



Pausenspiele für die Jungschar

In der Praxis bewährte Spiele, die kein oder nur wenig Material und Vorbereitung erfordern.

Stand: April 2023

Die Spiele wurden in der Praxis in verschiedenen Settings getestet und haben sich vielfach bewährt. Anmerkungen und Rückmeldungen (insbesondere bei unklaren Erklärungen) bitte an info@aboej.at.

Inhaltsverzeichnis

1, 2, 3 Abschlagen	5
15 – 14 – 13	6
Animal signs (Tierische Zeichen)	7
Bärentöter	8
Black Story	9
Blinder Ninja	11
Blinzeln	12
Blinzeln – wenn Blicke töten	13
Brettspiel / Bredl' drehen	14
Bumm	15
CD-Spiel	16
Chefvize	17
Count and sit	18
Das perfekte Alibi	19
Das ultimative Spiel (The sign)	20
Dirigent	21
Gegenteilspiel	22
General Kommando	23
Gordischer Knoten	24
Fischer-Jünger-Märtyrer	25
Hast du meine Kuh gestohlen?	26
Heiß und fettig	27
Hip-Hop Sesselkreis	28
Katze und Maus	29
Käfermann	30
Kettenfangen	31

Kontaktpunkte	32
Königsschlafen	33
Kotzendes Känguru	34
Kurzschluss	35
Menschenmemory	36
Mord im Hotel	37
Never have I ever	38
Ninja	39
Psychiater	40
Ringhüpfen	41
Schreispiel	42
Speed-Partner-Interview	43
Stöpsel-Lauf	44
Sub sub sub	45
The falling blanket	46
Tic Tac Toe - Laufen	47
Tischklopfen	48
Verknoten (Karotten ziehen)	49
Versteinert	50
Wo ist die Flasche?	51
Würfelfußball	52
Yee-ha	53
Zähne verstecken (Teeth)	54
Zettelfangen	55

1, 2, 3 Abschlagen



Ab 8 Jahren



7 bis 20



10 bis 25 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Ein ausgewählter Spieler (=Sucher) zählt an einem Startpunkt bis zu einer bestimmten Zahl (z.B. 30). Währenddessen verstecken sich die anderen Spieler. Wenn der Sucher eine Person gefunden hat, läuft er zum Startpunkt zurück und ruft diese Person aus. Der Ausruf lautet dabei meistens „1, 2, 3“ (Name der gefundenen Person). Oft wird danach noch gesagt, wo genau sich die Person versteckt, also z.B. „1, 2, 3 für Lisa hinter dem Baum!“. Das Ziel der versteckten Spieler ist es, den Startpunkt vor dem Sucher zu erreichen und sich freizuschlagen. Der Ausruf lautet dabei „1, 2, 3 ich bin frei“.

Variationen, Hinweise

OPTIONAL: Die letzte versteckte Person hat die Möglichkeit, alle Spieler freizuschlagen, wenn sie vor dem Sucher den Startpunkt erreicht und „1, 2, 3 alle frei“ ruft. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler gefunden sind bzw. sich freigeschlagen haben. Zwischen allen Spielern, die es nicht geschafft haben, sich freizuschlagen, wird der neue Sucher gewählt.

Ziel

Soziale Kompetenz, Beobachten, kognitive Kompetenz, Geschicklichkeit, strategisches Denken

15 – 14 – 13



Ab 8 Jahren



4 bis 20



5 bis 10 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle Spielteilnehmer stellen sich um den „Suchenden“ Spieler auf und müssen diesen berühren. Sobald der „Suchende“ beginnt, von 15 laut hinunter zu zählen, verstecken sich alle irgendwo im ausgemachten Gelände. Der „Suchende“ muss während des Zählens die Augen schließen. Bei 0 angelangt darf er die Augen öffnen.

Jetzt darf er die zuvor ausgemachte Anzahl an Schritte machen und die übrigen Spielteilnehmer suchen. Entdeckt er jemanden, muss er dessen Namen rufen und sagen, wo er sich versteckt. Der Entdeckte scheidet aus und muss sich auf die Seite setzen. Kann der „Suchende“ niemanden mehr entdecken, beginnt er wieder blind von 14 bis 0 laut zu zählen. Jetzt müssen alle aus ihrem Versteck hervorkommen, den Suchenden kurz berühren und sich dann sofort wieder verstecken. Nun beginnt wieder die Suche des Suchenden. Beim nächsten Durchgang zählt er von 13 bis 0, usw.

Die Zählzeiten werden immer kürzer, womit die Mitspieler immer hektischer zwischen ihren Verstecken und dem „Sucher“ hin und her laufen müssen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler gefunden wurden. Der letzte Spieler wird zum „Suchenden“.

Variationen, Hinweise

Die Anzahl an Schritten des Suchenden ist abhängig vom Gelände, wenn das Gelände eher weitläufig ist, kann er mehr Schritte machen, ist das Gelände eher klein, sollte der Suchende weniger Schritte machen dürfen.

Ziel

Orientieren, Schnelligkeit, Namen lernen

Animal signs (Tierische Zeichen)



Ab 6 Jahren



7 bis 20



Beliebig



Beliebig



Ball oder Polster

Spielanleitung

Die Spielteilnehmer bilden gemeinsam einen Kreis. Dann wählt jeder Spieler ein Tier und überlegt sich eine passende Bewegung zum ausgewählten Tier, und zeigt diese Bewegung allen anderen. Nachdem jeder seine Bewegung gezeigt hat, geht ein Spieler in die Mitte, schließt die Augen und zählt bis 10.

Danach beginnen die Spieler, das Zeichnen zu einem anderen Spieler weiterzugeben. Der Spieler in der Mitte muss heraus finden wer das Zeichnen hat. Erwischt er die Person, die aktuell das Zeichen weitergibt, wird gewechselt und diese Person muss in die Mitte. Es beginnt eine neue Runde.

Variationen, Hinweise

Ziel

Kennen lernen

Bärentöter



Ab 12 Jahren



10 bis 35



Beliebig



Sesselkreis



Zeitung, Klebeband,
Papierkorb

Spielanleitung

Alle Personen sitzen im Kreis um einen Papierkorb. Ein Spieler hat keinen Sitzplatz und steht in der Mitte mit dem sogenannten Bärentöter, einer Zeitungsrolle, die mit Klebeband zusammengeklebt ist.

Er geht im Kreis herum und schlägt dann so unerwartet wie möglich einen sitzenden Spieler. Der Spieler, der in der Mitte war, versucht den Bärentöter in den Papierkorb zu geben und sich dann auf den Platz des "Geschlagenen" zu setzen, während dieser versucht, den Bärentöter aus dem Korb zu nehmen und dem "Schläger" zurückzuschlagen, bevor dieser sich hingesetzt hat. Gelingt ihm das, so kann er sich wieder auf seinen Sessel setzen, anderenfalls ist er der Nächste in der Mitte.

Variationen, Hinweise

Ziel

Reaktionsfähigkeit

Black Story



Ab 10 Jahren



Beliebig



Ca. 10-15 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Der Schluss einer Geschichte wird den Kindern vorgelegt. Durch Fragen müssen sie den Verlauf oder den Hintergrund der Geschichte herausfinden.

Dabei müssen die Fragen immer so gestellt werden, dass sie mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Ist eine Frage irreführend oder nicht für den Verlauf der Geschichte relevant, wird sie mit „Nicht relevant“ beantwortet.

Beispiels-Rätsel: „Eine Frau liegt spät nachts in ihrem Bett, kann aber nicht einschlafen. Dann greift sie zum Telefon, wählt eine Nummer, spricht aber nichts und legt wieder auf. Nun kann sie einschlafen.“

Lösung: Die Frau liegt in einem Hotelzimmer. Im Nebenzimmer schnarcht die Person so laut, dass die Frau nicht einschlafen kann. Sie wählt daher die Nummer des Telefons aus dem Nebenzimmer, sodass die schnarchende Person aufwacht und nicht mehr schnarcht. Dadurch kann sie nun selbst einschlafen.

