klapperschlangen

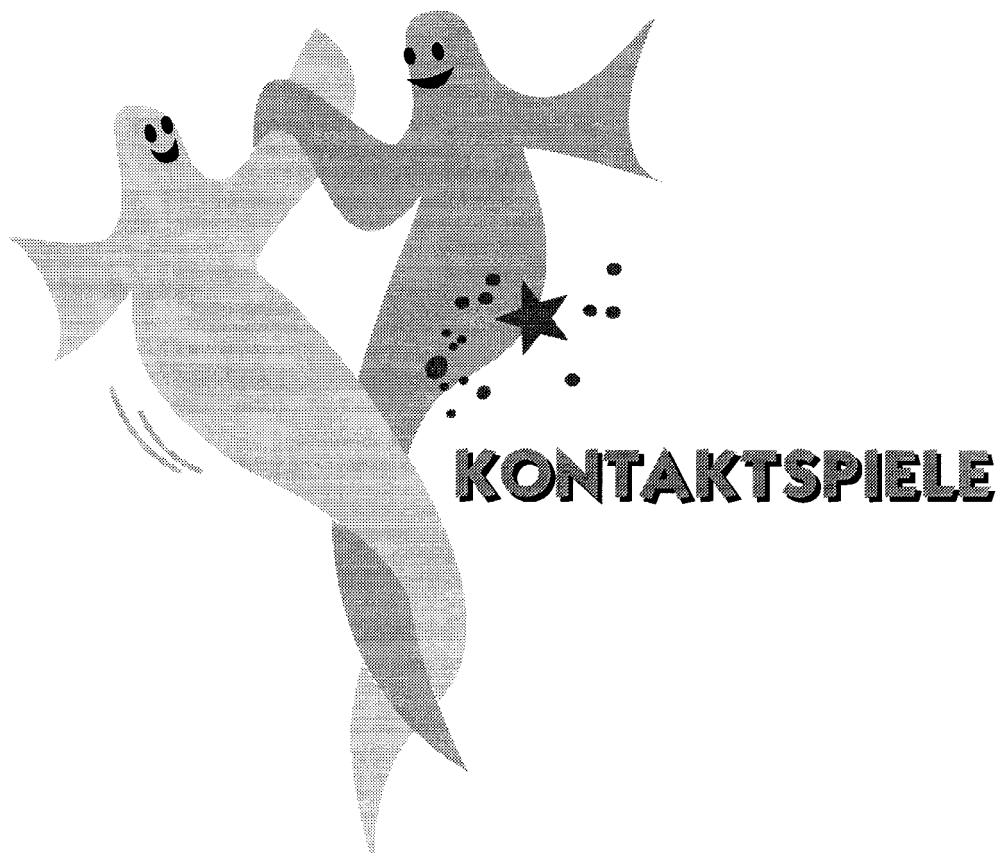
Die Gruppe bildet einen Kreis. Zwei Mitspieler (Schlangen) gehen in den Kreis und bekommen die Augen verbunden. Beide bekommen eine Klapper in die Hand (Dose mit Steinen). Eine Schlange versucht nun die andere zu fangen. Um die Position der anderen Schlange zu erfahren, braucht eine nur mit der Klapper zu schlagen, worauf die andere zurückklappern muss. Die Fängerschlange darf allerdings nur fünfmal klappern, um ihr Opfer zu orten, während die andere so oft klappern kann, wie sie sich traut.

Riesenraupe

Die Mitspieler legen sich nebeneinander auf den Bauch (Schulter dicht an Schulter). Der letzte rollt sich mit ausgestreckten Armen und Beinen über die Reihe, der nächste hinterher usw. (anschließend wieder dicht aufschließen).

Variante: Ein Spieler legt sich auf seine Mitspieler (mit Blick auf das Ende der Reihe), die sich alle gleichzeitig herumdrehen und so den obenliegenden wie auf einem Fließband ans andere Ende transportieren.





Gordischer Knoten

Die Mitspieler (6 bis 10) bilden einen Kreis, strecken ihre Hände aus und gehen aufeinander zu. Es entsteht ein Handgemenge, in dem jeder versucht, zwei Hände zu ergreifen. Hat keiner mehr eine Hand frei, kann man beginnen, den Knoten zu entwirren. Nur wenn es gar nicht mehr weitergeht, kann die Verbindung an einer bestimmten Stelle kurz unterbrochen werden. In der Regel kann auch der komplizierteste Knoten entwirrt werden, so dass ein oder auch zwei Kreise entstehen.

Variante für eine ruhigere Atmosphäre: Die Spieler gehen langsam mit geschlossenen Augen aufeinander zu.

