

-AWO-

SPIELESAMMLUNG

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1. TIC TAC | 6 |
| 2. Mord in Palermo | 6 |
| 3. Das Burg-Erober-Spiel | 6 |
| 4. Drei Gegenstände durchgeben | 7 |
| 5. Versteck-Tausch-Spiel | 7 |
| 6. Hasenrennen | 7 |
| 7. Laufende Hände | 7 |
| 8. Minutenspiel | 7 |
| 9. Taler-Klappen | 8 |
| 10. Sprichwörter bildlich darstellen | 8 |
| 11. Knoten | 8 |
| 12. Gruppenbildung durch Muh und Mäh | 8 |
| 13. Entenspiel | 8 |
| 14. Katz und Maus-Spiel | 8 |
| 15. Heulbojen | 9 |
| 16. Klopfspiel | 9 |
| 17. Schwarz/Weiß-Magie | 9 |
| 18. Maus-Katze-Jäger-Spiel | 9 |
| 19. Bierkisten | 10 |
| 20. Gurgeln | 10 |
| 21. Für Hausralley verschiedene Stationen | 10 |
| 22. Tabu-Spiel | 11 |
| 23. Montagsmaler | 11 |
| 24. Requisiten-Sack | 11 |
| 25. Nasenmalen | 11 |
| 26. Romeo und Julia | 11 |
| 27. Begrüßungen / Bewegungsformen | 11 |
| 28. Farben rücken | 12 |
| 29. Schokoladen-Essen | 12 |
| 30. Besentanz I | 12 |
| 31. Malen mit Menschen | 12 |
| 32. Dingsda | 13 |
| 33. Kartoffelduell | 13 |
| 34. Verbinden | 13 |

| | |
|--|----|
| 35. Kennenlernspiel Sender..... | 13 |
| 36. Tischtennisball-Spiel | 14 |
| 37. Kekswettessen | 14 |
| 38. Watschel-Spiel | 14 |
| 39. Leerer Platz im Stuhlkreis..... | 14 |
| 40. Freeze | 14 |
| 41. Stille Post..... | 14 |
| 42. Stadt-Land-Fluß | 15 |
| 43. Geschlechtsrollentausch..... | 15 |
| 44. Dr. Sommer Spiel | 15 |
| 45. Mann mit Axt-Geschichte | 15 |
| 46. Wer bin ich?..... | 16 |
| 47. Wortkette/Silbenkette | 16 |
| 48. Reporter | 16 |
| 49. Koffer packen | 16 |
| 50. Schaufensterpuppen..... | 17 |
| 51. Blind geführt | 17 |
| 52. Eisschollenspiel | 17 |
| 53. Kennenlernspiel Flunkern | 17 |
| 54. Kennenlernspiel mit Bettlaken | 17 |
| 55. Besentanz II | 18 |
| 56. Woher weht der Wind | 18 |
| 57. Big-Brother..... | 18 |
| 58. Karussell | 18 |
| 59. Boote ziehen..... | 18 |
| 60. Wettlauf durch den Kleiderschrank..... | 19 |
| 61. Kreise verteidigen gegen Ball..... | 19 |
| 62. Toaster | 19 |
| 63. Satz mit Anfangsbuchstaben des Namens..... | 19 |
| 64. Würfelzucker | 19 |
| 65. Kartoffelpuffer-Spiel..... | 20 |
| 66. Klammeraffe..... | 20 |
| 67. Sockenkampf..... | 20 |
| 68. Krabben | 20 |
| 69. Auslegerboot..... | 20 |
| 70. Förderband | 21 |

| | |
|--|----|
| 71. Dirigentenspaß | 21 |
| 72. Was, warum, wo, wie | 21 |
| 73. Kettenspiele | 21 |
| 74. Alterspyramide | 21 |
| 75. Namenspyramide | 22 |
| 76. Skistock-Spiel | 22 |
| 77. Murmeltransport | 22 |
| 78. Robbenjagd | 22 |
| 79. Prinzen und Zauberer | 22 |
| 80. Zupfer-Tupfer | 23 |
| 81. Kreisball..... | 23 |
| 82. Woldecken-Rutschen | 23 |
| 83. Wellenreiten | 23 |
| 84. Drehwurm | 23 |
| 85. Römisches Wagenrennen | 24 |
| 86. Kreis ziehen | 24 |
| 87. Blindengehen | 24 |
| 88. Laufwettspiele im Freien..... | 25 |
| 89. Der Hutlauf | 25 |
| 90. Blätter-Rennen | 25 |
| 91. Julia wo bist du? | 25 |
| 92. Teekessel | 26 |
| 93. Was liebt der Kaiser nicht? | 26 |
| 94. Schnitzeltransport | 26 |
| 95. King-Kongs-Autogrammstunde | 26 |
| 96. Wäsche aufhängen | 26 |
| 97. Wenn ..., dann | 27 |
| 98. Pyramidenrätsel | 27 |
| 99. Wörter auseinander genommen | 27 |
| 100. Gemeinsames zählt | 28 |
| 101. Nichts als Geschichten | 28 |
| 102. Eisloch, Pinguin und Fische | 28 |
| 103. Gekreuzt oder parallel..... | 29 |
| 104. Hollywood | 29 |
| 105. Kühle Rechner | 29 |
| 106. Allerlei Raterei | 30 |

