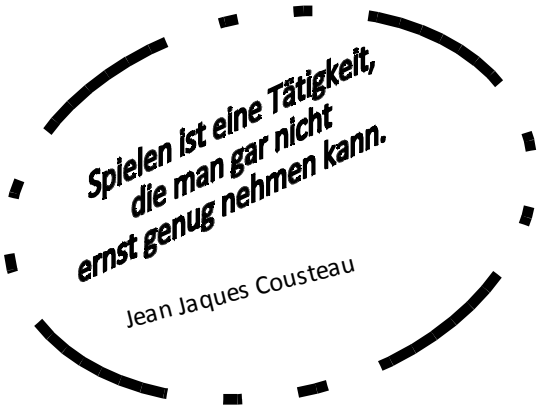
Play!

Ein Spielehandbuch des Wölflings-DAKs Köln

Einleitung

Liebe Wölflingsleiterinnen und Wölflingsleiter,



die Idee zu einem Spiele- Tag war bei uns schnell geboren und auch die Ausschreibung schnell fertig. Und als Wö-Leiter hat man ja auch viele Spiele- Bücher zu Hause, so dass unsere Vorbereitung eigentlich kein Problem sein sollte. Und trotzdem haben wir uns jede Menge Gedanken gemacht: Was sind Spiele, die toll zu spielen sind und noch nicht jeder kennt? Wie können wir die Spiele kategorisieren? Und welche Spiele probieren wir denn eigentlich aus?

Und warum eigentlich Spiele?

Auch wenn wir Spiele oft einfach so spielen, weil es eben dazu gehört, sollten wir uns eigentlich schon bewusst, was noch so alles dazugehört:
Spiele fördern Kommunikation und Gruppenbildung. Spiele machen es einfach, positive Gefühle für andere zu entwickeln und sich mit anderen aus der Gruppe zu beschäftigen. Schließlich sollen die anderen so viel Spaß haben wie· du selbst. Beim Spielen werden Streitereien vergessen und Aggressionen abgebaut. Auch wenn die Menschen nicht dieselbe Sprache sprechen, so sind Spiele doch eine universelle Sprache, die den Spielern ermöglicht, auf freundschaftliche Art und Weise miteinander in Kontakt zu treten. Natürlich ist das gemeinsame Spiel nicht die Antwort auf alle Probleme dieser Welt, aber es bietet einen lustigen Ausgangspunkt, um Beziehungen zu verbessern. Spiele helfen Menschen, sich zu entspannen und zeigen ihnen, dass mehr Kreativität und Mut in ihnen steckt als sie vielleicht dachten.

Was steckt hier alles in dem Heft?

Eine ganze Menge!

Folgende Kategorien haben wir unterteilt und du findest mindestens zu jeder Kategorie 5 Spiele:

- Kennenlernspiele/Warmin Up Spiele
- Kreisspiele/Singspiele
- Kooperationsspiele
- Bewegungsspiele
- Unterwegsspiele
- Lager-, Abenteuer-, Geländespiele
- Schwungtuchspiele
- Vertrauensspiele
- Sinnesspiele
- Mannschaftsspiele
- Ballspiele

Einleitung

Jedes Spiel gibt dir nicht nur eine genaue Beschreibung, sondern auch

- für wie viele Spieler das Spiel geeignet ist,
- was zu beachten ist,
- welche räumlichen Gegebenheiten angemessen sind,
- wie viel Platz und welches Material man braucht
- welches Ziel das Spiel hat bzw. und welche Fähigkeiten trainiert werden

Außerdem kommen jetzt noch ein paar Infos, wie du Spiele leitest und worauf du achten solltest.

Wie leite ich Spiele an?

Wie auch Immer die Spiele präsentiert werden, die Wölflinge haben meist viel Spaß an ihnen. Wenn die Gruppe auch nur ein wenig Interesse zeigt, hast du es mit einer mitreißenden, kreativen Einleitung in der Hand, wie dein Rudel darauf reagiert.

Worauf solltest du achten?

Der wichtigste Aspekt bei der Anleitung von Spielen ist gleichzeitig derjenige, der am häufigsten außer Acht gelassen wird: die Sicherheit. Der Spielleiter ist sowohl für die psychologische als auch für die körperliche Sicherheit der Spieler verantwortlich.

Körperliche Sicherheit

Bevor ihr mit einer Spielfolge beginnt, egal ob drinnen oder draußen, sollte der Spielleiter das Spielfeld auf mögliche Gefahrenquellen hin untersuchen. Hierzu zählen Stangen oder Masten, Löcher, scharfe Kanten, Hindernisse aller Art und Tierkot. Der Spielleiter sollte die Spielfläche untersuchen und mögliche Hindernisse gegebenenfalls entfernen. Wenn die Spieler etwas beachten müssen, solltest du sie vor dem jeweiligen Spiel darauf aufmerksam machen. Die Art und Weise, wie du ein Spiel vorstellst, ist wichtig für den Umgang der Spieler untereinander. Ist der Leiter selbst "verspielt" und lustig und geht auf die Kommentare der Mitspieler ein, kann er eine lustige und entspannte Atmosphäre schaffen.
Bei aktiven Spielen solltest du den Spielern noch einmal deutlich machen, dass euer Ziel der Spaß am Spiel ist. Die Spieler sollten nicht zu wild spielen, denn sie könnten sich dabei verletzen. Wird ein Spiel einmal zu ruppig, kannst du es entweder unterbrechen und ein anderes Spiel spielen oder die Regeln so abändern, dass es sicherer wird. Du kannst auch die Spieler fragen, wie sie das Spiel verändern würden, damit es sicherer wird. So überträgst du ihnen die Verantwortung für das Spiel. Aber achte darauf, dass ihr immer nur eine Regel auf einmal abändert. Mehrere Veränderungen auf einmal verwirren die Spieler nur. Sollte sich ein Spieler verletzen, führst du die Spieler zur Seite und sorgst dafür, dass sich jemand um den Verletzten kümmert. Eigentlich kann bei den Spielen nichts passieren. Meistens braucht ein Spieler nur einen Moment, um wieder zu sich zu kommen. Sollte sich ein Spieler ernsthaft verletzt haben, ist es deine Aufgabe, für entsprechende Hilfe zu sorgen. Das kommt aber wirklich nur ganz selten vor. Du solltest trotzdem immer wissen, wo das nächste Telefon ist oder ein aufgeladenes Handy dabei haben. Natürlich solltet ihr auch immer für den Notfall einen Erste-Hilfe-Koffer in Reichweite haben.

Einleitung

Psychologische Sicherheit

Als Spielleiter ist es deine Aufgabe, eine Atmosphäre zu schaffen, in der sich alle sicher und wohl fühlen. Das kann auf unterschiedliche Weise geschehen: eine Möglichkeit ist, dass der Spielleiter mitspielt. Das gibt den Spielern das nötige Vertrauen und stärkt die psychologische Sicherheit. Die Spieler sehen, dass du sie nicht etwas machen lässt, woran du dich selbst nicht beteiligen würdest. Du musst nicht bei jedem Spiel mitmachen, aber du solltest
das Spiel zumindest vormachen. Sollte ein Spiel etwas albern oder bedrohlich wirken, solltest du der Erste sein, der es vormacht. Wenn der Spielleiter sich zum Narren macht, ist es für die Spieler leichter, es ihm gleichzutun.
Es ist natürlich auch in Ordnung, wenn ein paar Spieler beschließen, eine Runde auszusetzen. Wenn ein Spieler wirklich Angst hat, muss er wissen, dass er jederzeit aussetzen kann. Wenn jemand allerdings nur versucht, cool zu sein und sich aus der Affäre zieht - was bei Erwachsenen vorkommen kann - schlage ich vor, dass du ihn ein wenig überredest, z.B. mit Sätzen wie *"Na komm schon, probier das mal“!*
Hier ist deine persönliche Einschätzung der betreffenden Person gefragt. Bei Spielen wie z.B. "Pokerface" in denen Kreativität gefragt ist, solltest du den Spielern erlauben, einmal auszusetzen, wenn jemand stecken bleibt oder sich schämt. Es ist wichtig, die Wahl zu haben. Denk immer daran, dass die Spiele oft albern wirken und die Spieler dabei ihre "persönliche Sicherheitszone" verlassen. Wenn du es schaffst, dass die Gruppe mitmacht und ein Risiko eingeht, dann wird es auch für den einzelnen Spieler leichter, einmal über seinen Schatten.

Vormachen

Viele Menschen sind visuelle Lerntypen. Wenn du ein Spiel vormachst, ist das für sie eine gute optische Unterstützung zu deinen Erklärungen. Um es noch einfacher zu machen, kannst du die Spieler so anordnen, wie sie zu Beginn des Spiels stehen sollten. Du kannst die Spieler jetzt durch das Spiel und die räumliche Umgebung führen, in der sie spielen werden. Das gibt den Spielern Gelegenheit, das Spiel zu üben.

Verändern der Präsentation

Die Art deiner Präsentation ist von der Zusammensetzung der Gruppe abhängig. Bei jungen Spielern nimmst du vielleicht eine einem Märchen ähnliche Geschichte, um ein Spiel vorzustellen. Bei Rovern oder der Leiterrunde kann das vielleicht komisch wirken (was ja nicht unbedingt schlecht sein muss).

Selbst Spaß haben und damit anstecken

Ein Spielleiter, der selbst nie lächelt oder lacht, wird es schwer haben, andere davon zu überzeugen, dass sie sich entspannen und Spaß haben sollen. Nur wenn du selbst Spaß hast, kannst du andere motivieren, es dir gleichzutun. Ähnlich ist es, wenn jemand ein Spiel kennt, dass er gern mit euch spielen würde. Sei offen, es einmal auszuprobieren.

Du solltest nur einschreiten, wenn

- das Spiel an irgendeiner Stelle nicht sicher scheint und
- das Spiel nicht funktioniert.

In beiden Fällen kannst du entweder selbst Vorschläge machen oder die Spieler um Vorschläge bitten, wie man das Spiel sicherer und lustiger gestalten kann.

Die Aufmerksamkeit der Gruppe behalten

Es ist hilfreich, viele unterschiedliche Spiele zu kennen. So kannst du ganz einfach von aktiven zu ruhigeren Spielen wechseln. Achte darauf, dass die Spieler während der Spielfolge immer aufmerksam sind. Wechsle die Spiele, wenn die Spieler zu erschöpft oder gelangweilt sind, um aufzupassen. Ohne die Aufmerksamkeit der Spieler verpufft die Energie und die Spiele funktionieren nicht besonders gut.
Wenn du mit Kindern spielst, kann es hilfreich sein, ein paar Techniken zu lernen, durch die du ihre Aufmerksamkeit bekommst. Dazu gehört rhythmisches Klatschen, dass die Spieler nachmachen (allein das Geräusch hält sie wach). Du kannst auch sagen: *Alle. die mich hören können. heben einen Arm.* .. Bring ein bisschen Dramatik ins Spiel.

Spiele anpassen

Jedes Spiel kann mit fast jeder Gruppe gespielt werden. Es kann allerdings vorkommen, dass sich ein Spiel je nach Gruppe etwas oder sehr stark verändert. Je nach Gruppe musst du die Spiele dann entsprechend angleichen.
Einige Vorschläge für Änderungen sind:

- Wenn einem einzelnen Spieler nichts einfällt und ihm
- das peinlich ist, können ihm andere Spieler zu Hilfe kommen.
- Wenn Spieler sich nicht gern an den Händen halten, könnten sie sich
- am Ärmel fassen oder ein Stück Stoff oder Seil halten.
- Wenn Kinder in einer Gruppe unruhig sind, kannst du ein kleines
- Spielfeld gegen ein größeres für ein aktives Spiel tauschen.
- Bleibt bei Zweiergruppen ein Spieler übrig, bildest du Dreiergruppen.
- Wenn die Spieler sich gegenseitig nicht kennen, kannst du für den Anfang ein paar Kennenlern Spiele aussuchen.
- Menschen mit Körperbehinderungen kannst du integrieren, wenn du Spieler ohne Körperbehinderungen mit einem Handicap versiehst.
- Wenn jemand nicht mitmachen möchte, versuche ihn trotzdem in das Spiel einzubinden. Zum Beispiel könnte er auf Spieler achten, die mit verbundenen Augen spielen, so dass niemand gegen jemand oder etwas stößt.

Einleitung

Natürlich decken diese Vorschläge nicht jede denkbare Situation ab. Sie geben dir aber Anregungen, wie du auf unerwartete Situationen reagieren kannst. Wenn du dir selbst etwas Neues ausdenkst, trägt das zum Spaß an den Spielen bei, weil es deine Fantasie anregt und deine Kreativität fordert. Aber wer hat eigentlich gesagt, dass du das allein machen musst? Wölflinge finden es toll selbst Vorschläge machen können (da ist ja auch noch die Sache mit der Kindermitbestimmung!). Wenn du ihre Vorschläge aufnimmst, haben sie das Gefühl, selbst Verantwortung für das Spiel zu übernehmen. Das Spiel wird so von "deinem" Spiel zu "unserem" Spiel. Es ist nur eine kleine, aber wichtige Veränderung. Wenn die Spieler das Gefühl haben, dass ihre Fantasie gefragt ist, haben sie auch das Gefühl, Verantwortung für das Spiel zu tragen.

So, jetzt ist eigentlich schon eine ganze Menge geschrieben und in diesem Heft erwarten euch viele (hoffentlich) neue Spiele, die darauf warten ausprobiert zu werden. Die Wös werden sich freuen!

Wenn ihr aber doch in euren alten Trott (immer wieder die gleichen Spiele!) fallen solltet, überlegt doch gemeinsam, wie ihr es anders machen könnt. Z.B. könnte man sich darauf einigen, dass jede Woche ein neues Spiel gespielt wird oder ihr hängt im Raum eine Liste auf, mit allen Spielen, die ihr schon mal gespielt habt und es dürfen 2x hintereinander nicht die gleichen Spiele gespielt werden etc. Aber ihr macht das schon….!!!

So zum Schluss wünschen wir euch ganz viel Spaß mit dem Heftchen und wir freuen uns natürlich immer über Rückmeldungen jeglicher Art!

Euer Wö-DAK

Dirk, Janosch, Jo, Markus, Martin, Natalie, Tanja & Wencke

Ballonspiel

Ziel	Namen lernen, Schnelligkeit
Teilnehmerzahl	beliebig
Material	1-2 Ballons
Ort	beliebig
Dauer	5-10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Spieler wirft nun den Ballon in die Runde. Dieser darf nicht den Boden berühren. Dazu ruft der Teilnehmer einen Namen. Dieser Teilnehmer muss dann zum Ballon laufen und ihn hochschlagen. Vorher muss er jedoch einen weiteren Namen rufen.