Schoßsitzen

Die Mitspieler stellen sich hintereinander auf und bilden einen Kreis. Die Fußspitzen berühren dabei die Fersen des Vordermannes. Die Mitspieler gehen langsam in die Hocke und nehmen auf dem Schoß des jeweiligen Hintermannes Platz. Sitzen alle gut, versucht jeder, auf Kommando das linke Bein nach vorne zu bringen und anschließend das rechte nachzuholen. Der Kreis wird so in Bewegung gesetzt.

Schlangehäuten

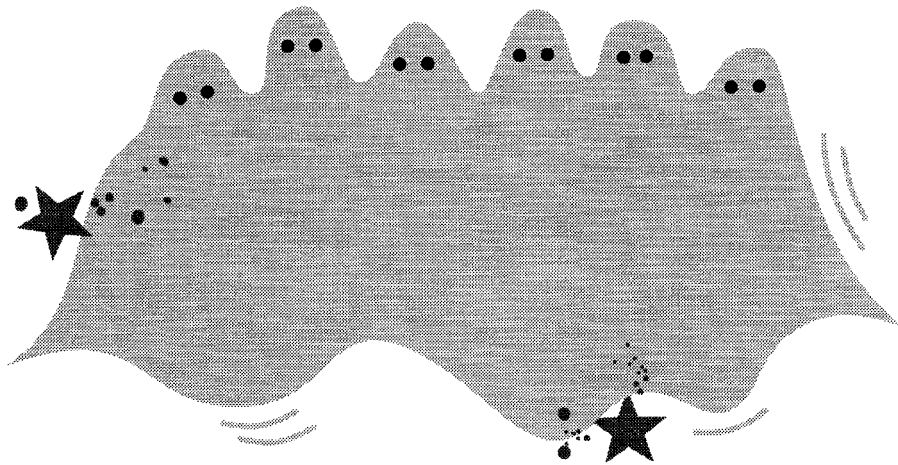
Die Spieler stellen sich hintereinander in Reihe auf. Jeder Spieler greift nun mit seiner linken Hand durch seine gegrätschten Beine nach der rechten Hand des Hintermannes bzw. ergreift die linke Hand des Vordermannes. Sobald jeder Mitspieler die entsprechende Hand des Vorder- bzw. Hintermannes gefasst hat, legt sich der letzte in der Reihe auf den Rücken. Dessen Vordermann bewegt sich mit gegrätschten Beinen rückwärts über den Liegenden hinweg, zieht die Kette hinter sich her und legt sich dann ebenfalls auf den Rücken.

Die Mitspieler dürfen die Hände dabei nicht loslassen. Sobald der letzte Spieler mit dem Kopf den Boden berührt hat, steht er auf und geht so, wie er zurückgezogen worden ist, wieder nach vorne. Indem er die anderen Spieler hinter sich herzieht, stellt er die Kette wieder auf die Beine.

Hängebrücke

Die Spieler stehen sich jeweils in Linie gegenüber (Schulter an Schulter) und ergreifen die Hände bzw. Handgelenke des Gegenübers. So entsteht eine Hängebrücke, auf der ein Spieler auf dem Bauch liegend durch Auf- und Ab- Bewegungen der Armpaare weitergereicht wird. Das letzte Paar begibt sich nacheinander auf die Brücke und verstärkt diese vorne wieder (Achtung: Brillen, Uhren und Wanderstiefel vorher ausziehen).





SPIELE FÜR GROSSGRUPPEN

Atomspiel

Alle Spieler sind Atome, die umherschwirren und auf Zuruf 'Atom (Zahl)' Moleküle der angegebenen Stärke bilden müssen. Gut geeignet für zweisprachige Aufenthalte zum Zahlenlernen.

Cheeseburger & Co

Alle Spieler bewegen sich im Raum. Auf Zuruf des Spielleiters "Cheeseburger" bilden die Spieler Vierergruppen, die sich übereinander stapeln. Beim 'Hamburger' bilden sich Dreiergruppen, beim 'Big Mac' Fünfergruppen.

Aktionsstraße

Dieses Spiel dient dazu, Gruppen in Bewegung zu bringen und über kleine Spielanweisungen Spielhemmungen abzubauen. Alle Teilnehmer verteilen sich im Raum und sollen nach Anweisung pantomimische Aufgaben erfüllen.

Die Anweisungen des Spielleiters könnten folgendermaßen lauten: Schüttelt möglichst vielen Mitspielern die Hände, zieht beim Grüßen Euren Hut, versucht Eure Mitspieler zum Lachen zu bringen, schleicht durch den Raum, läuft schnell und lautlos ohne Euch zu berühren, bildet Paare und transportiert eine schwere Glasplatte quer durch den Raum, nimmt einen Partner bei der Hand und spielt ein Liebespaar im Regen.....