| | |
|-------------------------|----|
| 107. Mein Ding hat... | 30 |
| 108. Sektkorkenslalom | 30 |
| 109. Achtung, pass auf! | 31 |
| 110. Schleichfuß | 31 |
| 111. Fummelkiste | 31 |
| 112. Schlängeln | 31 |
| 113. Rauf und runter | 32 |
| 114. König und Bauer | 32 |
| 115. Schwindeln | 32 |
| 116. Stapelholz | 33 |
| 117. Lokomotive | 33 |
| 118. Pferderennen | 33 |
| 119. Dododo | 34 |
| 120. Rote Rübe | 34 |
| 121. Brücken bauen | 34 |
| 122. Böser Zauberer | 35 |
| 123. Hin und Her | 35 |
| 124. Fische im Netz | 35 |
| 125. Für die Busfahrt | 36 |
| Buchstabenparade | 36 |
| Was soll denn das? | 36 |
| Alle meine Autos | 36 |
| Ich reise gerne nach M. | 36 |

1. TIC TAC

Alle Spieler sitzen im Kreis. Es wird rhythmisch auf die Schenkel und in die Hände geklatscht. Nun beginnt ein Spieler zu zählen mit 1. Der neben ihm sitzende muss nun 2 sagen usw. Allerdings darf keine Zahl genannt werden, die eine 7 enthält oder durch diese teilbar ist. Stattdessen muss TIC gerufen werden. TIC bedeutet gleichzeitig ein Richtungswechsel.

Erschwert wird das Spiel, indem die 5-er Reihe zusätzlich eingebaut wird. Bei jeder Zahl, die eine 5 enthält oder durch 5 Teilbar ist, muss TAC gerufen werden und es erfolgt ein Richtungswechsel.

Bei Zahlen, die sowohl durch 7 und 5 teilbar sind, z. B: 35, wird TIC TAC gerufen und es gibt keinen Richtungswechsel.

Also: 1,2,3,4, TAC (R-Wechsel) , 6, TIC (R-Wechsel), 8, 9, TAC (R-Wechsel), 11, 12, 13, TIC (R-Wechsel) TAC (R-Wechsel), 16, TIC, 18, 19, TAC (R-Wechsel), TIC (R-Wechsel), 22, 23, 24,

Wer anstatt TIC bzw. TAC die Zahl sagt scheidet aus. Ebenfalls muss ausscheiden, wer den Richtungswechsel „verschläft“.

2. Mord in Palermo

Für ca. 10 bis 15 Spieler. Es wird ein Sprecher benötigt.

Zu Beginn des Spieles zieht jeder Spieler - außer dem Sprecher - einen Zettel, auf denen die Rollen des Spieles verteilt werden. Es wird ein Spion, ca. 3 Mörder benötigt. Die restlichen Spieler sind Bürger.

Ziel des Spiels ist es, die Mörder ausfindig zu machen.

Der Sprecher sagt: Es wird Nacht in Palermo, alle schließen die Augen. Dann erwachen lediglich die Mörder. Sie verständigen sich durch Gesten auf ein Opfer. Danach schließen die Mörder die Augen und der Spion erwacht. Der Sprecher zeigt ihm die Mörder. Dann schließt auch er wieder die Augen und es wird langsam wieder Tag in Palermo. Alle Spieler erwachen, bis auf das Opfer. Nun müssen alle Raten, wer die Mörder waren und jemanden (auch mehrere) als Mörder nominieren. Dann erhalten die mutmaßlichen Mörder Gelegenheit, sich zu verteidigen. Danach wird abgestimmt. Derjenige mit den meisten Stimmen muss ausscheiden und verraten, ob er Bürger war oder nicht. Dann wird wieder Nacht in Palermo,....

3. Das Burg-Erober-Spiel

Die Spieler werden in zwei gleich große Mannschaften geteilt. Die eine Mannschaft verlässt den Raum. Inzwischen überlegt sich die im Raum verbliebene Mannschaft ein Körperteil als „Schlüssel“. Danach stellen sich alle Spieler dieser Mannschaft im Kreis auf. Die zweite Mannschaft wird wieder hereingerufen. Nun muss jeder Spieler versuchen, an einem Spieler aus dem Kreis den „Schlüssel“ zu finden. Berührt er den bestimmten Körperteil, lässt ihn der Burgspieler geräuschlos hindurch. Der Körperteil darf aber nicht verraten werden. Das Spiel geht so lange, bis alle Spieler in der Burg sind.

4. Drei Gegenstände durchgeben

Alle Spieler sitzen um einen Tisch herum. Nun werden drei Gegenstände herumgegeben. Jeder Spieler darf den Gegenstand nur an den neben ihm sitzenden Spieler weitergeben. Dieser muss den Gegenstand annehmen und dann entweder weiter- oder wieder zurückgeben. Dabei darf man nie zwei Gegenstände gleichzeitig haben, sonst scheidet man aus.

5. Versteck-Tausch-Spiel

Alle Spieler sitzen um einen Tisch herum. Nun verlässt ein Spieler den Raum. Während dieser Zeit versteckt sich entweder ein Spieler unter dem Tisch oder es wird ein Gegenstand vertauscht z. B. Pullover. Dann wird der Spieler wieder hereingerufen. Er muss nun erraten, was vertauscht wurde bzw. wer sich versteckt hat.