Variationen, Hinweise

Eignet sich besonders für Wanderungen, Autofahren, am Essenstisch oder im Zelt.
Es können auch biblische Geschichten vermittelt werden.

Achtung: viele der klassischen „Black Storys“ handeln von nicht altersgerechten Themen oder Todesfällen! Es gibt speziell für Kinder angepasste Rätsel „Black Stories Junior“ (erhältlich im Moses Verlag. zB Golden Stories = Schätze und Königreichen, Red Stories = Kriminalfällen, School Stories = Schule, Orange Stories = Urlaubsreisen, usw.).

Ziel

Analytisches Denken, Aufmerksamkeit, Zuhören, Ausdauer

Blinder Ninja



Ab 6 Jahren



8 bis 16



Beliebig



Beliebig



Tuch / Schal (zum
Augen verbinden)

Spielanleitung

Alle Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf, jeder bekommt eine Nummer. Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte und bekommt die Augen verbunden. Er sagt 2 Nummern. Die Personen, die diese Nummern haben, müssen den Platz tauschen, der „Blinde Ninja“ muss versuchen eine der beiden Personen zu berühren. Gelingt ihm dies, wird dieser Person die Augen verbunden.

Variationen, Hinweise

Je nachdem wie schwer oder leicht sich die Person in der Mitte tut, kann man den Kreis vergrößern oder verkleinern. Bei mehr Teilnehmern ist es ratsam, sich in zwei einzelne Spiele zu splitten, da es sonst für die einzelnen Teilnehmer langweilig wird wenn sie lange nicht drankommen.

Ziel

Gemeinschaftsgefühl, Spaß

Blinzeln



Ab 7 Jahren



Ab 8



Beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle Spieler stellen sich in zwei Reihen im Kreis auf, also jeweils 2 Personen hintereinander. Die hinten stehende Person hält die Hände hinter dem Rücken. Eine oder mehrere Personen in der hinteren Reihe stehen alleine. Diese versuchen nun einen Mitspieler aus der vorderen Reihe mit Blinzeln zu sich zu locken. Wenn jemand angeblinzelt wird, soll er oder sie rasch zur blinzeln Person rennen und sich hinter sie stellen.

Doch der Partnerwechsel ist nicht so einfach, denn die Person, die hinten steht, versucht die angeblinzelte festzuhalten. Wird die vordere Person mit den Händen berührt, muss sie am Platz bleiben.

Variationen, Hinweise

Ziel

Reaktionsfähigkeit, Aufmerksamkeit

Blinzeln – wenn Blicke töten



Ab 8 Jahren



Ab 6



Beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle sitzen im Kreis und schließen die Augen, währenddessen die Spielleitung im Kreis umhergeht und

- allen mit dem Finger einen Strich auf den Rücken malt → neutrale Spieler
- einer Person kurz die ganze Hand auf den Rücken legt → Spieler ist Mörder
- einer Person nur einen Punkt zeichnet → Spieler ist Detektiv

Danach öffnen wieder alle die Augen und sehen im Kreis umher und der Mörder bringt seine Opfer mit zublinzeln um. Wurde jemand umgebracht, muss er aufschreien und sich hinlegen. Der Detektiv muss herausfinden, wer der Mörder ist, bevor alle tot sind. Er hat 3 Chancen zu raten. Wenn er es herausfindet, darf er für die nächste Runde den Mörder und Detektiv bestimmen, ansonsten bestimmt der Mörder ihn.

Variationen, Hinweise

Bei größeren Gruppen kann man mehrere Detektive einsetzen.

Ziel

Aufmerksamkeit

Brettspiel / Bredl‘ drehen



Ab 10 Jahren



8 bis 30



Beliebig



Sesselkreis



Rundes (Jausen-)Brett

Spielanleitung

Ein Spieler steht in der Mitte, alle anderen Spieler sitzen in einem Sesselkreis rundherum. Reihum werden die Sitzplätze aufsteigend durchnummeriert. Man muss sich die eigene Zahl und die seiner Sitznachbarn merken.

Nun beginnt der Spieler in der Mitte, das Brett (auf der Kante stehend) am Boden zu drehen und ruft eine Nummer. Derjenige, zu dem die Nummer gehört, muss nun das Brett aufheben, bevor es flach auf den Boden liegt. Dabei müssen die Sitznachbarn dafür sorgen, dass derjenige es nicht schafft. Sie dürfen dafür ihren ganzen Körper verwenden, um die Person von ihrer „Mission“ abzuhalten. Dabei dürfen diese nicht das Brett berühren oder die Drehbewegung beeinflussen.

Schafft es derjenige mit der aufgerufenen Nummer, das Brett zu erreichen, darf er zurück an seinen Platz und die Person in der Mitte bleibt in der Mitte. Andernfalls wird getauscht und der zu langsame Spieler kommt in die Mitte und beginnt eine neue Runde.

Variationen, Hinweise

Langes Gewand empfohlen, um Hautabschürfungen zu vermeiden. Schwieriger wird es, wenn statt den Sitzplätzen die Personen durchnummeriert werden und so mit der Zeit sich ständig die Nachbarn (deren Zahlen man sich merken muss) ändern.

Ziel

Reaktionsfähigkeit, Gemeinschaft, Kräfte auspowern

Bumm



Ab 10 Jahren



Ab 5



Beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle sitzen in einem Kreis. Man schlägt im Takt auf die Knie oder in die Hände. Dazu zählt man im Takt der Reihe nach fortlaufend aufwärts.

Nur das allein wäre langweilig, darum darf man jede Zahl, die durch 7 teilbar ist oder eine Ziffer mit 7 hat, nicht sagen. An deren Stelle sagt man "Bumm"!

Variationen, Hinweise

Mit der Zeit können weitere Zahlen oder deren Teiler durch weitere Wörter ersetzt werden. Bei jüngeren Kindern sollten einfache Teiler (zB 5 oder 10) verwendet werden.

Ziel

Konzentration, Taktgefühl, Reaktionsfähigkeit

CD-Spiel



Ab 7 Jahren



Ab 10



Beliebig



Draußen



3 Seile, 1 beidseitig
gefärbte CD o.a.

Spielanleitung

Das Spielfeld wird in zwei Lauffelder eingeteilt in dem drei Seile ausgelegt werden. Eine Begrenzung links, eine rechts und ein Seil trennt die beiden Felder voneinander. Die Spieler werden in zwei anfangs etwa gleich starken Gruppen aufgeteilt.

Beide Gruppen stellen sich auf je eine Seite des mittleren Seils mit etwa einer Armlänge Abstand zum Seil gegenüber auf. Jede Seite/Gruppe bekommt eine Farbe zugeteilt - schwarz oder rot. Der Spielleiter stellt sich auf eine Seite des Seils und wirft eine CD (welche zuvor mit Farben rot oder schwarz angemalt wurde).

Die Seite, die oben ist (also z.B. schwarz), ist für alle das Zeichen, dass die schwarze Gruppe die rote Gruppe fangen muss, in dem sie die Mittellinie übertreten und den roten nachlaufen. Die rote Gruppe flüchtet nach hinten und ist sicher, sobald sie das zweite Seil hinter ihnen überschritten haben. Wurden sie vorher von einem schwarzen Gegner gefangen, sind sie ab jetzt in der schwarzen Gruppe. Dann stellen sich wieder alle an die Linie (auf der jeweiligen Seite ihrer aktuellen Farbe), die CD wird erneut geworfen und es geht weiter. Das Spiel geht so lange, bis entweder alle in einer Gruppe sind oder wenn eine gewisse Zeit um ist. Gewonnen hat die Gruppe, in der meisten Spieler im Team sind.

Variationen, Hinweise

Statt der CD kann auch ein auf einer Seite abgeklebtes Brett genommen werden.