So geht das Spiel immer weiter. Wenn es rund läuft, kann man auch noch einen zweiten Ballon ins Spiel bringen.

Freunde finden

Ziel	Zusammenarbeit, Körperkontakt, Selbstbeherrschung, Schnelligkeit
Teilnehmerzahl	10-50+
Material	---
Ort	10 x 10m Platz
Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Wenn du jemanden vor diesem Spiel nicht gekannt hast, wirst du ihn anschließend sicher nicht so leicht vergessen.
Die Spieler bilden Zweiergruppen und stellen sich so im Kreis auf, dass zwischen den einzelnen Paaren etwas Platz bleibt. Der Spielleiter stellt in der Mitte und ruft zwei Körperteile, die die beiden Partner daraufhin verbinden müssen, wie zum Beispiel "Ellbogen an Knie". Natürlich können beide sich entsprechend zusammentun, eine Berührung reicht aber aus. Nach etwa drei bis fünf Kommandos ruft der Spielleiter: "Freunde finden!" Daraufhin trennen sich die Paare, laufen in die Mitte und suchen sich einen neuen Partner, das kann auch der Spielleiter sein. Derjenige, der übrig bleibt, ist der neue Rufer.
Habt ihr eine gerade Zahl von Spielern, macht das gar nichts. Dann fangen eben zwei Spieler in der Mitte an. Das Paar, das sich zuletzt gefunden hat, ist dann das neue Ruferpaar. Ihr könnt die Spieler in der Mitte etwa fünf bis zehnmal tauschen, das hängt von euch ab.
In der ersten Runde ist es normalerweise so, dass ihr jedes Kommando einzeln ausführt und dann wieder auflöst. Nach ein oder zwei Spielrunden könnt ihr es aber auch so machen, dass die alten Berührungen erhalten bleiben und ihr die neuen dazu nehmt. Wenn du dann später jemanden siehst, mit dem du "Finger an Achselhöhle" gemacht hast, kann es schon vorkommen, dass ihr beide grinsen müsst.

Tipps

Damit es keine Probleme bei der Benennung der Körperteile gibt, legt ihr vorher fest, welche Körperteile tabu sind, wie zum Beispiel Lippen, Zähne, Zunge etc. Wenn jemand nicht schnell laufen kann, spielen alle langsamer. Diejenigen, die nicht so schnell sind oder denen das alles schwer fällt, machen nur das, was sie können. Sie werden trotzdem eine Menge Spaß haben. Passt es einfach so an, wie ihr es braucht.

Hühnerhof

Ziel	Warming up
Teilnehmerzahl	8+
Material	---
Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist
Dauer	5 Minuten – beliebig verlängerbar

Beschreibung

Die Gruppe bildet einen Stehkreis und findet sich damit ab, dass sie in den nächsten Minuten als menschliche Hühner auf der Erde wandeln werden – unübersehbar zu erkennen an den Glupschaugen, die mittels zusammengeführtem Daumen und Zeigefinger beider Hände an die Augen gedrückt dargestellt werden, sodass man hindurch gucken kann.
Die Hühner untergackern sich sehr gern, müssen aber zwanghaft mit jedem „Boooooook“ in den unmöglichsten Tönen auch mit den Glupschaugen zu ihrem Gesprächspartnerhuhn glotzen: Das erste Huhn beginnt also ein Gespräch mit dem Huhn rechts neben ihm, kreischt ein langgezogenes „Boooooook“ und glupscht mit dem rechten Auge (weil rechts das Gesprächspartnerhuhn steht) in Richtung des Gesprächspartnerhuhns, indem es die rechte Hand zu eben jenem hinbewegt und dann wieder zurück zum Auge. Dieses Huhn will natürlich die Nachricht schnell weitergeben und wendet sich wiederum an seinen rechten Gesprächspartner mit dem gleichen Glupsch und Geräusch usw. Ein Huhn kann aber auch ein Huhn auslassen, indem es „Boooakbooooooooook“ macht und die Hand beim ersten kurzen „Boooak“ kurz Richtung Nachbarhuhn lenkt und beim zweiten langen „Boooooooook“ dann einen weiten Bogen in Richtung des übernächsten Huhns gestikuliert. Das angegackerte Huhn macht dann weiter und das ausgelassene Huhn hält gefälligst den Schnabel. Natürlich kann ein Huhn sich auch dazu entscheiden, dass die Unterhaltung in die entgegengesetzte Richtung weiter verläuft, indem es mit beiden Augen kurz nach vorn glupscht und dann mit dem dem neuen Gesprächspartnerhuhn zugewandtem Auge in dessen Richtung – natürlich wieder von lautstarkem „Boooakbooooooooook“ begleitet.
Je alberner die Teilnehmer, desto lustiger das Spiel!

Nice to meet you

Ziel	Abbau von Distanzen
Teilnehmerzahl	10+
Material	---
Ort	ab 10 x 10 m
Dauer	5 Minuten – beliebig verlängerbar

Beschreibung

Alle laufen kreuz und quer durch den Raum, dann verschiedene Aufgabenstellungen für die Teilnehmer immer wenn sie an jemand Anderem vorbeigehen:

- Ignorieren der anderen (kein Blickkontakt oder maximal nur flüchtig hin- und wieder weggucken)
- Blickkontakt aufnehmen, anlächeln
- Mit Handschlag begrüßen
- Wie einen alten Freund begrüßen, den man ewig nicht gesehen hat
- Jeder versucht, mit einer Hand jedem Anderen schnellstmöglich auf den linken Fuß zu klopfen.
- Alle Teilnehmer versuchen, in der Mitte des Raumes zu stehen.
- Alle Teilnehmer hängen an einem imaginären Gummiband, das in der Mitte der Halle befestigt ist und versuchen, nach außen zu laufen. Das klappt natürlich nicht.
- ...

Tipps

- Ihr könnt hier noch weiter kreativ sein und Euch neue Aufgaben ausdenken.
- Prinzipiell kann man das Spiel problemlos drinnen spielen, falls die Gruppe jedoch zu groß wird muss man aber ggf. nach draußen ausweichen. Achtet hier trotzdem darauf, daß Ihr einen festen Spielbereich definiert, damit es nicht zu sehr auseinanderdriftet.

Namensduell

	Ziel	Namen lernen, Schnelligkeit, Reaktionsvermögen
	Teilnehmerzahl	10+ (besser mehr!)
	Material	große Decke, Plane, Laken
	Ort	überall wo genug Platz für einen Sitzkreis ist
	Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Die Teilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen geteilt. Die Decke bzw. Plane wird in der Mitte, zwischen den beiden Gruppen als Sichtschutz gehalten. Die Gruppen müssen ganz hinter der Decke verschwinden, so dass die gegnerische Mannschaft niemanden sehen kann.

In jeder Runde wird aus jeder Mannschaft jemand gewählt, der sich direkt hinter die Decke setzt, so dass sich zwei Personen direkt gegenüber sitzen, nur von der Decke getrennt.

Die Decke wird dann spontan von den beiden Haltenden losgelassen, so dass sie zu Boden fällt. Jetzt geht es um Schnelligkeit. Derjenige, der den Namen des sich gegenübersitzenden Teilnehmers als erster nennt, hat die Runde gewonnen. Derjenige, der zu langsam ist oder den falschen Namen nennt, muss nun in die gegnerische Mannschaft wechseln.

Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis sich eine Mannschaft aufgelöst hat. Das Spiel kann aber jederzeit von der Spielleitung abgebrochen werden. Die Mannschaft, die zu dem Zeitpunkt am größten ist, hat das Spiel gewonnen.

Notizen

Pokerface

	Ziel	Spaß, Herumalbern, Warm-Up
	Teilnehmerzahl	beliebig
	Material	---
	Ort	überall wo genung Platz für einen Stehkreis ist
	Dauer	5 Minuten

Beschreibung

Ein Gruppenmitglied wird zum „Pokerface“ ernannt. Sie/Er setzt eine sehr ernste Miene auf verschränkt die Arme vor der Brust, geht von Wölfling zu Wölfling, schaut jedem ins Gesicht, verbeugt sich stumm und verharrt einen Moment. Die im Kreis sitzenden Wölflinge müssen nun nacheinander versuchen das Pokerface aus der Reserve zu locken, mit Grimassen, Witzen, Anlachen, Fragen u.Ä. Anschreien, Beleidigen oder Anfassen ist allerdings verboten.
Wer das Pokerface aus der Reserve lockt, wird zum neuen Pokerface.

Funkkontakt

	Ziel	Namenslernspiel, Reaktionsvermögen, Koordination, Spaß
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	---
	Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist
	Dauer	15 Minuten – beliebig verlängerbar

Beschreibung

Die Spieler sitzen im Kreis und zählen durch. Jeder muss sich seine Nummer merken. Der Spielleiter beginnt: Er erhebt beide Hände und "funkt" mit seinen Fingern. Zugleich machen die beiden Nachbarn auch mit, der linke Nachbar mit der rechten Hand und der rechte Nachbar mit der linken Hand; also jeweils mit der dem Spielleiter zugewandten Hand. Der Spielleiter sagt: "Ich bin der Hauptfunker Nummer eins und funke zu Hauptfunker Nummer (z. B.) sieben."Sofort bekommt der Spieler mit der Nummer sieben Funkkontakt, erhebt die Hände, und seine Nachbarn müssen natürlich auch wieder mitmachen. Die Nummer sieben beginnt wieder: "Ich bin der Hauptfunker
Nummer sieben und funke zu ..." Wer das Funken oder das Mitfunken vergisst, oder wer versehentlich funkt, muss aufstehen, beim zweiten Mal hinknien usw. Wenn alle Namen untereinander bekannt sind, sollen statt Nummern die Namen gerufen werden.

Varianten

- Jeder Spieler legt sich selbst einen Tiernamen zu. Rosina ist ein Uhu, sie ruft "Ochse". Wer "Ochse" ist, antwortet nun mit Ochsengebrüll und ruft "Hahn". Der Hahn kräht und ruft...
- Jeder Spieler legt sich den Namen einer Nutzpflanze (oder Blume) zu. Ralf beginnt: "Meine Tauben fliegen zum Mais." Wer "Mais" hat, muss sofort reagieren: "Meine Tauben fliegen (zum Beispiel) zu den Kartoffeln."

Elefant, Kaninchen, Palme

Ziel	**Reaktionsvermögen, Pantomime,** Koordination, Kreativität, Problemlösung,Geschicklichkeit, etc.
Teilnehmerzahl	10-35+
Material	---
Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist
Dauer	10 - 15 Minuten

Beschreibung

Wir machen einen Spaziergang ins Fantasie-Land. Nein, nicht so was wie das Phantasialand. Wir werden eine Menge sehen, aber mit Sicherheit werden wir auf Elefanten, Kaninchen und Palmen treffen. Diese werden jeweils aus Gruppen mit je drei Spielern gebildet. Das geht ungefähr so:
Zu Beginn stehen die Spieler im Kreis; ein Spieler steht in der Mitte. Der Spieler in der Mitte zeigt auf jemanden im Kreis und sagt **"Elefant", "Kaninchen"** oder **"Palme".** Ein Spieler, der ein "Elefant" sein soll, macht einen Elefantenrüssel. Die beiden Spieler, die rechts und links neben ihm stehen, machen dem Elefanten mit ihren Armen große Ohren. Wenn der Spieler ein "Kaninchen" sein soll, macht er selbst Kaninchenarme und -zähne. Seine beiden Nachbarn formen mit ihren Händen oder Unterarmen lange Kaninchenohren. Wenn schließlich ein Spieler aufgefordert wird, eine "Palme" zu sein, bildet er selbst den Stamm der Palme und streckt dazu seine Arme wie Palmzweige hoch in die Luft. Die beiden Spieler neben ihm bilden Zweige, die zur Seite wachsen. Der Spieler in der Mitte zählt (zuerst bis fünf. Wenn die Spieler geübt sind, nur noch bis drei). In dieser Zeit muss sich das Trio entsprechend anordnen. Nachdem gezählt wurde, kann die Dreiergruppe ihre Figur auflösen. Ist einer der Spieler zu langsam oder macht er etwas falsch, geht er an die Stelle des Spielers in die Mitte.
Wenn es gut klappt, könnt ihr noch weitere Tiere dazunehmen, wie z.B. "Esel". Bei einem "Esel" darf sich keiner des Trios bewegen. Esel sind nämlich stur und bewegen sich gar nicht gern. Die Spieler können sich auch selbst noch andere Möglichkeiten ausdenken. Je schneller der Spieler in der Mitte ist, desto eher wird er jemanden auf dem falschen Fuß erwischen. Es ist einfach total witzig, wenn jemand nicht mitbekommen hat, dass er dran ist und ihm erst viel später klar wird, dass er jetzt der neue Zeigespieler in der Mitte ist.

Tipps

Bei jungen Spielern beginnst du nur mit zwei Figuren (z.B. Kaninchen und Palme), bei sehr jungen Spielern mit einer. Wenn die Spieler die Figuren bereits gut beherrschen, nimmst du weitere dazu. Bei Teenagern und älteren Spielern nimmst du so viele Figuren, wie sie "verkraften" können.
Denk dir auch neue Figuren aus!