6. Hasenrennen

Alle Spieler knien nebeneinander im engen Kreis auf dem Boden. Wenn das Rennen beginnt, trommeln sich alle Spieler auf die Oberschenkel. Nun gibt es im Rennen Rechts- bzw. Linkskurven und auch Kurven mit Zuschauer-Winken, d. h. man lehnt sich in die besagte Richtung und streckt beim Winken auch noch die Arme in die entsprechende Richtung.

7. Laufende Hände

Alle Spieler sitzen um einen Tisch und legen die Hände mit den Handflächen nach unten auf die Tischplatte und zwar so, dass immer abwechselnd eine Hand des Tischnachbarn und dann die eigene kommt. D. h. man legt auf einer Seite die Hand über den Arm den Nebenspiels und auf der anderen Seite unter dem Arm durch.

Dann wird reihum auf den Tisch geklopft, jeweils einmal. Wird doppelt geklopft ändert sich die Richtung. Die Hand, die falsch klopft, scheidet aus.

8. Minutenspiel

Alle Spieler stehen auf und schließen die Augen. Nach Ablauf einer Minute sollen sie sich hinsetzen. Wer sich am genauesten nach Verstreiche der Minute hinsetzt, hat gewonnen.

9. Taler-Klappen

Es sitzen sich zwei Mannschaften am Tisch gegenüber. Nun gibt die eine Mannschaft unter dem Tisch sich ein 5-DM-Stück weiter. Auf Kommando der gegnerischen Mannschaft müssen nun alle Spieler die Hände hoch nehmen und mit den Handflächen nach unten auf die Tischplatte legen. Nun muss die gegnerische Mannschaft erraten, unter welcher Hand sich das 5-DM-Stück befindet.

10. Sprichwörter bildlich darstellen

jeweils 2/3 Spieler bekommen die Aufgaben, Sprichwörter bildlich darzustellen. Die übrigen Spieler müssen das Sprichwort erraten können (z. B. jemandem einen Bären aufbinden, jemanden ins Boxhorn jagen, jemanden Honig ums Maul schmieren ...).

11. Knoten

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Nun laufen alle in der Mitte zusammen und die Hände werden kreuz und quer vertauscht. Danach muss man versuchen, sich zu entknoten, (durch Drehungen, Übersteigen von Armen ...) wobei die Hände nicht losgelassen werden dürfen.

12. Gruppenbildung durch Muh und Mäh

Auf Kommando müssen alle Teilnehmer entweder Muh oder Mäh rufen. Nun finden sich die Ziegen bzw. Kühe. Auf diese Weise müssten zwei gleich große Gruppen entstehen.

13. Entenspiel

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Die eine Gruppe bildet einen Kreis und fasst sich an den Händen. Die andere Gruppe begibt sich in den Kreis. Die Spieler im Kreis müssen sich nun mit den Händen an die Knöchel fassen und die Augen schließen. In dieser gebückten Haltung müssen sie nun sich nur rückwärts bewegend den Ausgang im Kreis suchen (gibt nur ein Loch) und dabei quaken. Hat eine Ente den Ausgang gefunden, versucht sie, durch lautes Quaken die anderen Enten in die richtige Richtung zu lotsen.

14. Katz und Maus-Spiel

Die Gruppe stellt sich in Reihen hintereinander auf, die sich an den Händen halten, so dass sich ein möglichst ein Quadrat bzw. Rechteck ergibt. In diesem Labyrinth muss nun eine Katze eine Maus fangen. Die Maus gibt den Labyrinth-Spielern Kommandos, wenn sie sich drehen sollen. Wenn sie sich gedreht haben, jeweils um 90°, müssen sie die Hand des neuen Nebenmanns nehmen, um so den Weg für die Katze zu verstellen.

15. Heulbojen

Aus einer Gruppe werden je nach Größe ca. 10 Spieler herausgeholt, die Heulbojen spielen sollen. Diese stellen sich entfernt von der Gruppe mit ausgestreckten Armen aus. Die anderen Spieler müssen währenddessen die Augen schließen, damit sie nicht sehen, wo die Heulbojen sind. Nun dürfen die übrigen Spieler mit noch immer verschlossenen Augen versuchen, an den Heulbojen vorbeizulaufen. Die Heulbojen geben sich hierbei durch Heulen zu erkennen. Berührt ein Spieler eine Heulboje, so wird er ebenfalls zur Heulboje. Ziel ist es, auf der anderen Seite des Feldes anzukommen, ohne eine Heulboje berührt zu haben.

16. Klopfspiel

Es werden zwei Mannschaften benötigt. Die Spieler je Team sitzen hintereinander auf einer Bank. Bei den beiden hinteren sitzt der Spielleiter mit einem Würfel. Wenn er eine 1 würfelt, muss man dem vor sich auf die linke Schulter, bei einer drei auf die rechte Schulter und bei einer 5 auf den Kopf klopfen. Bei 2 und 4 passiert nichts. Das Signal muss beim vordersten Spieler auf der Bank ankommen. Dieser steht sodann auf und nimmt einen der 3 Gegenstände in die Hand, die auf Bankanfang sind. Der linke Gegenstand für die linke Schulter, der rechte für die rechte Schulter und den in der Mitte für den Kopf. War das Signal richtet, so setzt sich der vorderste Spieler nach ganz hinten und das Spiel beginnt von neuem, bis alle einmal dran waren. Alternativ wenn kein Würfel da ist, kann auch Besteck benutzt werden. Gabel für links, Messer für rechts und Löffel für Mitte.