Ziel

Reaktionsfähigkeit, Bewegung, Ausdauer

Chefvize



Ab 8 Jahren



Ab 5



Beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Im gleichbleibenden Rhythmus werden wiederholt folgende Bewegungen in dieser Reihenfolge gemacht:

1. mit beiden Händen auf die Oberschenkel klatschen
2. mit beiden Händen zusammenklatschen
3. mit rechten Fingern schnipsen
4. mit linken Fingern schnipsen

Wenn alle den Rhythmus kennen, geht es weiter. Der Spielleiter beginnt und sagt beim Schnipsen mit der rechten Hand seinen Namen und beim Schnipsen mit der linken Hand den Namen eines Mitspielers. Beim nächsten Schnipsen muss der, dessen Name bei der linken Hand gesagt wurde beim Schnipsen mit der rechten Hand wieder seinen eigenen Namen sagen und mit dem Schnipsen mit der linken Hand den eines weiteren Mitspielers. Dabei muss man im Rhythmus bleiben.

Wer zu lange braucht oder den Namen wieder zurückschickt, scheidet aus.

Variationen, Hinweise

Ziel

Konzentration, Taktgefühl, Koordination

Count and sit



Ab 6 Jahren



10 bis 25



5 bis 15 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Nun ist es ihre Aufgabe, bis zur Spieleranzahl zu zählen (Wenn 15 Leute mitspielen, wird bis 15 gezählt). Dabei darf jeder nur eine Zahl sagen und sich danach hinsetzen. Die Schwierigkeit ist, dass immer nur eine Person sprechen darf, es keine fixe Reihenfolge gibt und nicht kommuniziert werden darf. Sobald zwei Leute gleichzeitig ansetzen, muss wieder von vorne begonnen werden. Gewonnen ist das Spiel, wenn jeder Spieler eine Zahl gesagt hat und alle sitzen.

Variationen, Hinweise

- Es kann auch rückwärtsgezählt werden.
- Es kann eine fixe Zahl ausgemacht werden (z.B.: 20), bis zu der gezählt werden muss, unabhängig von der Spieleranzahl. Dafür darf jeder beliebig viele Zahlen sagen und muss sich nicht hinsetzen. Es dürfen jedoch nicht zwei aufeinanderfolgende Zahlen von derselben Person genannt werden.
- Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, wenn die Spieler blind sind und sich gegenseitig nicht sehen.

Ziel

Aufmerksamkeit, Wahrnehmung, Aufeinander achten, Soziale Kompetenz

Das perfekte Alibi



Ab 6 Jahren



3 bis 10



10 bis 20 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Die Gruppe entscheidet 2 Mitspieler, die die „Verbrecher“ sind und einen der sich die Vorgeschichte also den Tathergang überlegt. Die „Erzähler“-person erzählt als erstes, wo und was passiert ist.

Darauf gehen die zwei so weit weg bis die anderen Mitspieler nicht hören können, was sie reden. Da besprechen sie dann ihr Alibi mit möglichst vielen Details wie Wetter und das Gewand, das sie trugen. Die anderen überlegen sich in der Zwischenzeit 10 Fragen, die sie den beiden „Verbrechern“ stellen möchten, um zu beweisen, dass sie die Täter sind.

Nach 5 Minuten werden die „Verbrecher“ einzeln mit den genau den gleichen Fragen befragt. Wenn sie bei 2 oder mehr Fragen Unterscheidungen bei Ihren Antworten haben, werden sie als schuldig erklärt und haben somit das Spiel verloren. Die Detektive haben dann gewonnen.

Variationen, Hinweise

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

Ziel

Kognitive Kompetenz

Das ultimative Spiel (The sign)



Ab 8 Jahren



6 bis 25



Beliebig



Genügend Platz
für einen Kreis



Kein Material

Spielanleitung

Vor dem Spiel: Jeder überlegt sich eine Armbewegung oder ein Handzeichen, was ein Tier darstellt, dann zeigt jeder nach dem anderen sein Zeichen der Gruppe vor, jedes Zeichen darf nur einmal vorkommen. zB: Kugelfisch – Wangen aufblasen

Das Spiel: Die Gruppe sitzt in einem Kreis, eine Person steht in der Mitte. Die Person in der Mitte steht mit dem Rücken zu der vorher gemeinsam ausgemachten Person, die anfangen darf. Diese macht zuerst ihr eigenes Zeichen und dann eines von einer anderen Person (sie gibt damit das Zeichen „weiter“). Ab jetzt muss die Person in der Mitte erraten, bei wem das Zeichen gerade ist. Wenn das eigene Zeichen von jemandem gemacht worden ist, muss man sein eigenes Zeichen zuerst und dann ein Zeichen von jemandem anderen machen. Man darf nicht das Zeichen von dem machen, der einem gerade das Zeichen weitergegeben hat, und das Zeichen von der Person in der Mitte darf auch nicht gemacht werden. Wer einen Fehler macht, muss selbst in die Mitte. Die Person in der Mitte versucht herauszufinden, wer gerade „dran“ ist, also wessen Zeichen als letztes gemacht worden ist. Wenn sie jemanden vermutet, weil diese sich entweder verdächtig verhalten hat, sie gesehen hat, wie jemand das Zeichen dieser Person gemacht hat, oder diese Person gerade das eigene Zeichen gemacht hat, zeigt die Person in der Mitte auf sie. Wenn sie richtig liegt, muss diese Person in die Mitte. Die neue Person in der Mitte, dreht sich dann mit dem Rücken zu der vorherigen in der Mitte stehenden Person. Diese macht dann zuerst das eigene Zeichen und dann ein Zeichen aus der Gruppe, wodurch das Spiel erneut startet.

Variationen, Hinweise

Bei jüngeren Kindern Anzahl der Rateversuche begrenzen, damit nicht einfach irgendwelche Namen gesagt werden. Kann auch im Stehen gespielt werden. Statt Tierzeichen können auch andere Kriterien gesucht werden, z.B. Figuren aus der Bibel.

Ziel

Kognitive Kompetenz (Gedächtnis- und Denkübung), Soziale Kompetenz (Geschicklichkeit)

Dirigent



Ab 6 Jahren



7 bis 20



5 bis 10 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Die Gruppe steht bzw. sitzt im Kreis. Ein Spieler wird ausgewählt bzw. meldet sich freiwillig und verlässt den Kreis. Die restliche Gruppe erwählt nun eine Person, welcher für diese Runde "Dirigent" ist und dabei den anderen angibt, welche Bewegungen sie zu machen haben.

Der davor Außerwählte, welcher mittlerweile den Kreis verlassen hat, darf nicht mitbekommen, wer als Dirigent ausgewählt wurde. Dies muss er nun herausfinden, indem er in der Mitte des Kreises steht und versucht herauszufinden, wer der Dirigent ist. Insgesamt darf er 2- bis 3-mal erraten, wer der Dirigent ist.

Variationen, Hinweise

Ziel

Soziale Kompetenz, Beobachten, Spiel zum Auflockern und Barrieren brechen

Gegenteilspiel



Ab 10 Jahren



Ab 8



Ca. 5 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Die Spieler/innen gehen kreuz und quer frei im Raum herum.

Darauffin kommt von der spielleitenden Person ein Kommando, auf das die Spieler*innen in der ersten Runde noch korrekt reagieren sollen, also das Kommando ausführen sollen. In der zweiten Runde jedoch müssen sie das Gegenteil von dem eigentlichen Kommando machen. Beispiel: Alle gehen im Raum herum, die leitende Person sagt „stopp“, die Aufgabe der Spieler/innen jedoch ist es nicht stehen zu bleiben, sondern das Gegenteil davon zu machen, also weiterzugehen.

Spieler/innen scheiden aus, wenn sie „nicht korrekt“ oder in diesem Fall eigentlich „korrekt“ auf das Kommando reagiert hat. Sie warten abseits des „Spielfelds“ auf eine mögliche neue Runde.