Familienspiel

An die Mitspieler werden Zettel mit Familiennamen verteilt. Zu jedem Namen gehören fünf Familienmitglieder. Die Familie Meier besteht z. B. aus Oma Meier, Vater Meier, Mutter Meier, Kind Meier und Hund Meier bestehen. Die einzelnen Familienmitglieder versuchen durch Ausrufen ihres Familiennamens zueinander zu finden. Hat sich eine Familie gefunden, fassen sich die Familienmitglieder an die Hand und bilden einen Kreis (Familiennamen auswählen, die ähnlich klingen, z. B. Meier, Maier, Reier, Geier usw.).

Variante: Hat sich eine Familie gefunden, gruppiert sie sich folgendermaßen um einen Stuhl: Die Oma steht hinter dem Stuhl, auf dem Stuhl sitzt er Vater, auf seinem Schoß die Mutter, auf ihrem Schoß das Kind. Der Hund sitzt zu Füßen der Familie auf dem Boden.

Brautschau

An die Mitspieler werden Zettel mit Tiernamen verteilt. Das Geschlecht des Tieres wird ebenfalls angegeben. Zu einem Papageiweibchen gehört z. B. immer auch ein Papageimännchen. Die Paare müssen durch Nachahmen der charakteristischen Tierlaute bzw. Bewegungen zusammenfinden.

Obstkorb

Alle sitzen im Kreis. Einer steht in der Mitte und hat keinen Platz. Die Spieler sind in mehrere Obstsorten eingeteilt, Kirschen, Äpfel, Pflaumen Wenn der Spielleiter ruft: "Äpfel und Kirschen", müssen diese beiden Gruppen ihre Plätze vertauschen. Dabei sucht sich der Stehende einen Platz. Wer übrig bleibt, lässt ein paar andere Obst-sorten die Plätze tauschen. Man kann auch den ganzen Obstkorb umfallen lassen, d. h. beim Kommando "Obstkorb" tauschen alle die Plätze.

Donauwellen

Alle sitzen im Kreis. Einer steht in der Mitte und versucht einen freien Platz zu besetzen. Das versuchen die anderen zu verhindern, indem sie auf den jeweils frei werdenden Platz nachrücken.



Plätzetauschen

Die Gruppe sitzt in einem Kreis zusammen. Ein Mitspieler stellt sich in die Mitte, denn er ist der Aufpasser. Die Mitspieler erhalten nun Karten mit Nummern. Der Aufpasser ruft zwei Nummern auf, die Karteninhaber müssen nun versuchen, Kontakt miteinander aufzunehmen und die Sitzplätze zu tauschen, ohne dass es der Aufpasser merkt oder einen der freiwerdenden Plätze erwischt. Gelingt es ihm doch, so wird der vorherigen Platzinhaber zum Aufpasser.

Kartenrutschen

Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter verteilt an jeden eine Spielkarte, die er anschließend wieder einsammelt und mischt, nachdem sich jeder Farbe bzw. Symbol eingepägt hat. Der Spielleiter deckt die oberste Karte auf und ruft die Farbe (z.B. *Pik*). Alle Mitspieler, die eine Karte dieser Farbe haben, rutschen um einen Platz nach links weiter und setzen sich auf den Schoß ihres Nachbarn.

Die nächste Karte (z.B. Herz) wird aufgedeckt und die entsprechenden Spieler rutschen einen Platz weiter. Weiterrutschen können jedoch nur diejenigen, die "zuoberst" sitzen. Mit der Zeit entstehen regelrechte Sitzberge mit mehreren Spielern. Der Spieler, der zuerst wieder auf seinem ursprünglichen Platz angekommen ist, hat gewonnen.

Wer pfeift hier?



Die Gruppe bildet einen Kreis (stehend). Drei bis fünf Mitspieler warten vor der Tür. Mit Kordel und Sicherheitsnadel (Tesa-Streifen) wird eine Pfeife am Rücken des Spielleiters befestigt. Der erste Mitspieler wird hereingerufen und muss erraten, wo sich die Pfeife befindet.

Die Gruppe erweckt nun den Eindruck, als werde die Pfeife hinter ihrem Rücken herumgereicht und lenkt den Mitspieler dadurch ab. Der Spielleiter hält sich unauffällig zurück und gibt den anderen Mitspielern ab und zu Gelegenheit, hinter seinem Rücken zu pfeifen. Hat der Suchende herausgefunden, wo sich die Pfeife wirklich befindet, wird der Nächste hereingerufen.

Rate mal, wie es geht!

Die Gruppe sitzt auf Stühlen im Kreis. Drei oder vier Mitspieler werden aus dem Raum geschickt. Der Spielleiter ruft den ersten Spieler herein und wirft einem aus dem Kreis einen Ball (oder ein

Paket Taschen-tücher oder ein Wollknäuel) zu. Dabei stellt er die Frage: "Erlaubt oder nicht erlaubt?". Der Spieler muss nun durch raten das Prinzip herausfinden, was erlaubt bzw. nicht erlaubt ist. Wenn ein Mitspieler meint, die Lösung gefunden zu haben, geht er zum Spielleiter und teilt sie ihm leise mit.