2 kleine Wölfe

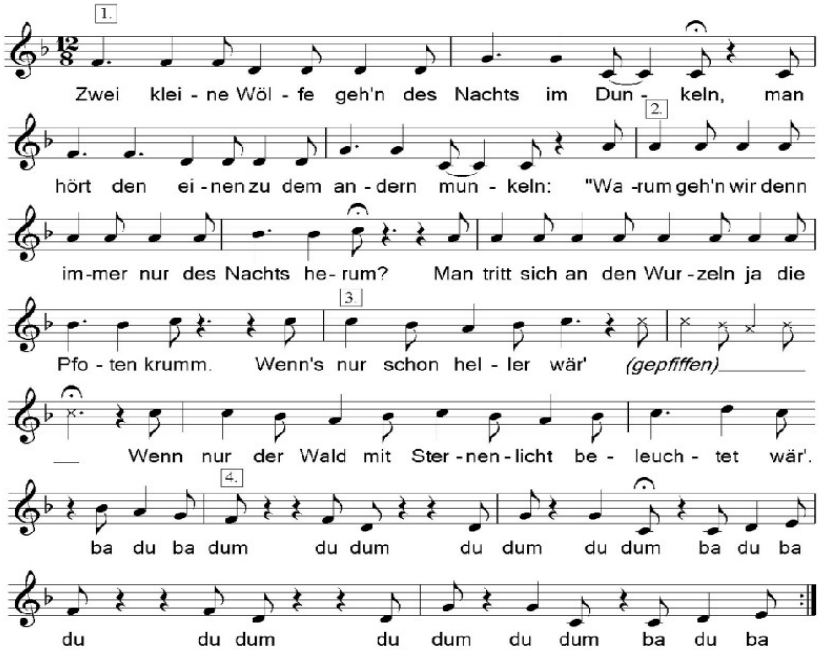
	Ziel	Reaktionsvermögen, Singen, Spaß
	Teilnehmerzahl	beliebig
	Material	---
	Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist
	Dauer	5 Minuten

Beschreibung

Das Lied wird gemeinsam gesungen und folgende Bewegungen dazu gemacht:

Zwei	*mit Daumen und Zeigefinger „2“ zeigen*
kleine Wölfe	*Hände als Ohren an den Kopf*
gehen nachts	*im Dunkeln – Augen zuhalten*
da hört man	*Hand ans Ohr, lauschen*
den einen	*mit Daumen nach rechts zeigen*
zu dem andern	*mit Daumen nach links zeigen*
munkeln	*Hand an den Mund und munkeln*

… von hier bis zum Schluss abwechselnd auf die Oberschenkel klatschen,

Das ganze Lied mind. 3-mal zum warm werden singen und dann dabei immer schneller werden.

Tanz der Zulu

Ziel	Auflockerung, Ice-Breaker, Warming up, Pausenspiel
Teilnehmerzahl	beliebig
Material	---
Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist, möglichst ebener Boden
Dauer	5 Minuten

Beschreibung

Alle TeilnehmerInnen stellen sich im Kreis auf. Der Leiter/die Leiterin singt eine (spontan ausgedachte) afrikanische Melodie vor mit dem Text:

"If you look at me, a Zulu you can see. If you stand by me, a Zulu you can be. Zulu! Come on! Attention!"

Auf einander aufbauend werden nun folgende Figuren zu dem Lied gemacht, die der Leiter/die Leiterin jeweils ansagen:

1. Mit der rechten Handfläche auf den rechten Oberschenkel schlagen
2. Mit der linken Handfläche auf den linken Oberschenkel schlagen
3. Auf der Stelle hüpfen
4. Im Kreis um sich selbst drehen
5. Im großen Kreis drehen
6. Mit dem Kopf wackeln

Spätestens wenn man bei Punkt 6. angelangt ist, weiß man nicht mehr wo unten und oben ist!

Varianten

Das Spiel kann auch mit deutschem Text gespielt werden:
„Schau her und hör gut zu, ich bin ein Zulu. Sing‘ und tanz‘ auch du und wird‘ zum Zulu. Zulu! Mach mit! Pass auf!“

Tipps

- Man sollte bei diesem Spiel eine gerade Ebene mit viel Platz als Spielfläche wählen.
- Wenn es zu wild wird muss der Spielleiter evt. frühzeitig abbrechen.

Das Samurai-Spiel

	Ziel	Auflockerung, Ice-Breaker, Warming up, Pausenspiel
	Teilnehmerzahl	5-20
	Material	---
	Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist und man sehr laut sein darf
	Dauer	5-10 Minuten

Beschreibung

Alle TeilnehmerInnen stellen sich im Kreis auf und haben die Handflächen in einer Bittgeste (wie beim asiatischen Gruß) vor der Brust zusammengelegt, dies symbolisiert ihr Samurai-Schwert.

Der Spielleiter startet das Spiel, indem er sein „Schwert“ hoch über den Kopf hebt und es mit einer Angriffsgeste in Richtung eines Mitspielers herunterfahren lässt, dies muss von einem lauten Samurai-Schrei (wie in den Karate-Filmen) begleitet werden.

Der Angegriffene reagiert darauf indem er schnell, begleitet von einem lauten Schrei, sein „Schwert“ hoch über den Kopf reißt, gleichzeitig schützen die beiden Mitspieler zu seiner Rechten und Linken (ebenfalls begleitet von einem lauten Samurai-Schrei) den Angegriffenen, indem sie ihre Schwerter waagerecht vor seinem Bauch zusammenführen.

Der Angegriffene darf nun den nächsten Angriff gegen einen Mitspieler starten, usw...

Wer einen Fehler macht oder zu langsam reagiert fliegt raus.

Dazu klatschen alle Mitspieler gemeinsam 2x auf ihre Schenkel, 2x in die Hände und führen dann die Schwerthiebgeste (natürlich mit Schrei) gegen den Ausscheideneden aus.

Tipps

- Das Spiel lebt von seiner Geschwindigkeit und der Innbrunst der Schreie!

Das Pinguinspiel

	Ziel	Kommunikation, Problemlösung
	Teilnehmerzahl	10-20
	Material	Tapetenrolle, Zeitungen, Decken, Zeltplanen
	Ort	ca 5 x 5 m
	Dauer	10-15 Minuten

Beschreibung

Mit dem Material wird eine „Eisscholle“ ausgelegt, die genug Platz für alle Teilnehmer bietet. Alle Teilnehmer steigen nun als Pinguine auf die Eisscholle. Die Scholle treibt jedoch langsam aber sicher in wärme Gebiete und beginnt zu schmelzen. Dadurch wird sie kleiner (umschlagen) und es wird enger für die Piguine, bis es richtig kuschelig wird und darüber hinaus. Es darf jedoch kein Teilnehmer zurückgelassen werden / die Scholle verlassen.
Wie lösen die Teilnehmer das Problem? Die Aufgabenstellung bleibt dabei so frei gestellt und es gibt keine allgemeingültigen Lösungsweg.

Tipps

- Dieses Spiel ist gut dazu geeignet, Gruppenstrukturen aufzudecken und zu reflektieren.

Regenrinnenstaffel

	Ziel	Koordination innerhalb der Gruppe, Problemlösung
	Teilnehmerzahl	bis zu 7 (alternativ Gruppe aufteilen)
	Material	7 Regenrinnenstücke, 1 Tischtennisball, 1 Eimer
	Ort	freie Fläche, sodaß man den Ball über 100m transportieren kann
	Dauer	10–15 Minuten

Beschreibung

Man kauft 10m Regenrinne, die in 7 gleichgroße Teile gesägt wird (Kanten abschleifen!). Jeder Teilnehmer bekommt ein Stück Regenrinne in die Hand gedrückt.
Die Aufgabe ist es nun den Tischtennisball über 100 Meter durch die Regenrinne in den Eimer plumpsen zu lassen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Kein e Hand darf den Ball berühren
- Jede Hand klebt zu jeder Zeit an der ihr eigenen Rinne
- Alle Rinnen müssen den Ball mind. 1 Mal berühren
- Fällt der Ball zu Boden, wird von vorne begonnen

Tipps

Die Lösung liegt in einer Art Rotation begründet. Die Teilnehmer stellen sich einer einer Reihe auf. Ist der Ball aus der ersten Rinne heraus, läuft der Teilnehmer ans Ende und stellt sicht erneut an, usw.

Varianten

Man kann dieses Spiel auch mit mehreren Gruppen gegeneinander Spielen – wer ist zuerst fertig?

PingPong

	Ziel	Koordination innerhalb der Gruppe, Action, Geschicklichkeit
	Teilnehmerzahl	6 pro Team
	Material	120 Tischtennisbälle, 1 Wanne, 1 Seil
	Ort	7 x 7 m Fläche
	Dauer	variabel, je nach Länge der Runden

Beschreibung

Mit dem Seil wir ein Kreis von ca. 3m Durchmesser gelegt. In die Mitte kommt die Wanne. Alle Tischtennisbälle liegen außerhalb des Kreises.
Das Team, das an der Reihe ist, teilt sich beliebig in 2 Teile auf. Ein Teil steht innerhalb des Kreises der Rest außerhalb.
Die Teilnehmer außerhalb müssen nun innerhalb einer zuvor festgelegten Zeitspanne versuchen möglichst viele Bälle in die Wanne zu werfen ohne den Kreis zu betreten oder Bälle aus dem Kreis zu nehmen.
Die Teilnehmer die innerhalb des Kreises sind, dürfen die Bälle nur aus dem Kreis herauswerfen, aber keine Bälle in die Wanne werfen.
Welches Team schafft es innerhalb der festgelegten Zeitspanne mehr Bälle in die Wanne zu werfen?

Zauberstab

	Ziel	Koordination innerhalb der Gruppe, Problemlösung
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	langer Stab (möglichst statisch) oder Ring
	Ort	beliebig
	Dauer	5-10Minuten

Beschreibung

Die Teilnehmer stellen sich in 2 Reihen nebeneinander auf. Jeder hebt einen Finger und der Spielleiter legt den Stab auf die Finger der Teilnehmer und übt dabei leichten Druck auf den Stab aus.
Zum Spielstart nimmt der Spielleiter den Finger herunter.
Die Aufgabe der Teilnehmer ist nun den Stab gemeinsam auf den Boden zu legen. Dabei darf niemand den Stab loslassen. Diese Aufgabe klingt allerdings viel leichter, als es ist, denn dadurch, daß alle versuchen den Stab nicht loszulassen, wird er zuerst nach oben wandern, anstatt nach unten. Mit ein bißchen Übung, sollte es aber gelingen.

Die Schlucht

	Ziel	Problemlösung, Teamwork, Geschicklichkeit
	Teilnehmerzahl	10+
	Material	langes, kräftiges Tau, ein paar Ringe (Durchmesser 1m) oder Jurtenplanen, Decken, etc.
	Ort	Möglichkeit das Seil an einem Ast (etc.) zu befestigen, ausreichen Platz zum Schwingen am Seil
	Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Das Seil wird an einem stabilen Ast, o.ä. befestigt, sodaß es möglich ist, daran hin- und herzuschwingen. Die Ringe, Planen, werden auf einer Seite ausgelegt und bilden die sicheren Standpunkte auf der anderen Seite der Schlucht.
Die Teilnehmer stellen sich in einem (vorher festgelegten) Bereich auf der anderen Seite auf.
Der Spielleiter erklärt nun:
Die Teilnehmer befinden sich tief im Amazonas, am Rande einer Schlucht. Hinter ihnen nähern sich die Kannibalen. Der einzige Ausweg, ist sich mittels einer Liana über die Schlucht ans andere Ufer zu schwingen. Aber vorsicht. Die andere Seite ist nicht sehr stabil und wenn man an die falsche Stelle tritt, könnte es sein, daß die Kante abbricht. Nur die markierten Flächen (weniger als Teilnehmer!) bieten einen festen Stand.
Nach und nach müssen die Teilnehmer nun am Seil über die Schlucht schwingen und auf einer der markierten Flächen landen. Dabei werden diese allerdings immer voller und es wird enger.
Wie werden die Teilnehmer dieses Problem lösen?
Sollte jmd. neben einem solchen sicheren Bereich oder gar in der Schlucht landen, müssen alle wieder zurück auf die andere Seite und von vorne beginnen.

Tipps

- Die Schwierigkeit lässt sich an dieser Stelle wunderbar durch die Anzahl der sicheren Bereiche, sowie die Breite der Schlucht variieren.
- Sollte es von Anfang an zu schwierig sein, kann man auf der Startseite einen Stuhl oder eine Kiste benutzen, damit man, aus der erhöhten Position besser losschwingen kann.

Notizen

Kamele schlachten

	Ziel	Bewegung, Kooperation
	Teilnehmerzahl	10-50
	Material	Tuch, Band, o.ä.
	Ort	großer Raum oder freie Fläche
	Dauer	10 Minuten

Beschreibung

Eine Person ist der Kamelmetzger und muss nach draußen. Die restlichen Spieler sind Kamele. Sie bestimmen ein Kamel, dass den Kamelschwanz bekommt und beschützt / getarnt werden muss. Dieses Kamel ist das sog. Oberkamel.

Dann darf der Metzger hereinkommen und muss, innerhalb einer vorher festgelegten Zeit, versuchen, das Oberkamel zu finden und ihm den Schwanz abzureißen. Die anderen Kamele versuchen dabei das Oberkamel zu verstecken, damit der Metzger es nicht findet.

Tipps

Die Anzahl der Metzger pro Runde kann erhöht werden um die Schwierigkeit für die Kamele zu erhöhen.

Schlange im Gras

	Ziel	Bewegung, Reaktionsvermögen
	Teilnehmerzahl	5+
	Material	---
	Ort	draußen (Wiese!) und drinnen möglich
	Dauer	10 Minuten

Beschreibung

Ein Mitspieler ist die Schlange, die auf dem Bauch am Boden liegt, umringt von allen anderen Spielern, die sie furchtlos berühren.

Wenn der Spielleiter plötzlich „Schlange im Gras“ ruft, springen alle auf, um das Schlangenrevier fluchtartig zu verlassen. Die Schlange beginnt sich bei diesem Kommando zischend im Gras zu winden und versucht möglichst viele zu erwischen. Die Berührten werden dann ebenfalls zur Schlange. Der zuletzt Erwischte beginnt als erste Schlange des neuen Spiels.

Schweizer Käse

	Ziel	Bewegung, Reaktionsvermögen
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	Kreide
	Ort	draußen, Boden muss mit Kreide bemalbar sein
	Dauer	10-15 Minuten

Beschreibung

Ein Teilnehmer ist die Katze, der Rest sind Mäuse. Auf den Boden werden zwei Kreise weniger aufgezeichnet als Kinder mitmachen. Die Kreise stellen die Löcher eines Schweizer Käses dar. Dort hinein ziehen sich bei Gefahr die Mäuse zurück, damit die Katze sie nicht fressen kann. In jedem Loch hockt eine Maus. Die Löcher sind sehr klein, so dass in jedem Loch nur Platz für eine Maus ist. Es bleiben also die Katze und eine Maus ohne Loch übrig.

Die Katze will nun die Maus fangen. Die Maus läuft jedoch weg und will sich in einem Mauseloch verkriechen. Die erstbeste Maus muss also aus ihrem Loch gescheucht werden. Die Maus hat die freie Wahl eine andere Maus aus ihrem Loch herausjagen, um sich selbst darin zu verstecken. Die Katze jagt dann ihr neues Opfer.

Gelingt es der Katze eine Maus zu fangen, so wird sie zur Maus und die gefangene Maus wird zur Katze. So geht das Spiel von vorne los.