Variationen, Hinweise

Man kann beliebig viele weitere Kommandos hinzufügen, je nachdem wie gefordert, die Gruppe mit der Aufgabenstellung ist. Auch kann man den Spielenden zum Beispiel als Erleichterung mehrere Versuche, „Leben“ geben, bevor sie ausscheiden. Das Spiel kann mit dem Spiel **General Kommando** verknüpft werden.

Ziel

Konzentration, Reaktionsfähigkeit, Spaß

General Kommando



Ab 5 Jahren



Ab 8



5-10 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle Spieler stellen sich auf einer Linie auf. Jedes Mal, wenn der „General“ (Mitarbeiter oder auch Teilnehmer möglich bei Älteren) einen Befehl mit „**Kommando** ...“ sagt, müssen alle genau das tun. Beispiel „**Kommando** Hüpfen“.

Wenn der General aber nur sagt zB „Hüpfen“, darf man den Befehl nicht ausführen. Wer es doch tut, setzt sich hin und ist somit ausgeschieden. Der Gewinner darf zB selbst zum nächsten General werden.

Variationen, Hinweise

Das Spiel kann mit dem Spiel **Gegenteils** verknüpft werden. Eine große Anzahl unterschiedlicher Kommandos macht das Spiel interessanter.

Ziel

Reaktionsfähigkeit, Aufmerksamkeit

Gordischer Knoten



Ab 6 Jahren



7 bis 20



Ca. 5 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

1. Teil des Spiels: Die Spielteilnehmer bilden gemeinsam einen Kreis. Dann richten alle ihre Hände in die Mitte und schließen ihre Augen. Mit verschlossenen Augen reichen sich die Spieler die Hände, sodass jede Hand mit der Hand eines anderen Spielteilnehmers verbunden ist.

2. Teil des Spiels (Auflösungsphase): Danach beginnt die sogenannte „Auflösungsphase“. Die Spielteilnehmer dürfen nun wieder ihre Augen öffnen. Die Spielgruppe versucht mittels Drehungen, Übersteigen usw. den „Knoten“ zu lösen.

3. Teil (Ende des Spiels): Ziel des Spiels ist es, dass am Schluss sich ein Kreis bildet.

Variationen, Hinweise

Bei großen Gruppen ein oder zwei Hände bestimmen (alle Mitspieler müssen zustimmen), die gelöst werden dürfen und somit nur noch eine Kette statt dem Kreis existiert. Alternativ bei kleinen Gruppen – während des Lösens - Augen schließen oder nichts reden.

Ziel

kognitive Kompetenz, soziale Kompetenz (Vertrauen, Geschicklichkeit, Kooperation)

Fischer-Jünger-Märtyrer



Ab 6 Jahren



8 bis 20



10 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Es geht darum vom Fischer bis zum Märtyrer zu kommen. Dies erlangt man dadurch, dass man in einer Runde Schere, Stein, Papier jemand anderen der gleichen Ranghöhe schlägt. Fischer spielt also gegen Fischer, Jünger gegen Jünger und so weiter. Wenn man aber eine Runde verliert, startet man wieder als Fischer. Wer nach der zuvor vereinbarten Zeit Märtyrer ist, hat gewonnen.

Damit es nicht so langweilig ist und nicht jeder nur faul im Raum herumsteht, gibt es für jeden Rang Bewegungen:

- Fischer: Angelbewegung
- Jünger: Predigerbewegung
- Märtyrer: in den Bauch stechende Bewegung

Variationen, Hinweise

Falls der Begriff Märtyrer zu offensiv ist, kann man auch Ältester nehmen.

Man kann am Ende auch noch alle Märtyrer gegeneinander spielen lassen, um einen ultimativen Gewinner zu haben.

Ziel

Soziale Kompetenz, Bewegung, Spiel zum Auflockern und Barrieren brechen

Hast du meine Kuh gestohlen?



Ab 6 Jahren



Ab 8



Beliebig



Sesselkreis



Zeitung oder Polster

Spielanleitung

Man sitzt in einem Sesselkreis und einer steht in der Mitte und dieser fängt an und sagt zu einer beliebigen Person „hast du meine Kuh gestohlen?“ Und die Person muss so schnell wie möglich einen Namen sagen und die in der Mitte muss der Person dessen Namen gesagt wurde so schnell wie sie kann mit deine Zeitungsrolle auf den Fuß schlagen.

Wenn die Person sich retten möchte, muss sie schnell einen anderen Namen sagen. Sie darf aber nicht den Namen von der vorhergehenden Person sagen, die ihren Namen rief.

Die Person in der Mitte muss so schnell wie möglich jene Person mit der Zeitung schlagen, deren Name zuletzt gesagt wurde. Wird jemand getroffen, so muss diese Person in der Mitte.

Variationen, Hinweise

Ziel

Kennen lernen, Namen lernen

Heiß und fettig



Ab 9 Jahren



Ab 6



Beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Ein Spieler nennt seinen Mitspielern zwei beliebige Eigenschaftswörter.
Beispiel: gefährlich und süß. Die Mitspieler überlegen sich so schnell wie möglich einen Gegenstand, auf denen beide Eigenschaftswörter zu treffen. In unserem Fall zum Beispiel: Kaktusfrüchte, vergiftete Pralinen, ...

Der Mitspieler, der zuerst einen treffenden Gegenstand nennt, bekommt einen Punkt. Je länger das Spiel dauert, umso fantasievoller können die Antworten werden. Wer möchte, kann die Antworten auch nach Originalität werden. Beispiel: rot und nass → gewaschene Tomaten.

Kann keine gute Lösung erraten werden, gibt der Spieler, der die Eigenschaftswörter vorgegeben hat, eine Antwort.

Variationen, Hinweise

Nach Ablauf einer Minute werden neue Eigenschaftswörter vorgegeben. Damit vermeidet man, dass sich das Spiel zu lange zieht.

Ziel

Kreativität

Hip-Hop Sesselkreis



Ab 12 Jahren



Ab 8



Ca. 5 Minuten



Sesselkreis



Sesseln

Spielanleitung

Alle Spieler befinden sich im Kreis und haben vor ihnen jeweils einen Sessel.
Die Sessel werden gekippt und nur mit einer Hand gehalten. Bei Kommando „Hip“ wird zum Sessel links gewechselt, bei Kommando „Hop“ zum Sessel rechts. Der Sessel darf dabei nicht umkippen oder auf allen vier Beinen landen, sonst scheidet man aus.

Variationen, Hinweise

Ein gleichmäßiger Takt ist hilfreich – alle lassen gleichzeitig den Sessel los und wechseln zum Nächsten. Die Kommandos werden von den Spielern selbst reihum gegeben.

Ziel

Koordination, Reaktionsfähigkeit, Aufmerksamkeit

Katze und Maus



Ab 8 Jahren



18 +



3 Min. / Runde



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

1. Zuerst werden 2 Spieler ausgewählt: eine Person schlüpft in die Rolle der Maus, die andere in die der Katze. Der Rest der Spieler stellt sich nebeneinander, in dieselbe Richtung schauend, in Reihen und Spalten mit einem Abstand von ungefähr einem Meter auf und strecken dann ihre Hände aus, so dass sie die der jeweiligen Nachbarn berühren. Man kann sich auch an den Händen halten.
2. Die Maus beginnt außen auf einer Seite und die Katze auf der gegenüberliegenden. Es wird ein Kommando ausgemacht, bei dem sich alle Spieler 90° im Uhrzeigersinn drehen und somit die Spalten in Reihen verwandeln. Die Arme bleiben immer ausgestreckt.
3. Die Katze muss jetzt die Maus fangen. Die Maus versucht, nicht gefangen zu werden. Beide können sich rund um die anderen Spieler bewegen, aber auch entlang der möglichen Bewegungsrichtung durch die Spieler. Die Barrieren dürfen nicht durchquert werden und man darf darüber auch nicht wegfangen. Die Maus hat einen großen Vorteil: sie darf das Kommando zum Drehen der Spieler geben.
4. Wenn die Maus gefangen wurde, reihen sich die Katze und die Maus in das Raster ein, und ein neues Paar wird bestimmt.