Lösung: Entscheidend für "erlaubt" oder "nicht erlaubt" ist die Körperhaltung desjenigen, der den Ball erhalten hat. Hat er die Beine übereinandergeschlagen, ist es "erlaubt", hat er die Beine nicht übereinandergeschlagen, ist es "nicht erlaubt".



MANNSCHAFTEN IM WETTBEWERB



Ball über Kopf

Zwei Mannschaften stellen sich nebeneinander jeweils in Reihe auf (zwischen den beiden Mannschaften ca. 3 m Platz lassen). Nach dem Startzeichen reicht der Erste aus jeder Mannschaft einen Ball über Kopf weiter. Erhält der Letzte in der Reihe den Ball, robbt er mit dem Ball durch die gespreizten Beine seiner Vorderleute, stellt sich vorne an und gibt den Ball über Kopf weiter. Die Mannschaft, die ihre ursprüngliche Ausgangsposition zuerst erreicht, hat gewonnen.

Blindenlaufen

Zwei Mannschaften stellen sich nebeneinander (ca. 3 m Abstand) in Reihe auf (die Mitspieler stehen hintereinander). Die jeweils ersten aus jeder Reihe laufen mit verbundenen Augen auf ein Ziel zu (Baum, Mitspieler o.a.). Dabei werden sie von ihren Mannschaften (am besten von nur einem Mitspieler) mit Kommandos dirigiert.

Hat ein "Blindgänger" das Ziel berührt, nimmt er seine Augenbinde ab, läuft zu seiner Mannschaft zurück und verbindet dem nächsten die Augen. Anschließend stellt er sich hinten an.

Händedrücken

Die Mannschaften stellen sich nebeneinander in Reihe auf. Die hintereinander stehenden Mitspieler fassen sich an die Hand. Wobei der jeweils erste in der Reihe einen Ball in seiner freien Hand hält. Hinter den beiden Reihen steht der Signalgeber, der von den jeweils letzten in der Reihe beobachtet wird. Der Signalgeber wirft ein Geldstück bzw. präsentiert eine Zahl mittels

Handzeichen oder einem großen Würfel. Bei Kopf bzw. gerader Zahl geben die letzten in der Reihe einen Händedruck weiter, der sich blitzschnell bis zum Vordermann fortsetzt. Kommt der Händedruck beim Vordermann an, lässt er den Ball fallen. Die Mannschaft, deren Ball zuerst den Boden berührt, hat einen Punkt gemacht und der letzte begibt sich nach vorne.

Die Mannschaft, die ihre ursprüngliche Ausgangsposition zuerst erreicht, hat gewonnen. Sollte ein Händedruck irrtümlich beim Vordermann ankommen, muss sich dieser wieder hinten anstellen. Vor den beiden Reihen befindet sich der Schiedsrichter, der beurteilt, wessen Ball zuerst den Boden berührt hat.



Graumehl

Die Mannschaften (je 8 Spieler) stehen sich in Linie gegenüber. Zwischen den Mannschaften genügend Platz lassen. Die Spieler aus jeder Mannschaft erhalten jeweils eine Buchstabenkarte, die zusammen in die richtige Reihenfolge gebracht, das Wort Graumehl ergeben (Karten vorher mischen). Der Spielleiter ruft nun bestimmte Wörter auf, die aus den verteilten Buchstaben gebildet werden können (z. B. Mehl, grau, Raum, Lage, Auge, Lehm, lahm, Uhr, Lauge). Soll das Wort Mehl gebildet werden, treten diejenigen Spieler aus jeder Mannschaft hervor, deren Buchstabe in dem Wort Mehl lesbar wird. Die Spieler, die zuerst in der richtigen Reihenfolge stehen, erhalten für ihre Mannschaft einen Punkt. Zum Schluss bilden die Spieler das Wort Graumehl.

Begriffe darstellen

Zwei Mannschaften (je 5 bis 8 Mitspieler) sitzen sich gegenüber. Der Spielleiter hat für jede Mannschaft Begriffe vorbereitet und auf Zettel notiert (Baumkrone, Bananenshake, Liebesgeflüster o. a.). Die Anzahl der Begriffe entspricht der Zahl der Mitspieler. Die Mitspieler begeben sich in Reihenfolge und im Mannschaftswechsel zum Spielleiter, der ihnen einen Wortzettel vorhält. Daraufhin versuchen sie, den gezeigten Begriff pantomimisch darzustellen. Die Mannschaft, die den Begriff zuerst errät, erhält einen Punkt.