17. Schwarz/Weiß-Magie

Ein Spieler muss den Raum verlassen. Währenddessen bestimmen die übrigen Anwesenden einen Gegenstand, welchen der Spieler sodann erraten soll. Allerdings hat sich der Spieler mit dem Spielführer abgesprochen. Wenn der Spieler wieder im Zimmer ist zeigt der Spielführer wahllos auf Gegenstand. Bevor er auf den gesuchten Gegenstand zeigt, muss er allerdings zuerst auf einen entweder ganz schwarzen oder ganz weißen Gegenstand zeigen, so dass der Spieler weiß, der nächste ist der gesuchte Gegenstand. Die übrigen Spieler müssen erraten, wieso der Spieler weiß, welcher Gegenstand gemeint war.

18. Maus-Katze-Jäger-Spiel

Es werden zwei Mannschaften benötigt, die sich auf einer Wiese im Abstand von ca. 4 m gegenüberstehen. Nun müssen die Mannschaften entscheiden, ob sie Maus, Katze oder Jäger spielen wollen (der Jäger bekämpft die Katze, die Katze die Maus und die Maus den Jäger). Auf ein Signal hin zeigen alle Spieler, für was sie sich entschieden haben z. B. durch Miauen oder Piepen. Dann rennt der Schwächere nach hinten weg zu der Sicherheitslinie (ca. 5 m weiter hinten) z. B. die Maus, wenn die gegenüber Katzen sind.

Die Katzen hingegen versuchen, die Mäuse zu fangen bevor sie die Sicherheitslinie erreichen. Wurde eine Maus gefangen, so spielt diese in der nächsten Runde bei den Katzen mit. Es wird neu bestimmt, was gespielt werden soll, bis eine Mannschaft klar überlegen ist. Haben sich beide Mannschaften für das gleiche entschieden, muss neu gewählt werden.

19. Bierkisten

Es werden Mannschaften gebildet. Alle Spieler einer Mannschaften müssen sich auf Bierkisten stellen und nun versuchen, auf den Bierkisten eine Distanz zu überwinden, wobei niemand mit den Füßen den Boden berühren darf. Der letzte in der Reihe gibt hierzu immer einen Bierkasten nach vorne, der dann vorne angestellt wird und die Spieler laufen über die Kisten weiter. Die Mannschaft, welche zuerst die Ziellinie erreicht, hat gewonnen.

20. Gurgeln

Es werden Freiwillige gesucht, die sodann ein vorgegebenen Lied gurgeln müssen. Die Mannschaften müssen versuchen, die Lieder zu erraten.

21. Für Hausralley verschiedene Stationen

1. Station

Hier muss die Gruppe verschiedene Wörter erraten z. B. aus dem Dialekt (Gugge, Chillebänkli, Glampfe, Herdöpfel, Ranzepfiefe, Chrisiechratte, Chuchichäschtle, Igmachts, Schinner ...)

2. Station

Die Gruppe bekommt Wörter vorgelegt, aus denen sie ein Lied z. B. für den Heimatabend entwerfen soll (z. B. Schwarzwaldmadl, Himmelreich, Höllental, Schinkenspeck, Kirschwasser, Tannenhöhe)

3. Station

Wetttrinken. Es wird gestoppt, wie lange die Mannschaft braucht, um z. B. 5 Gläser à 0,5 l auszutrinken.

4. Station

Immer zweien Spielern werden die Beine zusammengebunden. Nun müssen sie ein Tor schießen. Hierbei wird die Zeit gestoppt, wie lange die Gruppe braucht, bis alle Teilnehmer einmal 1 Tor geschossen haben.

5. Station

Die Gruppe wird beauftragt, ein Theaterstück für den Heimatabend zu entwerfen, wobei das Thema vorgegeben ist, z. B. Hirschsprung etc.

22. Tabu-Spiel

Die Mannschaften müssen Begriffe erraten, wobei bestimmte Wörter nicht benutzt werden dürfen.

23. Montagsmaler

Die Mannschaften müssen Begriffe erraten anhand von Zeichnungen, wobei keine Buchstaben bei den Zeichnungen verwendet werden dürfen.

24. Requisiten-Sack

Aus einem Sack mit allen möglichen *Gegenständen* muss sich jeder Spieler einer Gruppe einen *Gegenstand* fischen. Zu diesen verschiedenen *Gegenständen* muss nun die Gruppe eine *Geschichte* erfinden und vortragen. Hinzu gibt es noch Karten, auf den bestimmt wird, ob die *Geschichte* z. B. als *Pantomime*, *Komödie*, *Tragödie*, *Märchen* ... dargestellt werden soll.

25. Nasenmalen

Ein Spieler wird zum *Nasenmaler* bestimmt. Er muss nun mit der Nase *Bilder* malen oder wahlweise auch *Namen* schreiben. Die übrigen Spieler müssen erraten, was für ein *Bild* dargestellt wurde, bzw. was für ein *Name* geschrieben wurde.