Variationen, Hinweise

Bei großen Gruppen (über 30): zweite Maus oder generell ein zweites Paar hinzufügen. Man kann auch einen Spielleiter bestimmen, der statt der Maus die Kommandos gibt.

Ziel

Geschicklichkeit, Kooperation, Ausdauer

Käfermann



Ab 14 Jahren



Ab 6



Beliebig



Draußen



Kein Material

Spielanleitung

Ein Spieler (der Käfermann) steht auf der einen Seite des Spielfeldes und alle anderen auf der anderen Seite. Dann ruft der einzelne Spieler **"Wer hat Angst vorm Käfermann?"**, die anderen Spieler rufen zurück **"Niemand"**. Der Käfermann ruft wieder **"Wenn er aber kommt?"** - Antwort: **"Dann laufen wir davon"**.

Dann laufen alle auf die jeweils andere Seite des Spielfeldes. Dabei darf man zwar nach links und rechts laufen (also ausweichen), aber nicht zurücklaufen! Einzig der Käfermann darf auch zurücklaufen.

Der Käfermann hat die Aufgabe, jemand vom Gegnerteam so mit dem Rücken auf den Boden zu bringen, dass dessen Schultern beide am Boden liegen. Ist ihm das gelungen, ist dieser Gegenspieler auch ein Käfermann und hilft ihm.

Variationen, Hinweise

Bei großen Gruppen mit mehreren Käfermännern starten.

Ziel

Bewegung, Auspowern

Kettenfangen



Ab 6 Jahren



Ab 8



Ca. 30 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Mehrere Fänger fassen sich an den Händen, sodass eine Kette entsteht, die immer länger und länger wird. Los geht's mit zwei Fängern, die sich an den Händen halten. Sie versuchen die anderen Mitspieler zu fangen. Wurde ein Kind erwischt, reiht es sich in die Fangkette ein. Geschnappt werden kann man immer nur durch das letzte und erste Kind. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder gefangen wurden.

Variationen, Hinweise

Bei zu großen Gruppen kann man Schmetterlingsfangen draus machen. Auch hier beginnen zwei Fänger, die sich an den Händen fassen und versuchen die anderen zu fangen. Wurde ein Kind gefangen muss es sich in die Kette einreihen. Sobald 4 Kinder in der Kette sind, teilen sie sich in zwei und zwei und jedes Pärchen muss für sich wieder neue Kinder fangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Kind mehr einzeln ist bzw. bei einer ungeraden Anzahl ist das letzte Kind der Sieger.

Ziel

Sportliche Auslastung, Spaß

Kontaktpunkte



Ab 6 Jahren



10 bis 25



10 bis 20 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle Teilnehmer/-innen gehen umher, bis der/die Spielleiter/-in eine Anweisung gibt. Die Anweisung ist eine Anzahl an Personen und an Körperteilen. Zum Beispiel: **2 Personen, 1 Fuß, 2 Hände.**

Diese Anzahl an Personen muss sich dann finden und eine Pose machen, sodass genau diese Anzahl an Körperteilen den Boden berührt. Anschließend gehen alle Teilnehmer/-innen weiter. Lustiger wird es, wenn die Aufgaben schwieriger werden und es sollte darauf geachtet werden, dass nicht immer die gleichen Personen zusammenarbeiten.

Variationen, Hinweise

Ziel

Kognitive Kompetenz, soziale Kompetenz, Bewegung

Königsschlafen



Ab 4 Jahren



Ab 6



5 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Dieses Spiel kann verwendet werden, um eine unruhige Gruppe wieder ruhig zu bekommen. Wenn der Spielleiter ruft „Königsschlafen“ müssen sich alle auf den Boden legen und dürfen sich nicht mehr rühren. Die letzten drei, die sich noch rühren, bekommen einen Strafpunkt. Man darf sich aber nicht nur nicht bewegen, sondern man muss auch Mucksmäuschenstill sein jedes Geräusch gilt wie eine Bewegung.

Variationen, Hinweise

Es kann als konkretes Spiel gespielt werden oder gilt innerhalb eines Nachmittages die ganze Zeit.

Ziel

Ruhe in Gruppe bringen

Kotzendes Känguru



Ab 6 Jahren



10 bis 35



Ca. 15 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle Spieler stehen im Kreis. Eine Person steht in der Kreismitte, darf willkürlich auf einen Spieler zeigen und ein Kommando (z.B. "Kotzendes Känguru!") sagen. Der Angesprochene muss mit den zwei benachbarten Personen (links & rechts) die genannte Figur fehlerfrei und ohne zu zögern darstellen. Wird die Figur korrekt dargestellt, darf der in der Kreismitte Stehende einer anderen Person ein weiteres Kommando erteilen. Die Person in der Kreismitte soll schnell agieren, um den Druck zu erhöhen. Reagiert eine der 3 Personen zu langsam, gar nicht oder macht einen Fehler, kommt sie in die Kreismitte.

- **Kotzendes Kä.:** Mitte: breitet die Arme wie einen Beutel aus
Außen: tun so, als würden sie sich in diesen Beutel übergeben
- **Toaster:** Mitte: springt auf und ab (Toastscheibe)
Außen: geben sich die Hände, sodass ein Rechteck entsteht (Toaster)
- **Waschmasch.:** Mitte: schüttelt schnell den Kopf, weil er/sie gewaschen wird
Außen: geben sich die Hände und bilden einen Kreis (Waschmaschinenfenster)
- **Elefant:** Mitte: bildet mit verschränkten Armen einen Elefantenrüssel
Außen: bilden mit ihren Armen links und rechts davon ein großes Ohr
- **Mixer:** Mitte: breitet die Arme zur Seite aus (Mixer)
Außen: stellen sich unter die Handflächen und drehen sich im Kreis (Quirl)
- **Hawaii:** Mitte: stimmt das Lied an „Aloha Oe“ an
Außen: tanzen dazu Hula
- **Jodler:** Mitte: hält die Hände über den Kopf, als sei er/sie ein Berg und jodelt dazu
Außen: kraxeln den Berg hoch
- **Affe:** Mitte: hockt sich auf den Boden (und schaut wie ein Affe drein)
Außen: stehen links und rechts daneben und lausen es
- **Laterne:** Mitte: hält die Hände seitlich ausgesteckt (wie ein Laternenmast)
Außen: heben das Bein wie pinkelnde Hunde
- **Hubschrauber** Mitte: streckt beide Arme zur Seite aus, dreht sich um die eigene Achse
Außen: ducken sich schnell weg, um nicht vom „Propeller“ getroffen zu werden
- **James Bond** Mitte: nimmt die typische James-Bond-Pose mit angewinkelter Pistole ein
Außen: sind die "Bond-Girls", die James anhimmeln und "Oh, James!" hauchen

Ziel

Aufmerksamkeit, Reaktionsfähigkeit, Koordination, Spaß

Kurzschluss



Ab 5 Jahren



10 bis 16



Min. 10 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Jeder sucht sich zunächst einen Partner aus.

Dann werden zwei Kreise gebildet. Die Kreise werden so gebildet, dass ein Kreis innerhalb des anderen ist, vorausgesetzt, dass die ausgewählten Paare immer hintereinanderstehen müssen.

Der Spielleiter gibt den Kindern die Aufgabe in die entgegengesetzten Richtungen zu gehen. Und dann beginnt das Spiel. Die Kinder gehen im Kreis. Danach ruft der Spielleiter plötzlich: „Stopp“

Zu diesem Zeitpunkt müssen die Paare sich finden und sich zusammen auf den Boden setzen. Wer als letzter sitzt, hat leider verloren.

Variationen, Hinweise

Mit Musik ist es lustiger. Das Alter der Spieler sollte nicht zu weit auseinander liegen.