Moskito

Ziel	Bewegung, Auspowern, Warming-up
Teilnehmerzahl	4-100 (wobei die Anzahl der TN durch 4 teilbar sein muss!)
Material	---
Ort	überall, rutschfester und ebener Boden
Dauer	10 Minuten

Beschreibung

Jeweils 4 SpielerInnen bilden eine Kleingruppe indem sich 3 SpielerInnen an den Händen fassen und einen Kreis bilden. Der/die vierte SpielerIn (Moskito) steht außerhalb des Kreises gegenüber von einem Kreismitspieler. Dieser ist das Opfer und soll "gestochen", d.h. mit dem Finger an einem Schulterblatt berührt, werden. Die SpielerInnen, die sich an den Händen fassen, dürfen nicht loslassen, aber den Kreis so drehen, dass der Moskito sein Opfer nicht stechen kann.

Der Moskito darf alles versuchen, um sein Ziel zu erreichen, nicht selten muss er allerdings aufgeben, weil er keine Puste mehr hat. Dann werden die Rollen getauscht.

Im Anschluss an das Spiel muss eine Pause gemacht werden, um sich zu erholen.

Tipps

- Besonders geeignet für "wilde Energiebündel", die nach den Austobe-Spielen noch immer nicht genug haben.
- Das Spiel eignet sich zum Abbau von (restlicher) Energie und zum Erfahren der eigenen Frustrationstoleranz. Der Boden sollte rutschfest und eben sein.
  Wenn der Raum groß genug ist, können beliebige Mitspieler in Kleingruppen zu je 4 Personen gleichen Alters und/oder Größe spielen.

Mein Schatz

	Ziel	Teamwork
	Teilnehmerzahl	10+ (besser mehr!)
	Material	ein Schatz, z.B. Plüschwölfi
	Ort	überall wo genug Platz für einen Stehkreis ist
	Dauer	10 Minuten – beliebig verlängerbar

Beschreibung

Die Gruppe bildet einen Stehkreis und ein Schatzhüter begibt sich breitbeinig in die Mitte und positioniert seinen Schatz auf den Boden unter sich. Die Schatzjäger versuchen nun dem Schatzhüter den Schatz zu klauen, müssen allerdings für die laufende Runde aufgeben, sobald sie berührt wurden. Der Schatzhüter darf sich auch von seinem Schatz entfernen, solange ihm dadurch niemand den Schatz wegschnappt. Der Schatzhüter gewinnt, wenn er es schafft jeden Schatzjäger durch Berühren dingfest zu machen, ohne dass ihm jemand den Schatz geklaut hat. Die Schatzjäger gewinnen, sobald sie den Schatz in ihren Händen halten!

Notizen

20 Fragen

	Ziel	Beschäftigung für Unterwegs
	Teilnehmerzahl	2+
	Material	---
	Ort	Auto, Bahn, etc.
	Dauer	beliebig

Beschreibung

Ein Spieler denkt sich einen Gegenstand aus, den die anderen erraten sollen. Reihum stellen alle Spieler Fragen zum Gegenstand, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden, z.B. „Ist es kuschlig? Ist es im Kinderzimmer zu Hause?“

Insgesamt dürfen nur 20 Fragen gestellt werden. Wenn ein Spieler meint, dass er den Gegenstand erraten hat, kann er ihn nennen. Der Versuch zählt aber als eine der 20 Fragen. Stimmt die Vermutung, hat er gewonnen, andernfalls scheidet er aus. Errät keiner den gesuchten Gegenstand nach 20 Fragen, gewinnt der Spieler, der ihn sich ausgedacht hat.

30-Sekunden-Vortrag

	Ziel	Beschäftigung für Unterwegs, Kennenlernen
	Teilnehmerzahl	2+
	Material	Stift & Zettel für jeden
	Ort	Auto, Bahn, etc.
	Dauer	beliebig

Beschreibung

Jeder Spieler schreibt auf einen Zettel ein Vortragsthema, wie Essen, Weltraum, Lager usw. und faltet den Zettel zweimal. Alle Zettel werden zusammengeworfen und gemischt. Der Erste zieht einen, liest sein Thema und muss nun 30 Sekunden lang darüber einen Vortrag halten, ohne „äh“ und „ähem“ etc. zu sagen oder eine Pause zu machen und sich zu wiederholen. Wiederholt er sich, pausiert er zu lange oder unterbricht er seinen Vortrag mit „äh“, kann ein Herausforderer übernehmen und den Vortrag zu Ende führen. Wenn alle Zettel gezogen und alle Vorträge gehalten wurden, ist das Spiel (oder die erste Runde) zu Ende.

Geräusche-Mix

Ziel	Beschäftigung für Unterwegs
Teilnehmerzahl	2+
Material	---
Ort	Auto, Bahn, etc.
Dauer	beliebig

Beschreibung

Jeder Spieler sucht sich etwas aus, was er entdecken muss, und denkt sich dazu ein lustiges Geräusch aus, das überhaupt nicht dazu passt. Wer sich z.B. für Schafe entscheidet, sollte nicht „Määh“ nehmen, sondern z.B. „Miau“ oder „Rrrring“. Immer wenn ein Spieler sein Beobachtungsobjekt entdeckt, macht er sein Geräusch. Die anderen müssen nun erraten, was jeder einzelne versucht zu entdecken. Wenn alle Suchobjekte erraten sind, endet das Spiel.

Ich sehe was mit ABC...

	Ziel	Beschäftigung für Unterwegs
	Teilnehmerzahl	2+
	Material	---
	Ort	Auto, Bahn, etc.
	Dauer	beliebig

Beschreibung

Jeder Spieler muss versuchen, etwas zu entdecken, das mit „A“ beginnt. Wer als Erster die Entdeckung macht, bekommt einen Punkt. Weiter geht’s mit „b“ und „c“ usw. Es bekommt immer derjenige Spieler einen Punkt, der als Erster etwas mit dem gefragten Buchstaben entdeckt.

Tipps

Vor Spielbeginn können Buchstaben bestimmt werden, die zu schwierig sind, wie z.B. „C“ oder „X“. Sie können entweder ganz weggelassen werden oder dürfen auch irgendwo im Wort vorkommen, wie z.B. „c“ in „Scheune“.

Nenne 10

Ziel	Beschäftigung für Unterwegs
Teilnehmerzahl	2+
Material	---
Ort	Auto, Bahn, etc.
Dauer	beliebig

Beschreibung

Einer denkt sich eine Kategorie aus, wie etwa Länder, Promis, Fahrzeuge, Tiere, Obst etc. Der andere muss nun innerhalb einer Minute 10 Dinge nennen, die in diese Kategorie gehören. Schafft er das, bekommt er einen Punkt. Jetzt ist der andere dran, sich eine Kategorie auszudenken. Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt. Mit mehr als zwei Spielern lässt kann aus diesem Spiel ein Gruppenwettkampf gemacht werden.

Sag niemals ja

	Ziel	Beschäftigung für Unterwegs
	Teilnehmerzahl	2+
	Material	---
	Ort	Auto, Bahn, etc.
	Dauer	beliebig

Beschreibung

Die Spieler legen gemeinsam ein oder mehrere häufig genutzte Wörter fest, die für einen festgesetzten Zeitraum nicht genutzt werden dürfen, z.B. „Ja“ und „Essen“. Nun versuchen alle mehr oder weniger unauffällig die anderen dazu zu bringen, die Wörter zu sagen. In unserem Fall also z.B. „Willst du was von meinen Süßigkeiten?“ oder „Ruf die anderen mal zu Tisch.“ Wer ein verbotenes Wort sagt, bekommt einen Minuspunkt. Zuvor könnte die Guppe festlegen, ab wie vielen Minuspunkten etwas getan werden muss, z.B. 3 Liegestütz pro Minuspunkt o.ä.

Zickzack-Antwort

	Ziel	Beschäftigung für Unterwegs
	Teilnehmerzahl	2+
	Material	---
	Ort	Auto, Bahn, etc.
	Dauer	beliebig

Beschreibung

Der eine Spieler stellt eine einfache Frage, z.B. „Wo gibt es Mondkrater?“ Der andere gibt keine Antwort. Darauf fragt der Erste etwas Anderes, z.B. „Wo wohnt deine Oma?“ Der Gefragte muss nun antworten, aber nicht auf die zweite, sondern auf die erste Frage. In diesem Fall also „Auf dem Mond.“ So geht das Spiel weiter: der Erste fragt und der Zweite beantwortet jeweils die Frage zuvor. Das Spiel ist vorbei, wenn der Zweite aus Versehen die falsche Frage beantwortet und dann werden die Rollen getauscht.

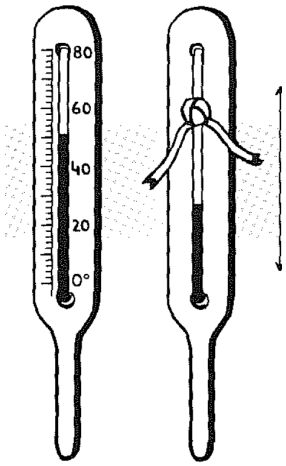
Notizen

Goldfieber

Ziel	gemeinsames Taktieren und Lösungen suchen, miteinander statt gegeneinander, Schnelligkeit
Teilnehmerzahl	15-20, keine Gruppen
Material	s.u.
Ort	Gelände von 300 x 300 m
Dauer	2 Stunden

Material

100	kleine Goldstücke (mit gelber Farbe bemalte Steine)
100	Goldblumen (auf gelbes Papier gezeichnete Blumen in roter, gelber und blauer Farbe)
100	Eiszapfen (bläuliche, einzeln verpackte Bonbons)
1	Apothekereinrichtung: weißer Arbeitsmantel, Waage, Saft und kleine Gefäße (zum Beispiel Filmdosen, Gläser, Tuben)
1	Goldsucherutensil: eine kleine Schaufel, ein Lederhut, eine Lupe, ein Sieb, ...
2 Liter	Goldfiebersenkungsmittel (beispielsweise Orangensaft)
20	Goldbeutel für die Teilnehmenden.
1	Goldfieberthermometer. am besten aus Karton selber basteln, die Skala reicht von 0 bis 80 Grad (siehe Bild)



Vorder- und Rückseite des Goldfieberthermometers

Beschreibung

Mrs Cool, von Beruf Apothekerin, begrüßt die Teilnehmenden und bittet sie um Hilfe. Ihr alter Freund Joe McNugget ist dem Goldfieber verfallen. Seither ist er ständig auf der Suche nach Goldstücken. Er redet mit niemandem mehr und ist immer einsam unterwegs. Wenn er nicht bald von seinem Goldfieber geheilt wird, befürchtet Mrs Cool, wird er mit Goldsuchen erst aufhören, wenn er tot umfällt.

Zur Vorbereitung werden Goldstücke im Gelände so versteckt, dass es nicht zu schwierig ist, sie noch zu finden. Eiszapfen und Goldblumen werden im ganzen Spielgelände aufgehangen. Die Apotheke muss eingerichtet werden.

Wenn das Spiel beginnt sollen die Teilnehmer nach Dingen suchen, die McNugget von seinem Goldfieber heilen können. Zudem sollen möglichst viele Goldklumpen gefunden werden, damit McNugget sich nicht noch stärker in sein Goldfieber steigert, wenn er sie selber findet. Die Gegenstände haben folgende Effekte:

- **Eiszapfen**

  Das Goldfieber kann mit Eiszapfen gekühlt werden, und zwar jeweils um 2 Grad. Diese müssen McNugget in seine Tasche gesteckt werden.

- **Goldblumen**

  Wenn Goldblumen mit Sicherheitsnadeln am Mantel von McNugget befestigt werden, haben diese eine fiebersenkende Wirkung. Diese ist umso stärker, je "kühler" die Blütenfarbe ist: Rote Blumen kühlen um drei, gelbe um vier und blaue um fünf Grad.

- **Goldstücke und Fiebersenkungsmittel**

  Jedes Goldstück, das McNugget findet, erhöht sein Fieber um zehn Grad. Die Teilnehmenden können gegen Goldstücke in der Apotheke ein Fiebersenkungsmittel kaufen, welches McNugget verabreicht werden muss. Für ein Goldstück ist eine Einheit Goldfiebersenkungsmittel erhältlich, die das Fieber um fünf Grad senkt.

Joe McNugget ist während des Spiels mit Goldsucher- Utensilien und einem Goldfieberthermometer unterwegs. Er hat es nicht gerne, wenn andere seine Goldstücke finden. Deshalb versucht er den anderen die Goldstücke abzunehmen. Diese müssen entweder davon laufen - McNugget ist nämlich alt und gar nicht etwa schnell - oder die Goldstücke im Gelände wieder verstecken.

Wenn McNugget jemanden anspricht, muss diese Person alles Gold, das sie bei sich trägt, abgeben, weil das Gebiet ihm gehört. Er hasst es zudem, jede Art von Medizin einzunehmen. Hat er den Eindruck, dass ihn jemand behandeln will, sucht er seinerseits das Weite. Die Teilnehmenden können den goldsüchtigen McNugget natürlich auch mit Gold anlocken, um die Medizin verabreichen zu können. McNugget lässt sich je nach Verfassung und Spaß der Teilnehmenden besser oder schlechter dazu überreden. Bevor die Teilnehmenden Mc Nugget nach dem Verabreichen der Medizin oder nach dem Befestigen einer Goldblume wieder verlassen, misst dieser jeweils sein Goldfieber und justiert das Thermometer.

Mrs Cool begleitet die Teilnehmenden zum Goldgelände und unterhält danach die Apotheke außerhalb des Goldgeländes. Dort sind alle sicher vor McNugget. Natürlich steht sie jederzeit für Fragen zur Verfügung und gibt hilfreiche Tipps.

Wenn McNuggets Fieber irgendwann auf null Grad sinkt, ist er geheilt Er erwacht aus seinem Goldwahn und fragt sich, was er hier überhaupt macht. Alle begleiten ihn zur Apothekerin, die einen riesigen Goldklumpen für ein Fest bereithält (z.B. Schokolade in Goldpapier).