26. Romeo und Julia

Es werden ein paar *Freiwillige* (gleich viele *Jungs* wie *Mädchen*) gesucht, die den Raum verlassen müssen. Drei *Freiwillige* bleiben im *Zimmer*. Ein *Freiwilliger* wird zum *Bildhauer* bestimmt, der die zerstörte *Statue* von *Romeo* und *Julia* nachstellen soll. Die beiden übrigen *Freiwilligen* sind *Romeo* und *Julia*. Der *Bildhauer* muss *Romeo* und *Julia* nun in eine *erotische Pose* bringen. Danach wird er gefragt, ob er mit seinem *Werk* zufrieden ist. Wenn ja, dann muss der *Bildhauer* die *Rolle* des *Romeos* bzw. der *Julia* einnehmen. Sodann wird ein neuer *Bildhauer* hereingerufen, der das *Werk* verbessern kann, also umstellen soll. Sodann muss auch er die *Rolle* des *Romeos* bzw. *Julia* einnehmen.

27. Begrüßungen / Bewegungsformen

Alle laufen durcheinander im *Kreis*. Dann ordnet der *Spielführer* verschiedene *Bewegungsformen* an, z. B. *hüpfen*, in der *Hocke* laufen, auf einem *Bein*, *rückwärts* etc.. Danach sollen sich die *Kinder* auf verschiedene Weise *begrüßen*, sobald sie sich *begegnen*, z. B. *Küss die Hand*, *Nasenreiben*, *Hand geben*,....

28. Farben rücken

Alle Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis. Dann wird jedem Spieler eine Farbe zugeordnet, am besten durch Verteilen von UNO-Karten. Es sollten dabei nicht alle Farben nebeneinander sitzen, sondern bunt gemischt. Dann geht das Spiel los. Mit einem Farbwürfel wird gewürfelt. Immer die Spieler der Farbe, welche gewürfelt wurde, rücken einen Stuhl weiter, d. h. sie sitzen dem Nebenspieler auf den Schoß. Es können dabei auch mehrere Spieler übereinander sitzen. Es darf aber immer nur der oberste weiterwandern. Wird also z. B. schwarz gewürfelt, aber schwarz sitzt ganz unten und wird von mindestens einer Person belagert, kann er nicht weiterrücken. Gewonnen hat die Farbe, von der ein Spieler als erstes wieder auf seinem Ursprungsstuhl ist.

Alternativ können anstatt Farben auch Zahlen vergeben werden.

29. Schokoladen-Essen

Die Teilnehmer sitzen um einen Tisch. In der Mitte des Tisches liegt eine Tafel Schokolade, welche gut in Papier eingewickelt ist, sowie verschiedene Verkleidungsgegenstände, z. B. Schal, Mütze, Handschuhe sowie Besteck. Nun wird reihum gewürfelt. Sobald jemand eine 6 würfelt, muss er versuchen, so schnell wie möglich die Verkleidung anzuziehen und dann mit dem Besteck die Schokolade auszupacken. Ist die Schokolade ausgepackt, darf er sie auch essen. Sobald jedoch jemand anderes in der Zwischenzeit eine 6 würfelt, müssen sofort alle Gegenstände an diesen weitergegeben werden. Spiel geht so lange, bis die Schokolade gegessen ist.

30. Besentanz I

Alle Teilnehmer tanzen paarweise im Kreis. Immer nach einer voller getanzten Runde muss jedes Paar in die Mitte kommen und unter einem Besen hindurchtanzen, der auf den Lehnen zweier Stühle liegt, ohne dieses herunterzuwerfen. Fällt der Besen hinunter, scheidet das Paar aus.

31. Malen mit Menschen

Ein Maler, Pierre, ist extra aus Paris angereist, um seine Malkunst zu zeigen. Er hat seine Assistentin Jaqueline dabei. Pierre malt allerdings nicht mit Farben, sondern mit Menschen. Seine Assistentin sucht jeweils die Passenden Personen aus den Zuschauern heraus.

- Es werden fünf Männer benötigt. Diese sollen nach vorne kommen und ihre Stühle mitbringen. Nun sollen sie die Stühle heben und im Kreis laufen.
Name des Bildes: Der geregelte Stuhlgang
- Es wird ein sehr schöner Mann benötigt. Er hält in jeder Hand eine Kerze.
Name des Bildes: Der Armleuchter

- Es werden 5 Männer und 1 Dame benötigt und 5 Gläser Wasser. Die Herren müssen sich in einer Reihe aufstellen. Die Dame gibt jedem der Herren einen Schluck Wasser.
Name des Bildes: Suleike trinkt ihre Kamele
- Ein Paar wird benötigt. Die Dame stellt sich auf einen Stuhl. Der Herr gibt der Dame eine Schnur in die Hand und hält das andere Ende.
Name des Bildes: Ein Ehemann lässt seinen Drachen steigen

32. Dingsda

Ausgewählte Spieler müssen sich wie kleine Kinder verhalten und bestimmte Begriffe umschreiben. Die übrigen Spieler müssen den Begriff erraten.