Ziel

Geschwindigkeit, Reaktion

Menschenmemory



Ab 5 Jahren



10 bis 24



Ca. 15 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

1. Zwei Freiwillige (oder bei ungerader Anzahl 3) gehen kurz hinaus oder drehen sich weg, sie spielen anschließend gegeneinander Memory. Die restlichen Spieler bilden Paare und überlegen sich eine gemeinsame Bewegung, ein Geräusch etc., das sie deutlich als Paar erkennen lässt. Danach stellen sie sich vermischt im Raum auf.
2. Das Spiel beginnt. Abwechselnd dürfen die Spieler zwei Memory-Personen aufrufen, gehören sie zusammen, stellt sich das Paar hinter den jeweiligen Spieler, dieser darf dann nochmal "aufdecken", wie beim normalen Memory-Spiel.
3. Sind alle Paare gefunden, ist das Spiel zu Ende und der Spieler mit den meisten Paaren hat gewonnen.

Variationen, Hinweise

Die Paare sollten sich beim Überlegen etwas umschauchen, damit nicht 4 Spieler die gleiche Geste etc. machen.

Ziel

Kognitive Kompetenz, Soziale Kompetenz (Merkfähigkeit, gemeinsam kreativ sein)

Mord im Hotel



Ab 8 Jahren



5 bis 20



Ca. 15 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Ein Mitspieler vor die Tür geschickt, er ist der "Detektiv". Alle anderen bestimmen einen Spieler zum "Mörder". Je mehr Mitspieler es gibt, desto schwieriger wird es für den Detektiv, den Mörder zu entlarven.

Anschließend denkt sich jeder Teilnehmer ein Alibi aus. Der Detektiv befragt alle Mitspieler, was sie beispielsweise gestern zwischen sechs und acht gemacht haben. Wichtig ist, dass sich jeder sein eigenes Alibi merkt. Nachdem jeder sein ausgedachtes Alibi vorgetragen hat, muss der Detektiv erneut vor die Tür, kommt aber sofort wieder hinein

Nun befragt er die Teilnehmer erneut nach ihren Alibis. Der Mörder ändert ein Detail seiner Geschichte, alle anderen erzählen genau das Gleiche wie beim ersten Mal.

Gelingt es dem Detektiv herauszufinden, wer der Mörder war, hat er gewonnen. Tippt er falsch (je nach Mitspielerzahl kann man auch mehrere Versuche vereinbaren), gewinnt der Mörder. Der Mörder wird der Detektiv für die nächste Runde.

Variationen, Hinweise

Bei großen Gruppen wird es für den Detektiv schwieriger denn Mörder zu entlarven. Man könnte dann auch zwei Detektive wählen.

Ziel

Soziale Kompetenz (Vertrauen, Kennen lernen), Gedächtnis anregen

Never have I ever



Ab 10 Jahren



5 bis 30



15 min



Drinnen



Sitzmöglichkeiten

Spielanleitung

Alle bis auf eine Person sitzen in einem Kreis. Diese steht in der Mitte und sagt „**Never have I ever** have been to New York,

Die Leute im Kreis bei denen das Statement nicht zutrifft (sie waren schon in New York) müssen aufstehen und sich einen anderen Sitzplatz suchen. Währenddessen probiert die Person in der Mitte sich auf einen leeren Stuhl zu setzen. Wer am Schluss über bleibt muss als nächstes in die Mitte.

Variationen, Hinweise

Kann je nach Belieben auch nach Belieben auch in Deutsch gespielt werden (ich war noch nie/ habe noch nie, ...)

Ziel

Kennen lernen

Ninja



Ab 6 Jahren



5 bis 15



beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Alle Personen stellen sich in einen Kreis auf und halten zu Beginn eine Hand in die Mitte. Eine Person ruft nun "Ninja" und alle springen einen Schritt nach hinten. Eine Bewegung ist nur während diesem Sprung erlaubt, danach „frieren“ alle ein.

Jemand beginnt und muss versuchen, einem Mitspieler auf den Handrücken zu schlagen. Dabei darf er nur eine einzige Bewegung ausführen (zB Sprung oder Handbewegung). So wie er landet, muss er die restliche Zeit verharren, bis er wieder an der Reihe ist. Trifft er bei seiner Bewegung jemanden unterhalb des Handgelenks, muss diese/r Spieler/in seine Hand hinter ihren/seinen Rücken geben. So geht es nun reihum. Alle müssen stets in ihrer Position verharren, nur wenn man gerade angegriffen wird, darf man ausweichen.

Falls bei einer Person alle beiden Hände getroffen wurden, hat sie verloren und muss den Kreis verlassen. Das Spiel endet, wenn nur noch eine Person übrigbleibt.

Variationen, Hinweise

- Während des Spiels kommt es vor, dass Personen ihre Plätze durch Sprünge verändern, dennoch bleibt die ursprüngliche Spielerreihenfolge immer gleich und erfordert zusätzliche Aufmerksamkeit.
- Für ältere Spieler kann man als zusätzliche Schwierigkeit noch die Füße einbauen. Wird ein Fuß unterhalb des Fußgelenks getroffen, muss die/der Spieler/in einbeinig stehen bzw. knien, bis sie ausscheidet, wenn alle 4 Gliedmaßen getroffen wurden.
- Empfehlung: Je mehr Personen mitspielen desto weniger Dinge zum Abschlagen.

Ziel

Aufmerksamkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Koordination, Geschicklichkeit

Psychiater



Ab 8 Jahren



Ab 8



beliebig



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

1 oder 2 Personen gehen raus. Dann spricht sich die Gruppe ab und erfindet 3-4 Krankheiten (je nach Gruppengröße), die auf die Spieler aufgeteilt werden.

Zum Beispiel:

- man beantwortet jede Frage mit nein/ja
- Man rümpft immer die Nase wenn jemand „was“/ „hm“/ ... sagt
- Man schüttelt in regelmäßigen Zeitabständen den Kopf
- Man muss dem Fragesteller Komplimente machen
-

Wenn jeder eine Krankheit zugeteilt bekommen hat, holt man den/die Psychiater wieder zurück. Diese versuchen nun, von jedem die Krankheit herauszufinden.

Variationen, Hinweise

Ziel

Spaß, Konzentration, Aufmerksamkeit

Ringhüpfen



Ab 6 Jahren



Ab 6



beliebig



Beliebig



Hula-Hoop-Reifen

Spielanleitung

Quer über das Spielfeld werden Hula-Hoop-Reifen in einer Linie ausgelegt gelegt. Die Spieler hüpfen auf beiden Seiten los (2 Gruppen, jede in einer Reihe), in jeden Ring wird mit beiden Beinen gesprungen. Wenn sich die beiden Spieler treffen, spielen sie mit Schere, Stein, Papier. Der Gewinner darf weiter hüpfen, der Verlierer muss raus. Sobald der Verlierer raus muss, darf der nächste aus seiner Gruppe von seiner Seite loshüpfen. usw. bis jemand am anderen Ende der Linie angekommen ist. Dies gibt der einen Gruppe einen Punkt. Und die jeweils beim ersten Ring stehenden starten wieder neu.

Variationen, Hinweise

Ziel

Bewegung, Schnelligkeit

Schreispiel



Ab 5 Jahren



9 bis 100



2 Minuten / Runde



Beliebig



Kein Material

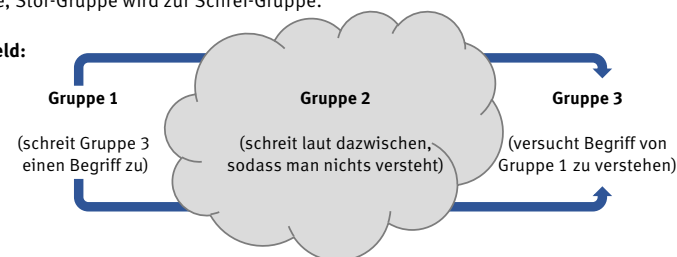
Spielanleitung

Alle Spieler werden wahllos in drei Gruppen eingeteilt. Diese stellen sich dann als Gruppe in drei Drittel des Spielfeldes auf.