Tipps & Varianten

- McNugget kann das Spiel sehr gut beeinflussen, indem er sich schneller zur Medikamenteneinnahme überreden lässt, mehr oder weniger Goldstücke findet, Goldblumen wieder aufhängt oder die eigenen Goldstücke wieder versteckt.
- Es ist hilfreich (gerade für jüngere Kinder) eine Übersicht zu machen durch was und um wieviel das Fieber sinkt und steigt.
- Man kann in der Apotheke auch noch weitere (sinnlose) Dinge verkaufen & zu Beginn nicht verraten, welche Mittel das Goldfieber senken oder den Preis von der Nachfrage abhängig machen.
- Man kann Ereignisse einbauen, die die Höhe des Goldfieber direkt beeinflussen.

Schmugglerspiel

Ziel	Auspowern, aber auch Taktieren
Teilnehmerzahl	10+ (mehr besser!)
Material	Schmuggelware (relativ groß, stabil & in ausreichender Zahl (2-3 pro TN) vorhanden sein, z.B. Tennisbälle, Wäscheklammern, etc.)
Ort	Wald (nicht gut einsehbar, sodaß genügend Verstecke vorhanden sind)
Dauer	60 Minuten

Beschreibung

Es werden zwei Gruppen gebildet, Schmuggler (Räuber) und Polizisten (Gendarmen). Die jeweilige Gruppengröße variiert je nach Gelände, meist wird es etwas mehr Schmuggler als Gendarmen geben. Die Schmuggler bekommen ihre Schmuggelware, teilen diese unter sich auf und verstecken sich damit im Wald. Nach dem Spielbeginn darf jeder Schmuggler immer nur ein Stück der Schmuggelware bei sich tragen. Der Rest wird in einem (wiederfindbaren) Versteck deponiert, also etwa im Gebüsch versteckt oder unter Blättern vergraben.
Die Polizisten „erfahren“ von den Schmugglern und müssen sie verhaften. Nach einem Startsignal (Pfeife, ...) müssen die Schmuggler die Ware an den Polizisten vorbei in ein sicheres Gebiet bringen. Wer von einem Polizisten berührt wird, gilt als verhaftet und muss seine Ware abgeben. Der Polizist bringt die Schmuggelware anschließend ebenfalls zum Ziel (er darf aber auch mehrere Teile sammeln, um nicht immer sofort zum Ziel laufen zu müssen), der Schmuggler holt sich neue Ware aus seinem Versteck. Rund um das Ziel wird ein Sperrgebiet bestimmt, in dem nicht verhaftet werden darf (damit die Polizisten nicht einfach nur direkt beim Ziel stehen).
Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende mehr Teile der Ware ins Ziel bringen konnte.

Varianten

Bei diesem Spiel sind natürlich etliche Varianten denkbar. Es muss dabei insbesondere auf die Gegebenheiten des Geländes und auf die Zusammensetzung (Anzahl, Alter, Fähigkeiten) der Spieler Rücksicht genommen werden:

- Schmuggler dürfen mehrere Waren gleichzeitig tragen
- Sperrzonen (dürfen die Polizisten in das Gebiet, wo die Schmuggler ihre Verstecke haben? wo darf festgenommen werden?)
- Variierung des Verhältnisses zwischen Schmugglern und Polizisten (drei mal so viele Schmuggler wie Polizisten, oder umgekehrt)

Inkognito

Ziel	gruppendynamisches Leitersuchspiel
Teilnehmerzahl	beliebig
Material	Verkleidung, Papier, Stifte
Ort	nahe Stadt während des Lagers oder in der Truppstunde
Dauer	1-2 Stunden

Beschreibung

Alle Gruppenleiter eines Ferienlagers (oder mehrere Freiwillige für eine Gruppenstunde - mit Ausnahme der zur Aufsichtspflicht nötigen Leiter!) haben bereits ein paar Tage zuvor in der nahegelegenen Stadt eine „zweite Existenz“ aufgebaut: Der eine hat abgemacht, dass er beim ALDI Ware einsortieren darf, eine andere betet (als Großmutter verkleidet) in der hintersten Kirchenbank den Rosenkranz... und so weiter. Die Kinder werden, sobald alle Leiter in der Stadt Position bezogen haben, in Gruppen "losgelassen" und müssen nun die Leiter erkennen und mit dem entscheidenden Satz: "Hallo Du alte Schachtel!" ansprechen. Erst dann gibt sich der gefundene Leiter zu erkennen und bestätigt auf einem Gruppen-Zettel seine Entlarvung mit Unterschrift und Uhrzeit.

Gewinner ist die Gruppe, die alle (oder die meisten) Leiter in kürzester Zeit gefunden hat. Beginnt das Spiel für die Kinder bspw. um 15.00 Uhr und wird der erste Leiter um 15.20 Uhr gefunden, werden den Kindern 20 Minuspunkte aufgeschrieben - für jede Minute einen Minuspunkt. Hat nur eine Gruppe alle Leiter gefunden, so sind sie Gewinner. Bei gleicher "Leiterzahl" gewinnt die Gruppe mit den wenigsten Minuspunkten.

Weitere mögliche Existenzen sind: unter sein aufgebocktes Auto (ohne Nummernschilder) legen, als Zeuge Jehovas den "Wachturm" anpreisen, als lebendige Schaufensterpuppe im Schaufenster sitzen, unermüdlich eine Haustreppe fegen (vorher die Hausbesitzer fragen!), als Pärchen nebeneinander auf einer Picknick-Decke im Park schlafen (wobei das Gesicht mit einer Zeitung geschützt sein kann), usw.

Tipps & Varianten

- Sind nicht so viele Leiter zu beteiligen, kann das Prinzip auch umgekehrt werden: Die Kinder halten sich in der Stadt auf - z.B. ausschließlich in einem Bereich der Fußgängerzone - und der oder die Leiter muss es schaffen, unerkannt durch die Fußgängerzone zu kommen.
- Das Gebiet sollte klar definiert & einprägsam sein. Außerdem muss klargemacht werden, daß keine Privatgrundstücke, -wohnungen betreten werden müssen.

Wetten dass...

Ziel	unterhaltsames, gruppendynamisches Wetten
Teilnehmerzahl	10-20
Material	je nach Wette
Ort	Lager
Dauer	beliebig (z.B. die gesamte Dauer des Lagers)

Beschreibung

Wie in der bekannten Fernsehsendung werden Wetten vorbereitet und müssen innerhalb einer bestimmten Zeit eingelöst werden. Die Wette wird mit einem Wetteinsatz verbunden, der bei einer verlorenen Wette auch eingelöst werden muss.

Tipps & Varianten

- Bei einer ersten Variante überlegen sich die Kinder selbst eine Wette - möglichst gruppenweise - und reichen diese im Laufe des Tages (oder: im Laufe der ersten Woche) beim Wettbüro ein. Die Wette wird bewertet: Ist das, was die Kinder dort vorschlagen, keine große Sache, bietet das Wettbüro auch nur einen geringen Wetteinsatz (z.B. einen Nachtisch der freien Wahl); ist die Wette nur schwer zu gewinnen, bietet das Wettbüro auch einen hohen Einsatz (z.B.: Ein Tag zusätzlich im Freibad - Oder: Leiter bringen den Gewinnern das Frühstück ans Bett). In den nächsten Stunden (oder Tagen) haben die Kinder Gelegenheit, ihre Wette zu üben.

  Bsp.: Rohe Eier weit werfen (ohne Zerbrechen), Bus mit 20 Kindern füllen und 100m schieben, etc.

- Alternativ können die Leiter auch selber Wetten inkl. Einsatz anbieten. Die Kinder bekommen dann einen Vormittag Zeit, bei denen die Leiter sie auch (z.B. durch Fahrdienste) unterstützen müssen. Am gleichen Abend muss die Wette dann eingelöst werden. Dabei sollte man darauf achten, daß die Wetten am jeweiligen Ort auch einlösbar sind.

  Bsp.: abends 5 Bauern mit jeweils einem Tier am Lager OldMacdonald singen lassen, etc.

- Schließlich kann man auch noch zu Beginn des Lagers Wetten anbieten, die die Kinder gruppenweise über die gesamte Zeit des Lagers proben dürfen um sie am vorletzten Abend (damit noch Zeit bleibt den Einsatz einzulösen) einlösen müssen.

  Bsp.: alle Autokennzeichen auswending lernen, 15 Kinder/Leiter an einem Haar erkennen, etc.

Ungrouping

	Ziel	Umgang mit Karte & Kompass
	Teilnehmerzahl	beliebig
	Material	Halstücher, Kompass, Landkarte der Region, Handy
	Ort	Lagerplatz & Umgebung
	Dauer	1-2 Stunden

Beschreibung

Die Kinder werden gruppenweise mit verbundenen Augen an einen ihnen unbekannten Ort gebracht. Von dort müssen sie mit Kompass und Landkarte den Weg zum Lager zurückfinden (natürlich in Begleitung eines Leiters, der allerdings nur die Aufsicht führt und keine Hinweise gibt).

Nach abgelaufener Zeit lässt der begleitende Leiter per Handy einen "Notruf" los und die Kinder werden abgeholt.

Olympiade

	Ziel	Förderung des Mannschaftsgeists & der persönlichen Leistung
	Teilnehmerzahl	10+
	Material	Kreppapier, „olympisches“ Feuer, Ergebnistafel, Medaillen, Material für die Stationen
	Ort	Lager & Umgebung
	Dauer	bis zu mehreren Stunden

Beschreibung

Mehrere kleine Spielchen, meist sportlicher Art, werden wie in einer Olympiade von mehreren Gruppen parallel absolviert. Es gibt anschließend eine Gesamtwertung als auch Medaillen für besondere Leistungen in ausgewählten Disziplinen.

Mögliche Stationen sind: Tischtennisball-Weitwurf, Hochsprung – Weitsprung, Torwandschießen, mit einem Bein auf der Stelle hüpfen (Hopser zählen!), Wasserstafetten, Eierlaufen (mit Löffel), Hindernislauf über Stühle, unter Tische - evtl. mir Gummistiefeln, drei Jacken und Mütze und Hut, Tiefkriechen (unter einem Tau müssen die Teilnehmer hindurch kriechen, ohne das Seil zu berühren), Reiterlauf (Huckepack) evtl. mit Ritter-Aufgaben: Auf dem Weg Luftballons zerstechen, mit einem Besenstiel Ringe aufnehmen etc., Schubkarren-Rennen, Sackhüpfen, Ski-Mannschafts-Lauf (lange Latten mit genug Fußschlaufen für 6-8 Teilnehmer), Zeitungsstaffette (Der Teilnehmer darf eine Strecke nur auf überwinden, wenn seine Füße auf Papier stehen - er hat drei Blätter zur Verfügung, die er jeweils vor sich legen muss), etc.

Tipps & Varianten

- Man kann die Aufgaben auch bewusst weniger sportlich und eher lustig konzipieren

  Bsp.: Erbsen transportieren (durch Ansaugen mit einem Strohhalm), Papierflieger-Zielflug, Luftballons aufpusten bis sie platzen, Kartensaugen, blinder Hindernislauf (mit Zuruf), Apfeltauchen, Münzen-Ziel-werfen, etc.

- Alternativ kann die Olympiade auch als eine Art Kirmes gestaltet werden, bei der die Teilnehmer sich aussuchen, welche Stände sie besuchen wollen, dort mit einer „Lagerwährung“ bezahlen und ggf. auch Preise gewinnen können

- Schöner wird das ganze durch den richtigen Rahmen, d.h. zu Beginn Einmarsch der Nationen (Flaggen basteln), Entzünden des olympischen Feuers & natürlich Siegerehrungen mit Medaillenverleihung. Ganz am Schluss sollte eine Gesamtsiegerehrung stattfinden. Vielleicht findet Ihr dafür ja auch Nationalhymnen?

Das Mörderspiel

	Ziel	Beobachtungsgabe, Spannung über längere Zeit erzeugen
	Teilnehmerzahl	10+
	Material	Kartenspiel, Plakat, Zettel, Stifte
	Ort	Lager
	Dauer	möglicherweise das gesamte Lager über, parallel zum normalen Programm

Beschreibung

Dieses Spiel braucht keine besondere Spielzeit - es wird während eines Ferienlagers parallel zum Programm gespielt. Jeweils zu den Mahlzeiten oder vor einzelnen Programmpunkten wird der Spielstand abgefragt. Zu Beginn des Spieles wird verdeckt ein Mörder bestimmt (am besten durch Austeilen eines Kartenspiels - der Kreuz-Bube bspw. ist dann der Mörder). Er hat nun die Aufgabe, nach und nach die gesamte Lagerbelegschaft zu töten, indem er dem jeweiligen Opfer sagt: "Ich bin der Mörder und Du bist tot". Das Opfer hat ab dort über den Mörder und seinen eigenen Tod zu schweigen (Tote können ja nicht mehr reden) und sich lediglich in eine öffentliche Liste einzutragen: Mit Todeszeitpunkt (Uhrzeit!) und Todesort. Anhand der Todesangaben kann der lebende Rest des Ferienlagers überlegen, wer als Mörder in Frage kommt oder wer ein Alibi hat. Zu den Mahlzeiten können dann jeweils drei Teilnehmer gemeinsam **einen** Verdacht äußern. Der Verdächtigte muss nun ehrlich sein: Ist der der Mörder, wird ein neues Spiel gestartet (und die Toten sind alle wieder dabei), ist er nicht der Mörder, kommen die drei Rufmörder in Haft (d.h. sie scheiden für das weitere Spiel aus) und das Spiel geht weiter.

Tipps & Varianten

- Es ist auch möglich, daß alle Teilnehmer Auftragskiller sind. Was zu Beginn geregelt werden muss, ist die Auftragsverteilung: Jedes Kind bekommt per Zettel (verdeckt) den Namen eines anderen Kindes zugeteilt: Das ist der Auftrag - das Opfer. Hat der Killer sein Opfer getötet (durch eine vereinbarte Geste, z.B. Zahnbürste zeigen, etc.), bekommt er auch dessen Auftragszettel - er hat ein neues Opfer. Hat das Opfer bereits gemordet, gehen alle erledigten und (jeweils ein) unerledigter Auftrag an den Killer. Am Ende des Lagers gibt es nur noch einen Killer - alle anderen sind tot.
- Man kann die Zusatzregel einführen, daß der Mörder nur zuschlagen darf, wenn er mir dem Opfer alleine ist. So werden sich oft Grüppchen bilden, aber vielleicht ist ja gerade der Partner der Killer!
- Spielt man mit einem Mörder, ist es sinnvoll eine Mindest- & Höchstopferzahl für die Zeit zwischen zwei Mahlzeiten festzulegen, damit der Mörder erstens nicht untätig bleibt und zweitens nicht das ganze Lager in einer Stunde tötet, da ja nur bei den Mahlzeiten ein Verdacht geäußert werden darf.