33. Kartoffelduell

Benötigt: 4 Esslöffel, 2 Kartoffeln

Es spielen zwei Spieler gegeneinander. Sie stellen sich gegenüber auf, in jeder Hand einen Löffel, wobei sich auf einem Löffel eine Kartoffel befindet. Die Spieler müssen nun versuchen, mit dem leeren Löffel die Kartoffel des Gegners runter zu werfen, ohne die eigene Kartoffel zu verlieren.

34. Verbinden

Benötigt: 1 Esslöffel, eine ca. 5 m lange Schnur.

Der Esslöffel wird an die Schnur gebunden. Nun muss der Löffel bei den Teilnehmern einer Gruppe am linken Ärmel rein und am rechten Ärmel ausgefädelt werden, bis alle Teilnehmer durch die Schnur miteinander verbunden sind und beim letzten Spiel der Löffel am rechten Ärmel raushängt. Die Gruppe, welche zuerst miteinander verbunden ist, hat gewonnen.

35. Kennenlernspiel Sender

Ab 6 Spieler. Alle sitzen im Kreis. Jeder nennt am Anfang seinen Namen. Jeder Spieler ist nun ein Sender und muss einen Spruch sagen: „Sender Heinz ruft Sender Gabi“ (z. B.). Dabei werden die Hände zu Antennen und schwenken wie Satellitenschüsseln am Kopf. Gleichzeitig braucht der Sender noch 2 Hilfsantennen, so dass die beiden Nachbarn jeweils die zum Sender hin liegende Hand ebenfalls an seinen Kopf aufstellt. Danach ruft Gabi den nächsten Namen auf. Wer nicht schnell genug reagiert oder falsche Namen nennt, scheidet aus.

36. Tischtennisball-Spiel

Es werden Tischtennisbälle benötigt. Dann bilden sich Pärchen. Der Mann steht und muss die Arme hinter dem Rücken verschränken. Die Frau kniet vor ihm auf dem Boden und muss nun versuchen, markierte Tischtennisbälle jeweils auf einer Seite im Hosenbein nach oben zu bugsieren, sie oben zu kreuzen und im jeweils anderen Hosenbein wieder herunterzulassen. Das Paar, welches zuerst die Tischtennisbälle gekreuzt hat, gewinnt.

37. Kekswettessen

Es muss eine bestimmte Anzahl trockener Kekse gegessen werden (z. B. Tuc). Wer anschließend als erstes pfeifen kann, gewinnt.

38. Watschel-Spiel

Alle Teilnehmer stehen eng im Kreis und gehen langsam in die Knie. Dabei sitzt dann jeder auf den Knien des Hintermannes. Es wird versucht, sich vorwärts zu bewegen. Jeder muss hierzu zur gleichen Zeit den gleichen Fuß anheben.

39. Leerer Platz im Stuhlkreis

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Alle Stühle sind besetzt bis auf einer. Ein Spieler steht in der Mitte und muss versuchen, auf den leeren Stuhl zu sitzen. Allerdings sind alle übrigen Spieler in Bewegung und rutschen auf den Stühlen. Der Spieler in der Mitte muss sie dirigieren durch Richtungsanweisungen.

40. Freeze

Etwa 3 Spieler stellen eine Szene dar. Die Zuschauer können zu jeder beliebigen Zeit „Freeze“ rufen. Die Schauspieler frieren sodann in ihrer Position ein. Der Zuschauer, der gerufen hat, klopft nun einen Schauspieler seiner Wahl an und nimmt dessen Position im Geschehen ein. Es kann nun eine ganz andere Szene dargestellt werden (z. B. 2 Männer streiten sich um eine Frau, Freeze, Mann steht mit Frau vor dem Altar, Freeze, ...)

41. Stille Post

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Nun flüstert ein Spieler seinem Nebenmann einen Satz ins Ohr. Dieser Satz wird nun immer weiter geflüstert, bis er einmal die Runde gemacht hat. Der letzte Spieler sagt nun laut, was er verstanden hat. Daraufhin wird der ursprüngliche Satz bekannt gegeben.

42. Stadt-Land-Fluß

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier mit den verschiedenen Spalten für Stadt, Land, Fluss und wahlweise auch Beruf, Stadt, Pflanze usw.. Nun wird ein Anfangsbuchstabe bekannt gegeben. Die Spieler müssen möglichst eine Stadt, ein Land, ein Fluss, eine Stadt ... mit diesem Anfangsbuchstaben in ihr Blatt eintragen.

43. Geschlechtsrollentausch

Es werden Szenen dargestellt, bei denen ein Geschlechtsrollentausch stattgefunden hat, d. h. jeder Spieler versetzt sich in die Situation des anderen Geschlechts, z. B. Mann kann Reifen nicht wechseln und hält Wagen mit Frau an, Mann diskutiert mit Frau, ob sie nicht bei der Geburt des Kindes dabei sein sollte.

44. Dr. Sommer Spiel

Die Spieler werden in gleich große Teams eingeteilt. Jede Gruppe muss nun einen Brief an Dr. Sommer entwerfen, in dem es um Rat über ein Teenager-Problem fragt (z. B. wenn ich meinen Freund küsse kribbelt es in meinen Füßen. Kann ich vom Küssen Fußpilz bekommen?) Danach werden die Briefe unter den Gruppen ausgetauscht und die andere Gruppe muss nun die Frage beantworten und einen guten Rat erteilen.