Schrubberhockey

Zwei Mannschaften (je 5 bis 7 Mitspieler) sitzen sich gegenüber. Zwischen den beiden Stuhlreihen ca. 5 m Abstand halten. Die Mitspieler aus jeder Mannschaft werden so durchnumeriert, dass sich der erste aus Mannschaft A und der letzte aus Mannschaft B gegenüber sitzen. Der Spielleiter stellt für jede Mannschaft einen Stuhl jeweils an das Kopfende der Gasse. An jeden Stuhl stellt er einen Schrubber oder Besen. Zwischen die beiden Stühle (Mitte) legt

er einen Lappen auf den Boden. Stühle und Lappen befinden sich auf einer Linie. Der Spielleiter ruft nun z. B. die Nr. 4 auf. Die beiden Spieler mit der Nr. 4 laufen jetzt zu ihrem Tor (Stuhl), ergreifen den Schrubber und versuchen, damit den Lappen ins gegnerische Tor zu befördern. Der erfolgreiche Spieler erhält für seine Mannschaft einen Punkt. Der Spielleiter ruft die nächste Nummer auf usw. (zwischen beiden Toren muss genügend Platz gelassen werden).

Stühlerücken

Der Spielleiter baut zwei Stuhlreihen mit je 6 Stühlen nebeneinander auf. Zwischen den beiden Stuhlreihen ca. 3 bis 4 m Platz lassen. Es werden zwei Mannschaften gewählt (je 8 Personen), deren Mitspieler sich jeweils auf die Stühle der ihr zugewiesenen Stuhlreihe stellen. Die Mannschaften haben nun die Aufgabe, ihre Stuhlreihe über eine bestimmte Ziellinie zu bringen, ohne mit den Füßen den Boden zu betreten. Die Mannschaft, die ihren ersten Stuhl zuerst über die Ziellinie bringt, hat gewonnen (hierzu steigen die Mitspieler auf den Stuhl des Vordermannes und reichen den letzten Stuhl nach vorne weiter).

Mumienwickeln

2 Gruppen (je 3 Personen) bekommen die Aufgabe, einen Mitspieler vollständig mit Toilettenpapier einzuwickeln. Die Gruppe, die am schnellsten fertig wird, hat gewonnen.

Montagsmaler



Zwei Mannschaften werden gebildet (5 - 8 Personen). Der Erste versucht, einen Begriff, der ihm vom Spielleiter vorgegeben wird, auf einer Tafel so wiederzugeben, dass er von seinen Mitspielern geraten werden kann. Haben die Mitspieler den Begriff erkannt, kommt der nächste an die Tafel. Diejenige Mannschaft gewinnt, die innerhalb eines vorher festgelegten Zeitraumes die meisten Begriffe erraten hat.

Orgelpfeifen

Zwei Gruppen stehen sich jeweils in Linie gegenüber (Abstand ca. 5 m). Ein Mitspieler aus jeder Gruppe bekommt die Augen verbunden und muss nun die Mitglieder der anderen Gruppe durch Ertasten der Größe nach ordnen. Der Größte zuerst, der Kleinste zuletzt. Derjenige, der zuerst fertig ist, erhält für seine Gruppe einen Punkt.



Französische Eisenbahn

Drei Mädchen und drei Jungen warten vor der Tür. Vier Mitspieler stellen sich hintereinander auf (Mädchen und Jungen abwechselnd) und fassen sich an die Schultern. Der erste Mitspieler wird hereingerufen, stellt sich hinten an und der Zug setzt sich schnaufend in Bewegung. Der erste in der Reihe bestimmt die Richtung, das Tempo, kündigt einen Tunnel an (alle ducken sich) oder macht auf einen umgestürzten Baum aufmerksam (alle springen über das Hindernis) und gibt das Haltesignal.

Der "Zugführer" dreht sich um und verabschiedet sich von seiner Hinterfrau mit einem Küsschen. Daraufhin gibt die ihrem Hintermann ein Küsschen usw. Der letzte in der Reihe hält nun ebenfalls in froher Erwartung seine Wange hin, bekommt allerdings statt eines Küsschens eine Ohrfeige. Beim nächsten Durchgang gibt er die Ohrfeige an seine Hinterfrau weiter.

Motorradrennen

Vier Mitspieler warten vor der Tür. Vier Stühle werden nebeneinander aufgestellt (ca. 1 m Abstand zwischen den Stühlen). Der Spielleiter erklärt den Zuschauern, es handele sich hierbei um 4 Toiletten und man dürfte gespannt sein, wie die vier ihren Toilettenbesuch gestalten.

Anschließend begibt er sich vor die Tür und erklärt den vier Mitspielern, sie seien vier Motorradrennfahrer, die ein heißes Rennen vor sich hätten. Drinnen warteten vier Motorräder (Stühle), die möglichst eindrucksvoll bewegt werden sollten (Maschine antreten, Geräusche nachahmen, in die Kurve stürzen und Defekt beheben, in dem man sich unter den Stuhl legt, nach vorne rücken usw.).