Die 1. Gruppe (Schreigruppe) bekommt die Aufgabe, der 3. Gruppe (Hörgruppe) einen Begriff zuzuschreien, den diese verstehen muss. Die Gruppe in der Mitte (Störgruppe) muss es verhindern, indem sie laut dazwischen schreien.

Gespielt wird nur eine Minute lang! Danach darf die 3. Gruppe sagen, was geschrien wurde. Dann wechselt jede Gruppe – Schrei-Gruppe wird zur Hör-Gruppe, Hör-Gruppe wird zur Stör-Gruppe, Stör-Gruppe wird zur Schrei-Gruppe.

Spielfeld:



Variationen, Hinweise

Anstelle eines Worts kann auch ein ganzer Satz übermittelt werden.

Ziel

Aufmerksamkeit, Unruhe entgegenwirken

Speed-Partner-Interview



Ab 10 Jahren



Ab 6



Je nach Anzahl



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Jedem Teammitglied wird eine andere Person zugeteilt (alternativ: Auslosen oder selbst auswählen lassen). Die Tandems sollen nun ca. 10 Minuten lang spazieren gehen oder sich zusammensetzen. Während dieser Zeit interviewen sie sich. Nach Ablauf der Zeit kommen alle Paare wieder im Plenum zusammen und stellen sich einander der Gruppe vor. Je größer die Gruppe ist, desto wichtiger ist ein zeitliches Limit! Empfehlung: „Elevator Pitch“. Jede Person hat maximal eine Minute für die Vorstellung Zeit.

Variationen, Hinweise

Beispielfragen für die Partnerinterviews:

Name, Alter, Geschwister, schulischer und beruflicher Werdegang, Wohnort, Geburtsort, Freizeitgestaltung, Eigenschaften (positiv und negativ), Eltern, Erwartungen an die Gruppe, Wünsche an den Lehrgang etc., Wünsche an die Freizeit, Hobbys, Interessen, Lieblingssport, -tier, -essen, -farbe,...

Ziel

Kennenlernen, Zuhören, Merkfähigkeit

Stöpsel-Lauf



Ab 6 Jahren



Ab 6



Beliebig



Draußen



Undurchsichtige
Becher, Stöpsel o.ä.

Spielanleitung

Jedes Team hat gleich viele Becher auf der anderen Seite einer Laufstrecke. Unter einigen oder allen Bechern ist ein Stöpsel. Nun müssen die Spieler einer nach dem anderen (mit Abklatschen) hinlaufen und dürfen dann nur einen Becher aufheben und den Stöpsel daraus mit zurück mitnehmen. Wenn unter einem Becher kein Stöpsel mehr ist, hat der Spieler Pech gehabt und muss ohne zurücklaufen. Daher müssen sie sich absprechen.

Variationen, Hinweise

Material-Varianten:

Statt den Stöpsel sind auch Lego-Steine, Bierdeckel oder Steine möglich.
Statt den Bechern sind auch Bierdeckel und darunter Cent-Münzen möglich.

Spiel-Varianten:

Retour-Variante - Stöpsel wieder unter die Becher legen.

Ziel

Kooperation, Bewegung, Auspowern

Sub sub sub



Ab 6 Jahren



4 bis 10



Beliebig



Draußen



Ball

Spielanleitung

Ein Ball liegt in der Mitte. Jeder Spieler bekommt ein Tier zugeordnet oder sucht sich eines aus. Dann legen alle einen Finger auf den Ball und der Spielleiter ruft zB „subsubsubsubsub Elefant“.

Jetzt muss der Elefant den Ball in die Hand nehmen und wenn er ihn mit beiden Händen ruft er „STOP“. Alle anderen, die kein Elefant sind, müssen schnell weglaufen. Sobald aber STOP gerufen wird, muss jeder an Ort und Stelle stehen bleiben. Nun muss der mit dem Ball jemanden abschießen. Gelingt es ihm, verliert der Abgeschossene ein Leben oder scheidet aus. Gelingt es ihm nicht (wenn der andere fängt oder danebengeschossen wird), verliert der Schütze ein Leben oder scheidet aus. Danach legt wieder jeder einen Finger auf den Ball und die nächste Runde startet.

Variationen, Hinweise

Auch mit Namen oder Zahlen möglich.

Ziel

Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit

The falling blanket



Ab 8 Jahren



Ab 10



Beliebig



Beliebig



Große Decke

Spielanleitung

Die Spieler werden in zwei Gruppe aufgeteilt und sitzen gruppenweise gegenüber. In der Mitte spannen zwei Leiter die Decke als Sichtschutz.

Aus jeder Gruppe klettert ein Spieler leise nach vorne bis vor die Decke.

Die Leiter lassen die Decke fallen und beide Spieler versuchen, möglichst schnell den Namen des gegenüberstehenden Spielers zu rufen. Wer es schafft, gewinnt und bleibt in seiner Gruppe. Der Verlierer muss Gruppe wechseln.

Das Spiel endet entweder nach einer bestimmten Zeit (die größere Gruppe gewinnt) oder wenn alle Spieler in einer Gruppe sind und es keine Gegner mehr gibt.

Variationen, Hinweise

Ziel

Kennen lernen, Namen lernen

Tic Tac Toe - Laufen



Ab 7 Jahren



Ab 6



Beliebig



Draußen



Kreide oder Seile,
2x 3 Fetzen (jeweils
in gleicher Farbe)

Spielanleitung

Auf den Asphalt wird ein 3x3 TicTacToe-Feld mit Straßenkreide gemalt (oder mit Seilen ausgelegt). Die Spieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt und spielen gegeneinander.

Aus jedem Team darf immer eine Person laufen (die anderen stellen sich in einer Reihe pro Gruppe hintereinander auf). Jedes Team bekommt 3 Fetzen. Wenn ein Spieler einen Fetzen in ein Feld gelegt hat, muss er/sie so schnell wie möglich wieder zurücklaufen und den nächsten aus seiner Gruppe abklatschen. Dieser läuft dann mit einem Fetzen erneut los.

Ist kein Fetzen mehr übrig, darf der Läufer einen der eigenen Fetzen in ein anderes Feld umlegen. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste drei Fetzen in eine Reihe bekommt.

Variationen, Hinweise

Ziel

Bewegung

Tischklopfen



Ab 6 Jahren



5 bis 20



5 bis 10 Minuten



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

Die Gruppe sitzt in einem Kreis rund um einen Tisch oder am Boden. Alle Hände werden auf den Tisch gelegt. Die rechte Hand kommt über die linke Hand des rechten Nachbarn. Ein Spieler fängt an mit einer Hand einmal zu klopfen.

Nun geh es in eine Richtung weiter und es wird in der Reihenfolge, in der die Hände auf den Tisch liegen, geklopft, nicht in der Reihenfolge der Spieler. Klopft ein Spieler zweimal folgt ein Richtungswechsel.

Wenn ein Spieler einen Fehler macht, also entweder nicht klopft, zu früh oder mit der falschen Hand, scheidet diese Hand aus.

Variationen, Hinweise

Zusatzregel: Klopft ein Spieler dreimal wird in der Spielrichtung eine Hand übersprungen.

Ziel

Konzentration, Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit

Verknoten (Karotten ziehen)



Ab 6 Jahren



beliebig



10 Minuten



Drinnen



Kein Material

Spielanleitung

Zuerst werden zwei Knotenlöser bestimmt.

Die restlichen Spielteilnehmer bilden 2-er oder 3-er Gruppen. Diese Gruppen verknoten sich, in dem sie sich so gut wie möglich festhalten und ihre Hände und Füße so miteinander verknoten, dass sie möglichst schwer zu zertrennen sind.

Ziel des Spiels ist es, dass alle verknoteten Gruppen von den Knotenlösern durch Auseinanderziehen oder andere gewaltfreie Tricks getrennt werden. Schaffen es die Knotenlöser nicht eine Verbindung zu trennen gewinnt das verknotete Team. Schaffen sie es jedoch alle zu trennen, gewinnen die Knotenlöser.