Die Gruppen können auch so eingeteilt werden, dass Mädels und Jungs getrennt sind und die Mädels fragen stellen, die sie Interessieren und die dann von den Jungs beantwortet werden müssen; und umgekehrt.

45. Mann mit Axt-Geschichte

Es werden 3 Freiwillige gebraucht, die das Zimmer verlassen müssen. Nun wird eine Pantomime vorgespielt. Einer liest die Geschichte dabei vor:

Es ist früh am morgen. Der Bauer erwacht. Er gähnt, steht auf und streckt sich. Dann läuft er zum Waschtisch, wäscht sich das Gesicht und putzt sich die Zähne. Dann geht er in den Stall und melkt seine Kuh. Dabei stört ihn eine Fliege, die um sein Gesicht kreist. Da, die Fliege hat sich an die Wand gesetzt. Der Bauer steht von seinem Melkschemel auf, geht zur Wand und schlägt die Fliege tot. Daraufhin setzt er sich wieder hin und melkt weiter. Anschließend trinkt er einen Schluck Milch und wischt sich danach den Mund ab. Er geht danach zu seiner Frau, gibt ihr einen Abschiedskuss und winkt ihr im Weggehen nochmals zu. Er steigt sodann auf seinen Traktor, um in den Wald zu fahren. Ein Baum muss gefällt werden. Er tuckert also entlang. Dann entdeckt er den Baum. Er steigt von seinem Gefährt, nimmt die Axt vom Wagen und fällt den Baum. Leider fällt der Baum in die falsche Richtung und trifft den Bauer. Der Bauer fällt tot zu Boden.

Nachdem die *Geschichte* den Zuschauern einmal vorgespielt wurde, wird ein Freiwilliger hereingerufen. Ihm wird nun die *Geschichte* vorgespielt allerdings ohne Erzählung. Dieser muss sie sodann dem nächsten freiwilligen vorspielen.

Der dritte Freiwillige muss dann letztendlich eine *Geschichte* erfinden zu dem, was ihm der zweite Freiwillige vorspielt.

46. Wer bin ich?

Jeder Spieler denkt sich für seinen Nachbarn eine Persönlichkeit aus. Der Name wird auf einen Zettel geschrieben und dem Nachbarn auf die Stirn geklebt, so dass ihn jeder sehen kann. Nun kann der erste Spieler so lange Fragen zu seiner Person stellen, bis er entweder die Person errät oder die Mitspieler eine Frage mit „Nein“ beantworten. Dann kommt der zweite dran usw. Alle Fragen müssen stets ehrlich beantwortet werden, es darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden.

47. Wortkette/Silbenkette

Der erste Spieler sagt ein Wort. Der zweite Spieler muss dann eines sagen, welches mit der Endsilbe des vorherigen Wortes beginnt, der dritte eines mit der Endsilbe des zweiten Wortes usw.

Beispiel: *Hose, Sensibilität, Tätowierung*

Variante

Statt mit Wörtern und Silben kann auch mit zusammen gesetzten Wörtern gespielt werden. *Taschenlampe, Lampenfieber, Fieberthermometer*

48. Reporter

Zwei Kandidaten spielen die Reporter. Sie gehen kurz heraus, der Spielleiter nennt dem Publikum 2 Schlüsselworte, eines für jeden Kandidaten. Die beiden dürfen nicht wissen, welche. Sie werden wieder hereingerufen und sollen jeder eine Reportage über das Gebiet machen, aus dem „ihr“ Begriff stammt. Lauten die Begriffe z. B. *Elfmeter* und *Blumenkohl*, so wird der eine Kandidat eine Fußballreportage sprechen, der andere vom *Gemüsemarkt* berichten. Beide machen nun nacheinander ihre Reportage. Dabei wird die Zeit gestoppt, die sie brauche, bis sie ihre Schlüsselwort nennen.

49. Koffer packen

Der erste Spieler beginnt einen Satz à la „Ich packe einen Koffer und hinein tue ich ... „ (hier nennt der Spieler dann einen *Gegenstand*). Der zweite Spieler wiederholt den kompletten Satz des ersten Spielers und fügt hinzu „und noch...“ (hier wählt dann der zweite Spieler einen *Gegenstand*). Der dritte Spieler wiederholt nun alles, was der zweite Spieler sagte, und packt einen weiteren Begriff in den Koffer usw. Kann ein Spieler nicht mehr alle *Gegenstände* aufzählen, so scheidet er aus.

50. Schaufensterpuppen

Die Gruppe findet sich paarweise an einer Linie (Schaufenster) zusammen. Ein Partner stellt den anderen in eine beliebige Position und richtet ihn zum Schaufenster hin aus. Die Paare haben dafür eine begrenzte Zeit (2 Min.) Anschließend schaut sich die Künstlergruppe aus einiger Entfernung die Schaufensterpuppen an, die möglichst unbeweglich stehen bleiben. Nach etwa einer Minute wird gewechselt.

51. Blind geführt

Die Mitspieler gehen paarweise zusammen. Einem Partner werden die Augen mit einem Tuch verbunden und er wird von seinem Partner an die Hand genommen. Der Blinde wird dann durch den Raum geführt, wobei unterschiedliche Aufgabenstellungen erfolgen können.