Die vier Motorradfahrer laufen winkend ein und lassen sich von den Zuschauern feiern. Der Spielleiter sollte das Rennen entsprechend kommentieren und letztlich den Sieger abwinken. Anschließend werden die vier darüber aufgeklärt, dass sie in Wirklichkeit Toilettenschüsseln fortbewegt haben.

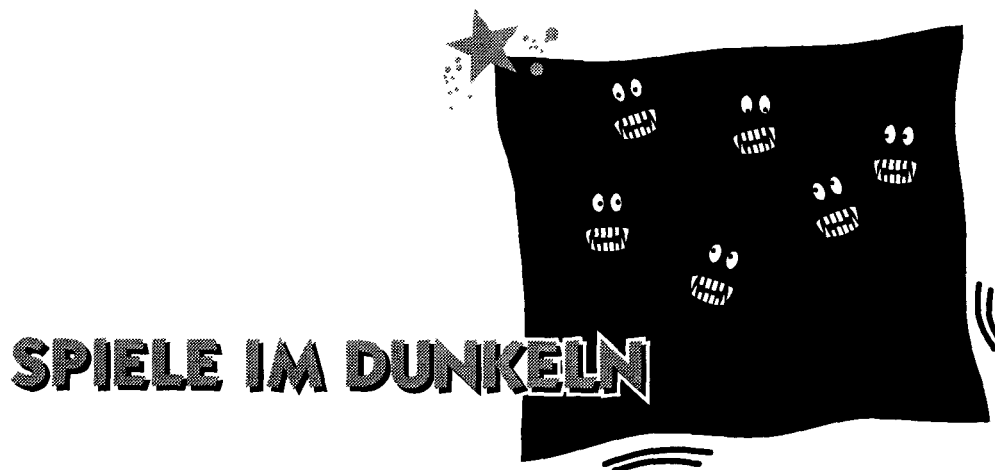
Aufnahme in den Lämmerverein

Die Gruppe (Lämmerverein) bildet einen Kreis. Vier Mitspieler warten vor der Tür. Der erste Mitspieler wird hereingerufen und bekommt die Aufgabe, das Oberschaf herauszufinden, das (angeblich) am lautesten blökt, in Wirklichkeit aber gar nicht existiert.

Hierzu hat er drei Versuche. Auf das Kommando des Spielleiters blöken alle so laut es geht. Der Mitspieler tippt auf irgendein Schaf, hat aber leider falsch getippt. Das ganze wird wiederholt. Beim dritten Versuch tippt der Mitspieler auf jeden Fall richtig und wird zum Oberschaf erklärt (das Oberschaf muss bekanntlich am lautesten blöken). Der zweite Mitspieler wird hereingerufen bekommt seine Aufgabe erklärt und alle blöken wieder los. Der Mitspieler tippt leider auf den Falschen. Der Spielleiter gibt erneut das Kommando.

Beim dritten Versuch holen alle tief Luft, lassen das Oberschaf allerdings diesmal aus vollem Herzen alleine blöken. Damit der zweite Mitspieler nicht zufällig beim ersten Versuch auf das "Oberschaf" tippt, muss er in die Spielregeln eingeweiht werden. Er hat die Aufnahme in den Lämmerverein nicht geschafft, wird wieder vor die Tür geschickt und beim übernächsten Mal wieder hereingerufen.





Tanz der Vampire

Alle Mitspieler bewegen sich langsam in einem völlig abgedunkelten Raum. Ein "Vampir" unter ihnen verwandelt jeden, den er berührt, mit einem Griff an den Hals ebenfalls in einen Vampir. Treffen zwei Vampire aufeinander, verwandeln sie sich wieder in gewöhnliche Sterbliche.

Goofy

Alle Mitspieler bekommen die Augen verbunden oder bewegen sich in einem völlig abgedunkelten Raum. Der Spielleiter ernennt einen Spieler unauffällig zum Goofy, der keine Augenbinde bekommt. Das Ziel der Spieler ist es, den Goofy zu finden und dadurch ebenfalls zu einem Goofy zu werden. Die Blinden laufen also herum und stellen demjenigen, den sie berühren, die Frage: Goofy? Antwortet der Berührte ebenfalls mit Goofy, geht die Suche weiter, denn der Goofy ist stumm.

Findet ein Blinder den Goofy (er hat auf seine Frage Goofy keine Antwort bekommen), nimmt er seine Augenbinde ab, da er nun ebenfalls zum Goofy geworden ist. Beide Goofys fassen sich an die Hand und gehen langsam durch den Raum. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler zu Gliedern einer Kette von Goofys geworden sind. Ein "Blinder" darf erst seine Augenbinde abnehmen, wenn er das Ende der Kette gefunden hat.