Autogrammjagd

Ziel	Spaß-, Bewegungs- und Wettkampfgeistfördernd
Teilnehmerzahl	10+
Material	je 25 Pappstücke oder dickeres Papier (2 verschiedene Farben in der Mannschaftsvariante), ca. DIN A6, Stift für jeden Teilnehmer, Kreppband
Ort	Wald oder ähnliches Gelände (evtl. auch Park)
Dauer	40 Minuten

Beschreibung

Die Autogrammkarten werden im Spielareal von der Spielleitung fair versteckt. Anschließend haben die Teilnehmer 20 Minuten Zeit ihre Unterschrift auf den versteckten Karten zu hinterlassen. Es gibt allerdings unterschiedlich wertvolle Karten: 2 x 100er, 2 x 80er, 3 x 60er, 3 x 40er, 4 x 30er, 4 x 20er, 7 x 10er (mit der Zahl auf der Karte markiert). Je wertvoller die Karte, desto schwieriger (nach Ermessen der Spielleitung) das Versteck. Nach den 20 Minuten werden die Karten von der Spielleitung wieder eingesammelt und ausgewertet: Jeder Teilnehmer erhält die Summe der Wertigkeiten jener Karten, auf denen er sein Autogramm hinterlassen hat.

Varianten

Mannschaftsspiel: Das Areal wird in zwei gleich große Gebiete eingeteilt und die Teilnehmer ebenso in zwei Gruppen, wovon jede einen Satz von 25 Autogrammkarten erhält (am besten in unterschiedlichen, aber auffälligen Farben). Jede Gruppe bekommt ein Areal zugewiesen und hat 20 Minuten Zeit, dort die Karten für die andere Gruppe zu verstecken. Dabei sei im Vorhinein auf Fairness verwiesen und Regeln fürs Verstecken (z.B. „Zerknüddeln und Verbuddeln ist verboten!“) sollten auch genannt werden. Dann tauschen die Gruppen die Gebiete und suchen die von den anderen versteckten Karten, um darauf zu unterschreiben – hierbei gelten folgende Regeln: stehen alle aus der Gruppe auf einer Karte, gibt es bei der Auswertung die volle Punktzahl; stehen mehr als die Hälfte und nicht alle drauf, gibt es die halbe Punktzahl; bei weniger als der Hälfte gar keine. (Kann auch variiert werden, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad – bei „Wölflinge gegen Leiter“ könnte es ja für die Wölflinge für die volle Punktzahl reichen, wenn alle außer maximal 2 unterschrieben haben. Außerdem empfiehlt es sich in diesem Modus, jedem Gruppenmitglied eine andere Stiftfarbe zu vergeben, damit nicht einer für alle unterschreiben kann!) Nach den zwanzig Minuten tauschen die Gruppen erneut das Gebiet und suchen nun die von ihnen zuvor eigens versteckten Karten, auf denen sich nun hoffentlich die Autogramme der Gegner befinden. Jede nicht-gefundene Karte (obwohl ja selber versteckt) gibt für die eigene Gruppe die Wertigkeit der entsprechenden Karte als Minuspunkte. Die beiden Gruppen treffen sich nun und ermitteln die Sieger.

Notizen

Fallschirmschieben

Ziel	**Reaktion,** Selbstkontrolle, Geschicklichkeit, Koordination, Körperkontakt, Spontanität
Teilnehmerzahl	8+
Material	Fallschirm/Schwungtuch
Ort	überall wo genug Platz für einen ausgebreiteten Fallschirm ist
Dauer	2 Minuten

Beschreibung

In diesem Spiel stehen die Spieler ruhig am Rande des Tuches und versuchen im Uhrzeigersinn, ihren jeweiligen Nachbarn ein Stück Fallschirm zuzuschieben. Ziel des Spiels ist es, den Fallschirm schneller weiterzugeben, als man ihn von der anderen Seite bekommt. Der Fallschirm wird von Hand zu Hand weitergeschoben, ohne dass sich die Hände überkreuzen. Eine Hand sollte immer am Fallschirm sein! Ihr spielt gut, wenn sich bei eurem Nachbarn der Schirm staut.

Versucht es auch in die andere Richtung.

Varianten

Eine schöne Variation ist es, die Arme zwischen die der Nachbarn zu platzieren. Jeder Spieler fasst mit dem linken Arm über den rechten Arm seines linken Nachbars. Jetzt wird das Fallschirm-Schieben zu einer Kooperationsaufgabe.

Hase und Hund

	Ziel	**Kooperation, Kraft, räumliche Wahrnehmung,** Problemlösen, Kommunikation, Reaktion, Ausdauer
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	Fallschirm/Schwungtuch, 2 Bälle unterschiedlicher Größe oder Farbe, z.B. Basketball & Volleyball
	Ort	überall wo genug Platz für einen ausgebreiteten Fallschirm ist
	Dauer	2-3 Minuten

Beschreibung

Werft zwei Bälle unterschiedlicher Größe oder Farbe auf den Fallschirm. Ein Basketball und ein Volleyball z.B. eignen sich gut. Der eine Ball ist der Hund, der andere der Hase. Zuvor bildet ihr zwei Gruppen. Die eine versucht, dem Hund bei der Hasenjagd zu helfen. Die andere bemüht sich, den Hasen bei seiner Flucht zu unterstützen. Die Mannschaften können auf unterschiedliche Art und Weise gebildet werden. Ihr könnt die Spieler und den Schirm herkömmlich in zwei Hälften teilen oder aber die Spieler, die ja bereits rund um den Fallschirm verteilt sind, abzählen. So gehören alle Spieler mit einer ,,1" zur einen und alle Spieler mit einer ,,2" zur anderen Mannschaft. Eine weitere interessante Variante wäre es, den Fallschirm in Viertel einzuteilen, wobei jeweils die zwei gegenüberliegenden Viertel ein Team bilden. Natürlich ändert sich, je nach Art der Teambildung, auch die Strategie.

Wenn das Spiel schnell endet, können die Rollen einfach getauscht werden. In der Regel endet es nach höchstens 2-3 Minuten.

Die Spieler müssen den Fallschirm die ganze Zeit stark schütteln. Lasst immer nur kurze Runden spielen, damit es nicht zu anstrengend wird. Hat der Hund den Hasen nach einer Minute (oder 30 Sekunden) nicht gefangen, bekommt die Hasen-Mannschaft einen Punkt.

Varianten

Ihr könnt auch zwei Hunde und einen Hasen nehmen. Bei unterschiedlichen Bällen könnt ihr dann drei Mannschaften bilden. Oder ihr lasst zwei Hasen von einem Hund jagen.

Iglu

Ziel	**Kooperation, Anpassung, Geschicklichkeit, Koordination,** Kommunikation, Selbstkontrolle
Teilnehmerzahl	8+
Material	Fallschirm/Schwungtuch
Ort	überall wo genug Platz für einen ausgebreiteten Fallschirm ist
Dauer	2-3 Minuten

Beschreibung

Bildet einen Riesen-Pilz. Dann geht ihr ein paar Schritte nach vorn, führt den Fallschirm hinter euch zu Boden und setzt euch im Inneren des Schirms auf den Rand. Jetzt habt ihr das wärmste Iglu der Welt. Nicht nur, dass es *von* außen großartig aussieht, im Inneren kann man sich auch herrlich Geheimnisse erzählen oder "Stille Post" spielen. Wenn es Zeit wird, das Iglu zu verlassen gilt: "Wer zuletzt rauskommt, ist der Eisbär!"

Tipps

Dieses Spiel lässt sich gut an einem windigen Tag spielen. Das Innere des Iglus ist ein toller Windschutz. Zudem vermittelt es ein Gefühl von Abgeschiedenheit, auch wenn außerhalb viel los ist. An einem kalten, windigen Tag könnt ihr das Innere des Iglus für Spiele nutzen, für die es sonst zu kalt wäre. Geeignet sind alle Kreisspiele, die man im Sitzen spielen kann.

Varianten

Bringt die Spieler dazu, sich mit dem Kopf zur Mitte hinzulegen. Achtet darauf, dass die Köpfe in der Mitte nicht zusammenstoßen. Die Spieler können auch die Beine hochhalten und das Iglu nur mit dem Po "befestigen".

Maulwurf

	Ziel	**räumliche Wahrnehmung, Reaktionsvermögen, Kriechen, Werfen & Fangen, Geschicklichkeit**
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	Fallschirm/Schwungtuch, 3-5 Softbälle
	Ort	überall wo genug Platz für einen ausgebreiteten Fallschirm ist
	Dauer	5 Minuten

Beschreibung

Breitet den Fallschirm auf der Erde aus. Alle Spieler sitzen um den Randdes Tuches, außer ein oder zwei Gärtnern, die abseits des Schirms stehen. Jeder Gärtner hat einen Softball. Sie fordern die Spieler eines Fallschirmabschnittes auf, unter dem Fallschirm hindurch zur anderen Seitezu kriechen. Während die Maulwürfe sich unter der Erde durchgraben, versuchen die Gärtner, sie mit dem Ball zu treffen. Wird ein Maulwurf getroffen, tauscht er seinen Platz mit dem Gärtner. Die neuen Gärtnerfordern dann eine andere Gruppe Maulwürfe auf, einen Tunnel zu graben. Auch die Spieler, die den Fallschirm festhalten, könnt ihr werfen lassen, wenn sie einen Ball zu fassen bekommen.

Tipps

Im Trubel des Spiels kann es passieren, dass einige Maulwürfe nicht bemerken, wenn sie von einem Softball getroffen wurden. Manche streiten es vielleicht sogar ab. Ihr könnt das Spiel so abwandeln, dass alle Maulwürfe nur eine Runde spielen, egal, ob sie getroffen wurden oder nicht.

Varianten

Die Rache der Maulwürfe ist süß! Gebt den Maulwürfen die Bälle, damit sie es den Gärtnern heimzahlen können. Die Gärtner stehen und halten den Fallschirm ungefähr auf Brusthöhe. Sie dürfen Wellen erzeugen, um sich selbst zu schützen. Die Maulwürfe müssen unter dem Fallschirm bleiben und mit den Bällen auf die Gärtner zielen. Einige Maulwürfe werden außerhalb des Fallschirms benötigt, um die Bälle wieder einzusammeln. Denkt daran, die Maulwürfe drinnen mit denen von draußen auszuwechseln, damit jeder die Gelegenheit hat, zu werfen und Bälle einzusammeln. Vergesst auch nicht, den Gärtnern einmal die Chance zu geben, Maulwürfe zu sein.

Katz & Maus

	Ziel	**Kooperation, Reaktion, räumliche Wahrnehmung, Körperkontakt,** Kommunikation, Kraft, Ausdauer
	Teilnehmerzahl	10+
	Material	Fallschirm/Schwungtuch
	Ort	überall wo genug Platz für einen ausgebreiteten Fallschirm ist, am besten weicher Untergrund
	Dauer	5-10 Minuten

Beschreibung

Zunächst wählt ihr unter euren Mitspielern eine Katze und eine Maus aus. Die Spieler halten den Fallschirm locker in Taillenhöhe. Eure Katze schließt ihre Augen. Die Maus hingegen begibt sich unter den Fallschirm. Jetzt beginnen' die anderen Spieler, mit dem Fallschirm Wellen zu machen. Die Maus huscht auf allen Vieren unter dem Fallschirm umher, um der Aufmerksamkeit der Katze zu entgehen. Die Katze versucht ebenfalls auf allen Vieren, aber auf dem Fallschirm, die Maus unter den Wellen zu fangen. In der Regel hat die Katze dazu nur begrenzt Zeit, z.B. so lange, bis die anderen Spieler gemeinsam laut bis 20 gezählt haben. Dann suchen Katze und Maus ihre Nachfolger für die nächste Runde aus. Die Anzahl der Katzen oder Mäuse im Spiel kann variiert werden.

Tipps

Vermeidet das Spielen auf Beton oder Asphalt. Die Katzen und Mäuse könnten dort Schrammen und Kratzer bekommen.

Varianten

Ein Spieler setzt sich in die Mitte des Fallschirms. Das wird den Fallschirm in der Mitte nach unten drücken, und es entsteht ein Kreis für die Maus und die Katze. Dieser Kreis sieht dann aus wie ein Donut. Die Donut-Variante ist besonders praktisch, wenn es für die Katze sehr schwierig ist, eine Maus zu fangen.

Schlangenbiss

	Ziel	**Kraft,** Anpassung, Selbstkontrolle, räumliche Wahrnehmung, Reaktion, Ausdauer
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	Fallschirm/Schwungtuch, Seile mit einer Länge von 1,2–1,8 m (Achtung: Springseile nur ohne Griffe!)
	Ort	überall wo genug Platz für einen ausgebreiteten Fallschirm ist
	Dauer	4 Minuten

Beschreibung

Werft ein paar Seile auf den Fallschirm. Teilt die Gruppe und den Fallschirm in zwei Hälften. Die Grenzlinie verläuft durch die Mitte des Fallschirms. Jede Seite versucht nun, den Fallschirm so kräftig zu schütteln, dass ein Spieler von der anderen Seite von einer "Schlange" (Seil) gebissen wird. Passt auf, dass ihr dabei nicht selbst gebissen werdet. Jüngere Kinder finden es übrigens einfach schon toll, die Seile mit dem Fallschirm springen zu lassen.

Tipps

Widersteht der Verlockung, den Fallschirm so stark zu schütteln, dass sich die Seile verknoten. Sogar für Spielgruppen mit sehr viel Erfahrung ist diese Aufgabe nicht lösbar.

Varianten

Anstatt die Gruppe zu teilen, arbeiten alle zusammen daran, dass die Schlangen durch das Loch in der Mitte rutschen.

Waschanlage

	Ziel	Vertrauen, Fühlen, Ertasten, Konzentrieren, Kreativ sein, Improvisieren, Empathisch handeln
	Teilnehmerzahl	5-25
	Material	evtl. rhytmische Musik
	Ort	überall
	Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Jeder spielt einen Teil einer Autowaschstraße: Bürsten, Trockenleder, Shampoodüse, Wasserstrahl, usw. Einer nach dem anderen kriecht durch diese Waschstraße.