Variationen, Hinweise

Es können auch größere Gruppen gebildet werden (ähnlich „Karotten ziehen“)

Ziel

Kräfte auspowern

Versteintert



Ab 6 Jahren



7 bis 30



Beliebig



Genug Platz
zum Laufen



Schleifen zum
Markieren der Fänger

Spielanleitung

Vor Beginn festlegen...

- wo die Grenzen sind, also bis wohin man laufen darf
- die Art der Befreiung
- wer die Fänger/innen sind.

Die Fänger/innen laufen herum und versuchen schnell, so viele wie möglich zu fangen. Die anderen versuchen wegzulaufen. Wenn man erwischt wird, muss man genau dort, wo man gefangen wurde, stehenbleiben und beide Arme zur Seite rausstrecken, um zu zeigen, dass man gefangen wurde. (Je nach Variation auch breitbeinig hinstellen bzw. genau in seiner Bewegung ‚eingefroren‘ bleiben). Solange man frei herumrennt, versucht man, die Gefangenen zu befreien.

Variationen, Hinweise

Mögliche Extraregeln:

- während dem Befreien darf man nicht gefangen werden
- Fänger/innen müssen sich immer bewegen, dürfen Gefangene nicht ‚beschützen‘

Variationen:

Wie die Gefangenen befreit werden, kann man zuvor mit den Kindern absprechen. zB:

- Gefangene stellen sich breitbeinig hin, der/die Befreier/in muss unter der Person durchlaufen bzw. rutschen.
- Einmal um die gefangene Person herumrennen
- Die Person abklatschen (evtl. mehr Fänger/innen, da dies schnell geht)
- sich gegenüber aufstellen und die versteinerte Position, des Gegenübers nachahmen/spiegeln

Ziel

Kräfte auspowern, Kooperation, Koordination in der Gruppe

Wo ist die Flasche?



Ab 7 Jahren



5 bis 20



5 bis 20 Minuten



Beliebig



Flasche o.ä.

Spielanleitung

Ein Spieler wird ausgewählt, welcher allein am vorderen Ende des Spielfelds steht. Hinter ihm wird eine Flasche gestellt. Danach wird in ca. 10- 15 m Entfernung eine Startlinie markiert, von der alle anderen Spieler starten.

Der Spieler der vorne steht sagt „Wo ist die Flasche?“ und schaut dabei in die entgegengesetzte Richtung der Spieler. Wenn er den Satz fertig formuliert hat, dreht er sich um. Währenddessen er wegschaut versuchen die anderen Spieler zu dem vorstehenden zu gelangen. Wenn der vordere aber beim Umdrehen entdeckt, dass einer geht, muss derjenige wieder zurück an den Start.

Vorne angelangt versuchen die Spieler die Flasche zur Startlinie zu schmuggeln. Allerdings darf der vordere Spieler jedes Mal, wenn er sich umdreht, raten wer die Flasche in der Hand hat. Wenn er es errät, muss die Flasche wieder neben seine Füße gestellt werden und der Spieler, der sie in der Hand hatte, wieder an die Startlinie zurück gehen.

Das Spiel endet, wenn die Flasche zur Startlinie gelangt.

Variationen, Hinweise

Nur bei jedem 2. Mal raten, wer die Flasche hat.
Nur mit einer Hand die Flasche halten.

Ziel

Teamfähigkeit

Würfelfußball



Ab 8 Jahren



Ab 12



Beliebig



Draußen



Würfel, Ball

Spielanleitung

Es werden 2 Gruppen gebildet und alle Spieler sitzen sich in einer Reihe hintereinander außerhalb des Spielfelds. Nun würfelt jede Gruppe. Die gewürfelte Augenzahl entspricht der Anzahl an Spieler dieser Gruppe für die nächste Runde.

Wird zB 3 und 5 gewürfelt, spielen 3 gegen 5 Spieler.

Gespielt wird solange, bis ein Tor fällt. Dann verlassen beide Teams das Spielfeld, setzen sich hinten in die Reihe, die nächsten beiden Teams würfeln. Wenn in einer Gruppe eine 1 gewürfelt wird, muss dieser eine Minute das Tor behüten. Schafft er es ohne das ein Tor fällt, hat er den Punkt gewonnen.

Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Variationen, Hinweise

Ziel

Teamkoordination, Umgang mit Verlieren und fehlender Fairness

Yee-ha



Ab 6 Jahren



Min. 8



Je nach Anzahl



Beliebig



Kein Material

Spielanleitung

1. In einem Kreis aufstellen
2. Nacheinander folgende Befehle angeben und mit dazugehöriger Bewegung und ein „Signal“ weitergeben:
 - a. **Yee-ha:** (Hand nach rechts oder links schwingen und „Yee-ha“ sagen) gibt das Signal an die nächste Person weiter, diese ist dann an der Reihe
 - b. **Stopp:** (Beide Hände hochhalten und „Stopp“ sagen) Signal stoppt und wechselt die Richtung (geht nur bei „Yee-ha“ und nicht bei „Bird“ oder „Ball“)
 - c. **Ball:** (einen unsichtbaren Ball im Kreis rollen und „Ball“ sagen) alle nachfolgenden müssen über den „Ball“ springen, bis ihn jemand „aufhebt“ (Bücken und unsichtbaren Ball aufheben) und ein Signal weitergibt.
 - d. **Bird:** (Hände um den Mund und „Bird“ entlang des Kreises rufen) alle nachfolgenden müssen sich ducken, bis jemand den Vogel „fängt“ (klatschen), derjenige gibt das Signal weiter
3. Sobald jemand einen Fehler macht oder zu lange braucht, ist er/sie raus.

Variationen, Hinweise

Signale weglassen / im Laufe des Spieles hinzufügen oder neue Signale hinzufügen

Ziel

Konzentration, Auflockerung, Spaß

Zähne verstecken (Teeth)



Ab 8 Jahren



Ab 8



Beliebig



Sesselkreis



Kein Material

Spielanleitung

Alle Teilnehmer sitzen in einem Kreis und jeder sucht sich ein Gemüse/Obst aus, wonach er dann benannt wird. Ein Spieler fängt nun an, und sagt 2 Mal sein eigenes Gemüse/Obst und dann 2 Mal das eines anderen Spielers. (Also : Brokkoli, Brokkoli, Apfel, Apfel) Der "Apfel" muss das gleiche mit einem anderen Spieler machen. Wer nicht schnell genug reagiert, ist draußen.

Der Trick ist, dass das Ganze passieren muss, ohne dass man die Zähne der anderen Mitspieler sehen darf, was bei so manchen Worten recht witzig klingt! Wer seine Zähne zeigt, ist auch draußen.

Variationen, Hinweise

Alternativ kann man jeder Person mehrere Leben geben.

Ziel

Aufmerksamkeit, Reaktionsfähigkeit

Zettelfangen



Ab 7 Jahren



8 bis 100



Beliebig



Wiese



**1 Stift, 1 Schleife,
Zettel pro Spieler,
Klebeband**

Spielanleitung

Jedes Kind bekommt einen weißen Zettel auf den Rücken geklebt. Weiter gibt es 1 Fänger – dieser Fänger bekommen je einen Stift und ein Mannschaftsband. (Fänger-Anzahl je nach Gruppen-Größe.)

Wenn die Fänger einen anderen Spieler gefangen haben, dann bekommt dieser mit dessen Stift einen Strich auf sein Papier. Spieler und Fänger laufen danach weiter. Bei Pfiff wechseln die Mannschaftsbänder/Schleifen den Besitzer – jeder darf nur 1x Fänger sein! (Ehrlich tauschen!) Fänger stecken ihr eigenes Stück Papier ein, während sie Fänger sind, dann holen sie es wieder heraus.

Variationen, Hinweise

Alternativ kann man die Zettel allen Spielern auf den Rücken kleben und als Fänger ohne anzuhalten Striche zu verteilen.

Ziel

Bewegung, Spaß