Versteckspiel im Haus

Dieses Spiel eignet sich besonders für lange Winterabende, da das Ferienhaus völlig abgedunkelt sein muss. Die Gruppe versammelt sich in einem Raum/ Gebäudeteil und der erste Mitspieler versteckt sich irgendwo im Haus. Vorher wurde festgelegt, wo er sich

verstecken bzw. nicht verstecken darf. In Zeitabständen von ca. 2 Minuten machen sich die anderen Gruppenmitglieder einzeln auf die Suche. Wichtig: es darf nicht gesprochen werden!

Findet jemand den Gesuchten, platziert er sich stehend, liegend oder sitzend neben ihn, je nachdem, in welcher Haltung er ihn vorgefunden hat. Auch hier darf nicht miteinander gesprochen werden. Nach und nach vergrößert sich die Reihe, die so lange still verharrt, bis sich auch der Letzte angeschlossen hat.





Dirigentensuche

Ein hinausgeschickter Spieler muss durch Beobachtung erraten, wer von den Spielern, die alle nach einer einfachen Melodie ein Flötenspiel imitieren, dann plötzlich Geige usw., zum Wechseln der Instrumente den Impuls gibt.

Zeitgefühl

Es soll ein jeder schätzen, wie lang eine Minute ist. Man gibt ein Kommando; wer meint, die Minute sei zu Ende, hebt die Hand; ruhiges Spiel als Abschluss eines Abends.

Geruchs-Kim

Einem Spieler werden die Augen verbunden. Man hält ihm verschiedene Dinge unter die Nase, z. B. Parfüm, Seife, Blumen, 1 Scheibe Wurst, 1 Zitrone, 1 Schuh, 1 Zwiebel. Er muss an dem Geruch erkennen, was es ist.

Gefühls-Kim

Der Mitspieler ertastet Gegenstände (Kronkorken, Nägel, Tannenzapfen o.ä.) mit seinem Fuß. Die Augen sind selbstverständlich verbunden oder geschlossen.

Münzen-Kim

Einem Spieler werden die Augen verbunden. Dann werden ihm verschiedene Geldmünzen in die Hand gegeben, die er sortieren und deren Gesamtwert er erraten muss.

Zimmer-Kim

Eine oder mehrere Personen verlassen das Zimmer. In ihrer Abwesenheit wird allerlei verändert: Vorhänge zu, Bilder umgehängt, Tische gedreht, Blumentöpfe vertauscht usw. Wer bemerkt sämtliche Veränderungen?

Kleider-Kim

Es muss dunkel sein im Zimmer. Der Spielleiter schaltet das Licht für zwei Minuten aus. Schnell ändern alle Mitspieler etwas an ihrer Kleidung: Brille ab, Jacke auf, Schuh aus, Kragen auf, Ärmel hochgekrempelt. Wer die meisten Änderungen feststellt, gewinnt.

Geräusch-Kim

Einer Person werden die Augen verbunden. Dann erzeugt man bestimmte Geräusche, deren Herkunft erraten werden muss. Beispiele: Papierrascheln, das Kratzen einer Feder auf einem Bogen Papier oder Imitation eines Motorengeräusches, Einschenken eines Getränkes usw..





Lebendige Schreibmaschine

Die Gruppen stellen sich auf. Sie verwalten eine bestimmte Anzahl von großen Buchstaben (auf Karton geschrieben). Jede Gruppe hat selbstverständlich den gleichen Bestand. Der Spielleiter ruft ein Wort auf, und die Gruppen stellen sich in der richtigen Schreibweise auf, wobei sie das Wort durch Vorhalten der Buchstaben bilden.

Menschenskulptur

Zwei oder drei freiwillige Mitspieler bilden eine Menschenskulptur. Ein Mitspieler bekommt die Augen verbunden und ertastet, wie sich die Skulptur formiert hat. Glaubt der "Blinde", die Form erraten zu haben, löst sich die Skulptur auf und der "Blinde" bekommt die Augenbinde abgenommen.

Der Ratende versucht nun, die Skulptur entsprechend seiner Vorstellung wieder zusammenzubauen. Die anderen Spieler dienen bei diesem Spiel als Zuschauer.

Spiegelpantomime

In der Gruppe werden Paare gebildet. Einer der beiden Partner muß eine pantomimische Aufgabe erfüllen, die von dem Partner spiegelbildlich nachgespielt werden muß. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Löffelgeschichte

Sechs Löffel werden im Kreis sternförmig auf den Boden gelegt. Die Kinder (eines mehr als Löffel) hocken oder knien im Kreis herum (Hände auf dem Rücken). Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Jedesmal, wenn das Wort "Löffel" darin vorkommt, muss ein Löffel geschnappt werden. Der letzte scheidet aus, ein Löffel wird entfernt, die Geschichte wird weitererzählt.