Da unsere Autos im letzten Spiel schmutzig geworden sind, müssen sie jetzt natürlich in die Waschanlage. Die Spieler stellen sich in zwei gleich langen Reihen mit dem Gesicht zueinander auf, etwa eine Armlänge Abstand zwischen den Reihen. Dann knien sich alle hin. Eine Person - wahrscheinlich du, falls du das Spiel vorstellst - geht an ein Ende der Reihen und erklärt, was für ein Auto sie ist, zum Beispiel: »Ich bin ein schmutziger alter Käfer.« Dann bewegt sie sich auf allen Vieren durch die Reihen hindurch und ahmt dabei den gewählten Autotyp nach.

Es hängt von der Marke und dem Zustand des Autos ab, wie es gewaschen wird. Der schmutzige VW-Käfer würde gründlich gebürstet, während ein neuer Mercedes nur schonend mit dem

Schwamm abgewaschen würde. Das machen die Spieler in den Reihen. Mit ihren Händen und Armen spritzen sie das Auto nass, seifen es ein, bürsten den Dreck ab und blasen es trocken. Erinnere die Spieler daran, dass dies eine Waschanlage ist, die auf individuelle Unterschiede der Automobile Rücksicht nimmt und dass der Lack nicht beschädigt werden darf, sonst könnte es Schwierigkeiten mit dem Eigentümer geben.

Varianten

Stellt euch vor, ihr seid eine Autowaschanlage, einige sind Bürsten, andere Luftdüsen zum Trocknen usw. Die zwei letzten der Doppelreihe sind nun Schmetterlinge, die sich in eine Waschstraße verirrt haben. Nach der Musik bewegen diese sich durch die Waschstraße. Wird einer von einer Bürste o.ä. berührt, so verwandelt er sich in eine Bürste, und die Bürste, die den Schmetterling berührt hat, beginnt am Eingang der Waschstraße als Schmetterling. Das Spiel endet, wenn jeder einmal Schmetterling war oder wenn die Musik aufhört.

Jurtenkreis

	Ziel	Vertrauen in die Gruppe erlernen
	Teilnehmerzahl	10-25
	Material	---
	Ort	überall
	Dauer	7-10 Minuten

Beschreibung

Alle TN stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen. Die Teilnehmer sagen rundherum dann „innen“ und „außen“ im Wechsel. Danach lehnen sich auf Kommando die TN jeweils nach innen bzw. außen, so dass ein Zickzackkreis entsteht, bei dem niemand umkippt. Wenn das funktioniert, kann man versuchen, auf Kommando die jeweils andere Position einzunehmen.

Blindflug

	Ziel	Vertrauen in die Gruppe erlernen
	Teilnehmerzahl	2+ (gerade Anzahl)
	Material	Augenbinden
	Ort	überall
	Dauer	5 Minuten / Durchgang

Beschreibung

Je nachdem wo das Spiel stattfinden soll kann es nützlich sein einen Hindernisparcours aufzubauen.

Jeweils 2 Kinder bilden ein Paar. Einem Kind werden die Augen verbunden und es wird vom anderen Kind an der Hand durch das Gebäude bzw. Gelände geführt (je nach Spielort).

Dabei hat das führende Kind die Verantwortung das blinde Kind vor Hindernissen zu warnen bzw. ihm darüber hinweg zu helfen und darauf zu achten, dass das blinde Kind sich nicht verletzt.

Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht.

Varianten

- Das führende Kind geht hinter dem geführten und hält dieses an den Schultern.
- Es darf nicht gesprochen werden.
- Das führende Kind darf das blinde Kind nicht berühren und führt nur durch Kommandos.

Fließband

	Ziel	**Vertrauen in die Gruppe erlernen**
	Teilnehmerzahl	11+
	Material	---
	Ort	überall
	Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Die Kinder legen sich - einem Reißverschluss gleich - auf den Boden. Dabei liegen die Köpfe entlang einer gedachten Linie, die Beine weisen abwechselnd zur rechten bzw. linken Seite. Nun strecken alle Kinder ihre Arme nach oben aus und bilden so das Fließband.

Ein Kind soll jetzt über das Band transportiert werden. Hierzu verschränkt es die Arme vor der Brust, spannt den Körper an und lässt sich wie ein Brett auf die Arme der anderen Kinder fallen. Diese transportieren die „Ware“ nun über das Fließband. Am Ende wird das Kind von einem Leiter/einer Leiterin in Empfang genommen.

```
>-o
   o-<
>-o
   o-<
>-o
```

Tipps

- Sich auf die Arme der Mitspieler fallen zu lassen erfordert etwas Mut. Wie bei allen Vertrauensspielen ist es wichtig, dass die Kinder freiwillig mitspielen – niemand soll genötigt werden sich als „Ware“ transportieren zu lassen!
- Die LeiterInnen sind für die Sicherheit der Kinder verantwortlich und müssen das Spiel sofort abbrechen, wenn die Gruppe zu wild oder übermütig wird.

Sommerwind

	Ziel	Vertrauen in die Gruppe erlernen, Verantwortung
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	---
	Ort	überall
	Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Die Kinder bilden einen Kreis aus 7 SpielerInnen die Schulter an Schulter stehen, zur Mitte schauen und ihre Hände mit den Handflächen nach vorne in Brusthöhe halten. Um fest zu stehen, sollten sie einen Fuß etwas nach hinten setzen. Sie sind jetzt der „Sommerwind“ und brauchen noch jemanden der Lust hat einen Baum zu spielen.

Der Baum (der/die 8. SpielerIn) steht mit geschlossenen Füßen in der Mitte des Kreises, kreuzt die Arme vor der Brust und schließt die Augen.

Ohne die Füße zu bewegen, mit geradem aber entspanntem Körper, lässt er sich fallen und schwankt sanft von rechts nach links und von vorne nach hinten.

Die im Kreis stehenden stützen und bewegen den Baum mit sanften Händen und untermalt mit Sommerwindgeräuschen. Es sollten immer zwei Leute zusammen den Baum stützen. Dabei sollte das Gesäusel aber nicht zur Lautstärke eines Sturms anwachsen! Jeder darf einmal der Baum sein, der zärtlich vom Wind hin und her geschaukelt wird.

Tipps

Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass der Spielleiter darauf achtet, dass die Kinder den Baum nicht zu wild bewegen, sonst kann der positive Effekt des Spiels schnell ins Gegenteil umschlagen.

Wer kein Baum sein möchte, wird von den anderen auch nicht dazu gedrängt!

Notizen

Leuchtturm & Heulbojen

	Ziel	Sinneswahrnehmung
	Teilnehmerzahl	10+
	Material	Augenbinde
	Ort	15 x 15 m, möglichst ebener Boden
	Dauer	3 Minuten / Runde

Beschreibung

Ein Kind wird als Leuchtturm auserwählt und stellt sich am einen Ende des Spielfeldes auf. Der Leuchtturm gibt nun ein bestimmtes akustisches Signal von sich, z.B. „Blink, Blink…“

Ein anderes Kind wird der kleine tapfere Kutter, der sich durch die gefährlichen Klippen, Untiefen und Felsen zu seinem Ziel – dem Leuchtturm – kämpfen muss. Dem Kutter werden die Augen verbunden, denn auf dem stürmischen Meer herrscht zudem noch Nebel und die Sicht ist unmöglich.

Die anderen Kinder stellen kleine Heulbojen da, die beim Näherkommen des Kutters Summ-, Heul-, Piep- oder Quietschgeräusche von sich geben. Je näher der Kutter ihnen kommt, umso lauter soll das Geräusch werden, wenn er sich entfernt wird es wieder leiser.

Die Aufgabe des Kutters ist die Bojen zu umfahren ohne sie zu berühren und dem Signal des großen Leuchtturms zu folgen. Erreicht der Kutter den Leuchtturm unbeschadet, gibt es ein großes Geheule!

Varianten

- Sollten bei diesem Spiel einmal zu wenige Heulbojen vorhanden sein, können die passierten Bojen rasch einen neuen Platz vor dem Kutter suchen.
- Bei einer großen Anzahl Spieler muss der Leuchtturm besonders laut blinken, bzw. die Bojen leise heulen, da man den Leuchtturm sonst nur schwer heraushören kann.

Anpirschen

	Ziel	Wahrnehmung von Geräuschen und der nahen Anwesenheit einer Person
	Teilnehmerzahl	8+
	Material	---
	Ort	überall wo genug Platz für einen Sitzkreis ist, draußen ist es spannender
	Dauer	10-15 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe setzt sich im Kreis auf die Wiese und schließt die Augen, einer ist Spielleiter (kann mit im Kreis sitzen oder sich außerhalb dessen befinden) und einer (oder je nach Gruppengröße auch mehrere) steht außerhalb des Kreises und ist Jäger. Er pirscht sich an eine sitzende Person an und bleibt dicht hinter ihr stehen. Der Spielleiter fordert nun die blinden Kreissitzer dazu auf, den Arm zu heben, wenn sie das Gefühl haben, dass der Jäger hinter ihnen steht. Nach einer kurzen Überlegungsphase dürfen nun alle die Augen öffnen und sich vergewissern, ob sie mit ihren Vermutungen recht hatten: Wer berechtigterweise den Arm gehoben hat, darf im Kreis sitzen bleiben und der Jäger muss in der nächsten Runde erneut sein Glück versuchen. Blieb das Opfer des Jägers aber ahnungslos, darf sich der Jäger in den Kreis setzen und das erlegte Wild ist neuer Jäger. Wer den Arm hebt, obwohl kein Jäger dahinter stand, muss sich ebenfalls als Jäger versuchen und sich aus dem Kreis erheben, der sich damit schließt. Das Spiel endet, wenn es mehr Jäger als Gejagte gibt oder wenn die Gruppe genug vom leise Sein hat.

Lecker-Schmecker

	Ziel	Training des Geschmacksinns
	Teilnehmerzahl	beliebig
	Material	Tisch oder Decke als Ablage, Augenbinden, je nach TN-Zahl (bekömmliche Lebensmittel), kleine Löffel
	Ort	überall
	Dauer	beliebig

Beschreibung

Die Teilnehmer bekommen die Augen verbunden und sollen nun erschmecken, was ihnen auf dem kleinen Löffel in den Mund gesteckt wird. Da eine Sache allein zu einfach zu erschmecken ist, sind mindestens zwei Nahrungsmittel zeitgleich auf dem Löffel zu empfehlen (also z.B. Marmelade mit Schnittlauch, Naturjoghurt mit Zimt oder Bananenbrei mit Senf) – je ähnlicher die Konsistenz der beiden Sachen, desto schwieriger wird es. Die Punktevergabe erfolgt entweder pro richtig genannte Komponente oder auch nur, wenn beide Dinge richtig benannt werden.

Als Variante kann auch als Einzelkämpfer oder in Gruppen um die Wette erschmeckt werden: wer zuerst beide Komponenten benennt, hat gewonnen.

Tipps

Mögliche Lebensmittel sind: Gewürze, Kräuter, Marmeladen, Joghurt, Quark, Obst, Gemüse, Brot, Senf, Meerrettich, Ketchup, Majo, Schokolade, etc.

Sardinenbüchse

	Ziel	**Sensibilisierung für Wahrnehmung von Geräuschen, im Dunkeln zurechtfinden**
	Teilnehmerzahl	6+
	Material	Augenbinden (falls im Hellen gespielt wird)
	Ort	am besten ein Raum, Haus oder Wald im Dunkeln, Treppen & gefährliche Gegenstände meiden!
	Dauer	10 Minuten – beliebig verlängerbar

Beschreibung

Wird das Spiel in einem dunklen Raum gespielt, darf die erste Sardine in den Raum und der Rest wartet vor der Tür. Die Sardine hat eine Minute Zeit, sich in ein Versteck zu begeben. Nun dürfen auch alle anderen Teilnehmer in den dunklen Raum (möglichst unter Vermeidung von Lichteinlass) und suchen die versteckte Sardine. Haben sie das Versteck gefunden, gesellen sie sich möglichst leise dazu, so dass das Versteck zur Sardinenbüchse wird. Die letzte suchende Sardine wird neue erste Sardine.

Im Hellen mit Augenbinden wird das Spiel schwieriger und gefährlicher, weil die Sardinen dann gar nichts mehr sehen können.

Wilddieb

	Ziel	Erinnerungsvermögen, Wahrnehmung von Geräuschen
	Teilnehmerzahl	10+
	Material	Augenbinden (1 pro Wilddieb), Kreide
	Ort	10 x 10 m
	Dauer	10-15 Minuten

Beschreibung

Wir haben zwei Wilddiebe unter uns. Alle anderen sind Wildschweine, Rehböcke oder Hasen. Die Waldtiere verteilen sich auf der Spielfläche und jedes von ihnen markiert einen kleinen Kreis um sich herum.

Die beiden Wilddiebe können sich den Platz des Wildes merken, bevor ihnen die Augen verbunden werden. Mit verbundenen Augen sollen sie nun das Wild durch eine Berührung erlegen.

Das Wild darf den eigenen Kreis nicht verlassen, kann sich jedoch mit geschickten Körperwendungen verbiegen oder wegducken, damit die beiden Wilddiebe es nicht aufspüren können.

Alle Tiere außerhalb der Gefahrenzone können ihrem Gefährten zu Hilfe kommen, indem sie mit Geräuschen die Wilddiebe ablenken.

Die letzten beiden nicht erlegten Waldtiere verwandeln sich in der Folgerunde in die Wilddiebe.

Notizen

Dodo

	Ziel	Teamwork
	Teilnehmerzahl	10
	Material	Spielfeldbegrenzung
	Ort	8 x 5 m, möglichst weicher Boden
	Dauer	20 Minuten

Beschreibung

Auf der Wiese wird ein rechteckiges Spielfeld von ca. 8 x 5 Metern abgesteckt. Die Mitte wird mit einer Trennlinie (Seil) durchzogen, so dass jede Mannschaft ein Spielfeld von 4 x 2,5 Metern hat. Jede Mannschaft hält sich in seinem Spielfeld auf und darf die Trennlinie nicht übertreten. Ziel des Spiels ist es, Mitglieder der gegnerischen Mannschaft in die eigene zu bekommen, sodass die Mitgliederanzahl der eigenen Mannschaft wächst. Zu diesem Zweck dürfen die Mannschaften abwechselnd eine Person stellen, die das gegnerische Spielfeld betreten darf, solange sie „Dododododododo…“ sagt, ohne währenddessen Luft zu holen. (Also vor betreten des gegnerischen Feldes tief Luft holen!)

Um einen Gegner zum Teil der eigenen Mannschaften zu machen, muss der Angreifer einen oder mehrere Gegner berühren und dann in das eigene Spielfeld zurückkehren, ohne sein „Dododododododo…“ zu unterbrechen. Die Gegner dürfen das verhindern, indem sie 1. vor der angreifenden und „Dodo…“-sagenden Person zurückweichen und sich in die hintersten Ecken ihres Spielfeldes begeben, 2. die angreifende Person an der Rückkehr in die eigene Spielfeldhälfte hindern, indem diese festhalten oder zu Boden zerren. Achtung: Dabei darf der angreifenden Person nicht der Mund zugehalten werden und auch kitzeln ist unfair (und weh tun sowieso!)

Wichtig: der Angreifer darf allerdings erst berührt werden, nachdem er selber einen Gegner aus eigenem Antrieb berührt hat. Möglich ist also ein Streifzug des Angreifers durch das gegnerische Spielfeld und weil vielleicht die Gegner sich so geschickt zurückziehen, eventuell schon den möglichen Fluchtweg verstellen und der Angreifer nicht mehr genug Luft zum kämpfen hat, berührt er niemanden und kann so gelassen und sicher in seine Spielfeldhälfte zurückkehren. (…wenn das „Dodo…“ vorher nicht unterbrochen wurde!) Der Angreifer ist also weiterhin Teil seiner Mannschaft, hat allerdings keinen Zuwachs mitgebracht. Hat er jedoch einen Gegner auf seinem Streifzug berührt und konnte unter Berücksichtigung aller Regeln wieder seine eigene Spielfeldhälfte erreichen, gehören die berührten Gegner nun auch zu seiner Mannschaft – dazu gehören auch jene Gegner, die den Angreifer angefasst haben, um ihn an der Rückkehr zu hindern. Können die Gegner den Angreifer aber in ihrem Spielfeld festhalten bis ihm die Puste ausgeht und das „Dodo…“ versiegt, gehört er nun selber zur gegnerischen Mannschaft.

Die perfekte Welle

	Ziel	Abbau von Berührungsängsten
	Teilnehmerzahl	15+
	Material	---
	Ort	3 x 10 m
	Dauer	10-15 Minuten

Beschreibung

Alle TN legen sich wie die Ölsardinen in einer langen Reihe nebeneinander.

Entweder alle auf den Rücken oder alle auf den Bauch. Dann wird immer eine Person über die ganze Reihe transportiert und reiht sich hinten wieder ein. Das geht in verschiedenen Variationen:

- Der Wellenreiter rollt sich selbst über die Anderen.
- Die TN liegen auf dem Bauch und versuchen, den Wellenreiter durch irgendwelche Bewegungen nach vorn zu transportieren, bleiben aber dabei auf ihrer Position
- Die TN rollen selbst und befördern den Wellenreiter so nach vorn (viel Platz!)

Tipps

- Vorher spitze Gegenstände ablegen.
- Während jmd. rollt kann man munter Seemannslieder singen!

Feuerwehr

Ziel	**Schnelligkeit,** Zusammenarbeit, Körperkontakt, Pantomime, Problemlösung, Kreativität
Teilnehmerzahl	5-50+
Material	Pylone o.ä.
Ort	am besten in einer Turnhalle oder einem Spielraum mit ausreichend Platz
Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Bevor ihr mit diesem Spiel anfangt, teilst du die Spieler in Teams von fünf oder sechs Spielern, die sich in einer Reihe aufstellen. Die Reihen stehen alle parallel und schauen in die gleiche Richtung. Dann tun wir so, als wäre etwa 15 Meter vor uns ein Feuer. Also schicken wir unseren ersten Spieler (unser erstes Feuerwehrauto) aus jeder Reihe los. Die Autos sind mit heulenden Sirenen (die Spieler heulen) und Blaulicht (die Spieler schwenken einen Arm über ihrem Kopf unterwegs, um das Feuer zu löschen. Kommt das "Feuerwehrauto" am "Feuer" an, verwandelt es sich in einen Feuerwehrmann und löscht mit dem Feuerwehrschlauch das Feuer. Dann merkt ihr aber, dass es ein sehr großes Feuer ist. Also fährt das erste Feuerwehrauto zurück und holt ein zweites Feuerwehrauto zu Hilfe. Dabei heult und blinkt das erste Feuerwehrauto.

Dann laufen beide Hand in Hand los, um das Feuer zu löschen. Das geht so lange weiter, bis jeder Spieler aus jeder Reihe abgeholt wurde. Wenn alle Spieler mit Blaulicht herumlaufen und heulen wie Sirenen, sieht es wirklich aus wie die reinste Hölle. Und übrigens macht es eine Menge Spaß.

Tipps

- Während die "Feuerwehrautos" vor und zurück laufen, müssen sie darauf achten, dass sie nicht ineinander rennen. Vielleicht erinnerst du sie noch einmal ganz freundlich daran. Wenn das nicht ausreicht, unterbrichst du das Spiel, um ganz sicher zu gehen, dass es alle gehört haben. Eine Möglichkeit ist, die Gruppen weiter voneinander entfernt aufzustellen. Und natürlich kannst die Spieler auch hier nach Lösungsvorschlägen fragen.
- Wenn du mit älteren Spielern spielst, sollten diese vielleicht lieber gehen anstatt zu rennen. Du kannst auch die Distanz verkürzen. Wenn du mit aufgedrehten Kindern spielst, vergrößerst du die Distanz. Am besten ihr passt es euren Bedürfnissen individuell an.

Das Spritzenspiel

	Ziel	Die Gruppe mit den nassesten Teilnehmern hat verloren
	Teilnehmerzahl	12-40
	Material	soviele Spritzen, wie es Teilnehmer gibt, zwei Töpfe mit Wasser (ggf. mit Lebensmittelfarbe gefärbt), Uhr
	Ort	draußen
	Dauer	10-20 Minuten

Beschreibung

Die Mannschaften verteilen sich gleichmäßig auf die zwei Töpfe. Ihre Aufgabe ist es nun Ihre Spritze am Topf aufzufüllen und die andere Mannschaft nass zu spritzen, seine Spritze wieder aufzufüllen und von vorne zu beginnen. Der Topf bildet die Abschlusslinie des Feldes. Eine Mittellinie Markiert die Stelle bis zu der man maximal nach vorne rennen darf. Dann wird versucht auszuweichen um nicht selber nass zu werden. Ist die Zeit rum bzw. der Topf leer wird das Spiel beendet.

Zombieball

	Ziel	Austoben
	Teilnehmerzahl	10-30
	Material	2-3 dribbelbare Softbälle, Bank oder Platz für ausgeschiedene Spieler, Spielfeldbegrenzung
	Ort	ausreichend Platz draußen
	Dauer	15 Minuten

Beschreibung

Jeder spielt gegen jeden. Alle Spieler laufen in der Halle herum. Der Spielleiter wirft blind die Bälle ins Spielfeld. Wer einen Ball fängt ist Jäger und darf jeden, den er erwischt, abwerfen. Mit dem Ball in der Hand darf man nur 2 Schritte machen. Wenn man den Ball dribbelt, darf man so viele Schritte machen wie man möchte. Verliert jemand den Ball oder unternimmt ein Spieler einen Abwurfversuch (ob erfolgreich oder nicht) ist der Ball frei für jeden, der ihn zuerst erreicht. Wird ein(e) S. abgeworfen, muss er/sie sich auf die Langbänke stellen und so laut wie möglich den Namen des Abwerfers "brüllen". Wird nun der benannte "Übeltäter" abgeworfen, darf der "Langbankschreier" wieder mitspielen. Fängt aber jemand den Ball eines Jägers, ist er/sie nicht ab, sondern der Jäger gilt als abgeworfen und muss so lange auf die Bank, bis der "Fänger" selbst abgetroffen ist. (Er darf natürlich auch kräftig brüllen!!!!)

Tipps

Ein schnelles Spiel, für alle Altersstufen geeignet, auch für gemischte Gruppen. Falls jemand mal müde ist, kann er/sie sich auch abwerfen lassen, um sich auszuruhen, kommt aber auch jederzeit wieder ins Spiel.

Gassenball

	Ziel	Schnelligkeit, Action & Spaß
	Teilnehmerzahl	12-40
	Material	halb so viele Softbälle wie Mitspieler
	Ort	ausreichend Platz draußen
	Dauer	10-20 Minuten

Beschreibung

Zunächst werden zwei Gruppen von jeweils mindestens sechs Spielern gebildet. Dann stellen sich die Spieler der Gruppe A in zwei Reihen mit einem Abstand von etwa acht Metern einander gegenüber auf, sodass eine Gasse entsteht. Alle halten zudem einen nicht zu großen Ball in den Händen. Anschließend müssen alle Mitglieder der Gruppe B einzeln und nacheinander durch diese Gasse laufen, ohne dabei von Spielern der Gruppe A mit den Bällen getroffen zu werden. Dabei sind alle Arten von Ausweichmanövern erlaubt. Die Spielleitung oder eine andere, außen stehende Person zählt die Treffer. Wenn alle Mitglieder der Gruppe B durch die Gasse gelaufen sind, dann werden die Rollen zwischen den beiden Gruppen gewechselt.

Kreuzball

	Ziel	Kooperation, Strategie, Warming-up
	Teilnehmerzahl	8-30
	Material	2 Softbälle pro Spieler in insgesamt 4 Farben, 2 Seile & entsprechende Befestigungsmöglichkeiten
	Ort	in einer Halle oder draußen
	Dauer	10-20 Minuten

Beschreibung

Zunächst wird mithilfe von zwei Seilen ein einfaches Spielfeld eingerichtet. In ca. 2 m Höhe werden die Seile zu einem Kreuz so verspannt, dass vier gleich große Spielfelder entstehen. Jede Spielerin nimmt sich nun zwei Softbälle. Dann verteilen sich alle Personen gleichmäßig auf die vier Felder. Aufgabe der Gruppe ist es jetzt, sich die Bälle so zuzuwerfen, dass sich am Ende in jedem Feld nur noch Bälle einer Farbe befinden.

Für den Austausch der Bälle gelten folgende Regeln:

- Die TN dürfen die Spielfeldgrenzen nicht überschreiten.
- Die Bälle müssen einander zugeworfen und dürfen nicht übergeben werden.
- Die Bälle dürfen den Boden nicht berühren.
- Die Bälle müssen mit den Händen festgehalten werden. Sie dürfen nicht in die Hosentasche gesteckt, mit dem Arm festgeklemmt oder mit den Füßen festgehalten werden.

Ziel ist es, diesen Ballwechsel in möglichst kurzer Zeit zu bewerkstelligen. Heruntergefallene Bälle werden als Zeitstrafe (z. B. 5 Sekunden pro Bodenberührung eines Balles) gerechnet.

Einer ersten Runde können gegebenenfalls nach einer kurzen Zwischenauswertung .weitere Versuche folgen, bei denen die Gruppe sich eine kürzere Zeit zum Ziel setzt und eine entsprechende Strategie dazu plant.

Die drei Bälle

	Ziel	**Kooperation**
	Teilnehmerzahl	8-18
	Material	3 verschiedene Soft- oder Jongliebälle
	Ort	überall
	Dauer	10-20 Min

Beschreibung

Die Gruppe erhält drei verschiedenfarbige Bälle. Ihre Aufgabe besteht darin, sich diese Bälle möglichst schnell nach folgenden Regeln zuzuspielen:

- Alle sollen jeden Ball einmal berühren.
- Niemand darf einen Ball zweimal berühren.
- Niemand darf zwei oder drei Bälle gleichzeitig berühren.
- Jeder Ball darf immer nur von einer Person gleichzeitig berührt werden.

Sobald die erste Spielerin einen Ball weitergibt, eröffnet sie den Versuch mit einem "Los" und die Spielleiterin startet die Zeitmessung.

Wenn schließlich die letzte Spielerin alle Bälle berührt hat, ruft sie laut "Stopp" und die Zeit wird genommen.

In weiteren Durchgängen kann die Gruppe versuchen ihre Zeit zu verbessern.

Balljagd

Ziel	Warming-up, Action
Teilnehmerzahl	10-30
Material	1 größerer Softball
Ort	Wiese oder großer Raum
Dauer	10-15 Minuten

Beschreibung

Die Mitspieler werden gleichmäßig in zwei Gruppen aufgeteilt. Aufgabe der startenden Gruppe ist es nun. sich den Ball 15mal so zuzuspielen. dass ihn kein Mitglied der anderen Mannschaft berührt. Geschieht dies doch, so hat diese Gruppe nun die Möglichkeit, ihr Glück zu versuchen und sich den Ball 15mal zuzuspielen. Keiner darf den Ball an die Person zurückspielen, von der er den Ball erhalten hat. Das Berühren der anderen Spieler ist nicht erlaubt. Ausnahme: Der Spieler, der gerade den Ball hat, darf von der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen werden.

Er muss dann innerhalb von 3 Sekunden den Ball abspielen, sonst geht dieser an die andere Mannschaft. Der Ball darf niemandem weggerissen werden.

Varianten

- Bei jüngeren Spielern reichen bereits zehn Ballwechsel.
- Bei einem längeren Spiel kann für jede gelungene Sequenz (10-15 mal abgegeben) ein Punkt verteilt werden. Das Spielgeht dann beispielsweise bis fünf Punkte.

Ballonparcours

	Ziel	Kooperation, Strategie
	Teilnehmerzahl	12-30
	Material	Luftballons (1 / TN + Reserve)
	Ort	Turnhalle, großer Raum oder draußen
	Dauer	15-20 Minuten

Beschreibung

Eine größere Anzahl von Luftballons muss von der Gruppe sicher durch einen Hindernisparcours transportiert werden. Dabei gelten folgende Regeln: Die Luftballons dürfen nicht festgehalten werden. Sie dürfen nicht auf den Boden aufkommen. Sie dürfen nicht zerplatzen. Der Parcours sollte so abwechslungsreich wie möglich unter Einbezug aller möglichen Hindernisse, Geräte, Möbel etc., gestaltet werden.

Varianten

- Ein Ballon darf nur 2mal hintereinander von einer Person berührt werden.
- Die Zeit wird gemessen. Bodenberührungen und zerplatzte Ballons resultieren in Strafzeiten.
- Der Parcours muss in einer bestimmten knapp bemessenen - Zeit bewältigt werden. Die Gruppe hat eine Vorbereitungszeit Zur Strategieentwicklung.
- Der Parcours wird von der Gruppe vorher selbst aufgebaut.
- Bei einem relativ leichten Parcours: Die Ballons dürfen überhaupt nicht berührt werden (Transport nur durch Pusten).

Notizen

Notizen

diözesanverband Köln
deutsche pfadfinderschaft St. Georg

dpsg