Pantomimenkette

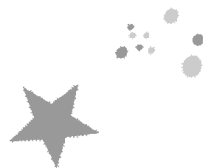
Vier bis sechs Mitspieler warten vor der Tür. Der Spielleiter spielt dem ersten Mitspieler eine Pantomime vor (z. B. Taucher steigt in seinen Taucheranzug, schnallt sich die Sauerstoffflasche um und springt anschließend ins Wasser). Der erste Mitspieler gibt das, was er davon behalten hat, an den nächsten Mitspieler weiter usw. Nachdem der letzte Mitspieler seine Version der Pantomime vorgeführt und anschließend erklärt hat (das Ergebnis hat in der Regel nichts mehr mit der ursprünglichen Pantomime gemeinsam), wird die Ausgangspantomime zum Vergleich noch einmal vorgeführt.

Handwerksraten

Vier oder fünf Spieler werden hinausgeschickt, die übrigen sprechen ab, dass jeder pantomimisch ein anderes Handwerk darstellt. Die Hinausgeschickten werden einzeln hereingeholt und müssen möglichst schnell erraten, welche Handwerker vertreten sind.

Das Mörderspiel

Achtung: Ein Mörder ist unter uns!



Erwischen kann es einen überall, beim Mittagessen, in der Dusche oder vielleicht beim Volleyballspiel. Plötzlich blickt man in die sogenannte "Mörderkarte" und darf sich aus dem Spiel verabschieden. Unauffällig begibt sich der "Getroffene" nach einigen Minuten zu einem Übersichtsplan und trägt dort seinen Namen sowie Zeit und Ort seiner "Ermordung" in die dafür vorgesehenen Spalten ein. Die noch Lebenden versuchen, den Mörder anhand dieser Angaben zu entlarven. Doch Vorsicht! Wer beim Spielleiter einen falschen Verdacht äußert, ist ebenfalls tot. Ist der Mörder gefunden, so schreibt man dessen Namen sowie den Zeitpunkt der Entlarvung unter die Reihe seiner Opfer. Der Spielleiter bestimmt nun durch die unauffällige Weitergabe der Mörderkarte einen neuen Mörder.

100-Fragen-Spiel

Dieses Spiel bringt "die Kinder" so richtig in Bewegung. Benötigt werden zunächst 100 Fragen, die mit Hilfe von Allgemeinwissen, Nachsehen, -zählen, und -fragen beantwortet werden können. Mit Würfelglück, etwas Kondition und Allgemeinwissen erreicht eine Gruppe zuerst die 100. Frage und hat somit gewonnen.

Es werden eingerichtet (möglichst weit voneinander entfernt):

1 Würfel-Station, 1 Aufgaben-Station, 1 Antwort-Station

Die Kinder werden in Kleingruppen zu viert oder fünft eingeteilt und gehen in kurzen Abständen zu Würfel-Station. Die Gruppe würfelt, bekommt die gewürfelte Zahl auf einen Laufzettel geschrieben und begibt sich anschließend zur Aufgaben-Station. Hat die Gruppe beispielsweise eine 5 gewürfelt, wird hier auch die 5. Frage gestellt. Anschließend geht es zur Antwort-Station, die mit Namenszeichen bestätigt, daß die Frage beantwortet wurde. An der 1. Station darf nun neu gewürfelt werden, wobei die erreichte Zahl zur vorherigen addiert wird.

Das Ganze nicht zu ernst nehmen und auch gute Einfälle und lustige Antworten gelten lassen. Man kann Joker einsetzen oder "Strafen" für nicht beantwortete Fragen erteilen (20 Kniebeugen, 1 Minute aussetzen etc.).

A - Z - Spiel

Die Aufgabe besteht darin, Gegenstände zu suchen, deren Anfangsbuchstaben mit dem Alphabet übereinstimmen (Kleingruppe 4 - 5 Personen). Bei Buchstaben wie A (Ast, Apfel) oder S (Stein, Strumpf) gibt es bestimmt keine Probleme. Schwieriger wird es schon bei den Buchstaben X, Q oder Y. Aber den meisten fällt auch hierzu etwas ein. Alle Gegenstände (max. 26) zu einem Kunstwerk zusammenbauen lassen, das zusätzlich bewertet wird.

Postspiel

Mit Hilfe eines Briefkastens, freiwilligen Briefträgers oder eines Postschalters, eröffnet man den Ferienkindern die Möglichkeit in gegenseitigen Briefkontakt zu treten. Man kann eher schreiben, was man sich nicht zu sagen traut, hierbei Kontakte anbahnen, Bewunderung ausdrücken, Rendezvous verabreden oder Kritik üben.

Wie die Briefverteilung organisiert wird, sollte jedes Betreuersteam selbst entscheiden.