52. Eisschollenspiel

Die Teilnehmer stehen auf einer Eisscholle (z. B. Zeitung). Sie springen von einer zur anderen. Diese „schmelzen in der Sonn“ und werden immer kleiner (Zeitung wird nach und nach gefaltet). So wird schließlich ein Einbeinstand erzwungen, der immer schwieriger wird.

53. Kennenlernspiel Flunkern

Ein Teilnehmer stellt sich vor die Gruppe und erzählt 3 Sätze von sich persönlich (z. B. ich lese gerne Zeitung). Davon müssen 2 Sätze der Wahrheit entsprechen und einer gelogen sein. Die übrigen Spieler müssen den falschen Satz erkennen. Danach darf sich ein anderer vorstellen.

54. Kennenlernspiel mit Bettlaken

Nachdem bereits einige Kennenlernspiele gespielt wurden, kennt man bereits einigermaßen die Namen der übrigen Teilnehmer. Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Dann stellen sich zwei Betreuer auf Stühle zwischen die beiden Gruppen und halten ein Bettlaken. Auf jede Seite des Bettlakens stellt sich nun ein Freiwilliger des jeweiligen Teams. Auf Kommando wird das Bettlaken fallen gelassen und die Freiwilligen stehen sich gegenüber. Wer nun zuerst den Namen des anderen nennen kann, hat gewonnen. Der Verlierer muss die Gruppe wechseln. Die Gruppe gewinnt, die am Ende des Spiels die meisten Spieler auf ihrer Seite hat.

55. Besentanz II

Alle Teilnehmer tanzen paarweise zu Musik. Allerdings gehen die Paare nicht auf, sodass einer mit einem Besen tanzen muss. Derjenige kann dann den Besen fallenlassen. Sobald dies geschieht stoppt die Musik. Alle Paare gehen auseinander. Sobald die Musik wieder einsetzt, muss jeder versuchen, einen Tanzpartner zu finden. Wer übrig bleibt, muss mit dem Besen tanzen und das Spiel beginnt von vorne.

56. Woher weht der Wind

Drei Freiwillige müssen den Raum verlassen. Die übrigen bilden nun einen Stuhlkreis (geht auch im Stehen) und bestimmen einen Leader. Dieser muss Bewegungen vormachen, die dann sofort von allen anderen kopiert werden. Es wird nun ein Freiwilliger hereingerufen, der sich in die Mitte stellt. Von Zeit zu Zeit wird die Bewegung geändert.

57. Big-Brother

In einer Ecke steht ein Stuhl vor einer Kamera. Der Hintergrund ist schön dekoriert. Hier können nun jeden Tag eine halbe Stunde lang die Kinder kommen und sich filmen lassen. Sie können z. B. Witze erzählen, Liebeserklärungen loswerden oder einfach Unsinn labern. Am letzten Abend wird dann „Best of“ gezeigt.

58. Karussell

Wildes Bewegungsspiel im seichten Wasser ohne Verlierer

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen. Jeder Zweite legt sich auf den Rücken ins Wasser. Die anderen treiben das Karussell an, das sich langsam im Kreis zu drehen beginnt und immer schneller wird bis es dann auseinander bricht. Dann wird gewechselt, so dass jeder mal gefahren wurde.

59. Boote ziehen

Benötigt: pro Teilnehmer eine Schnur + Stock + Treibholz

Pro Teilnehmer benötigt man eine Schnur, die auf einen Stock gewickelt wird. Der Stock muss lang genug sein, dass auf jeder Seite eine Hand zum Aufwickeln fassen kann. Als Boot kann man schwimmendes Strandgut oder Treibholz verwenden. Die Teilnehmer stehen oder sitzen am Ufer, während die Boote draußen im Wasser schwimmen. Auf Zuruf beginnen sie, ihre Boote einzuholen. Dazu muss die Schnur aufgewickelt werden, indem der Stock gedreht wird. Wer sein Schiff zuerst im rettenden Hafen hat, gewinnt.

60. Wettlauf durch den Kleiderschrank

Die Spieler treten im Badekostüm an den Strand. Unterwegs liegen in Abständen Kleidungsstücke (Hose, Pullover, Hut, Taucherflossen etc.) Während des Wettlaufs kommen sie an den einzelnen „Posten“ vorbei und müssen die entsprechenden Kleidungsstücke anziehen. An der Wendemarke drehen sie um und ziehen die Kleidungsstücke wieder aus. Das Team, das zuerst mit allen Spielern durch ist, hat gewonnen.

61. Kreise verteidigen gegen Ball

Es gibt immer einen Kreis weniger als Mitspieler. Jeder Wächter zieht um sich einen Kreis im Sand. Die Wächter sitzen im Sand und bewachen ihren Kreis. Der Eindringling muss nun versuchen, in einen der bewachten Kreise einzudringen. Dies geschieht, indem der Ball den Boden innerhalb des Kreises berührt. Der Eindringling darf dabei den Ball nur mit dem Fuß spielen. Die Wächter dürfen Hände und Füße zur Hilfe nehmen, müssen aber sitzen bleiben bzw. im Krabbengang.

62. Toaster

Alle stehen im Kreis, einer in der Mitte. Dieser zeigt auf eine beliebige Person im Kreis und nennt einen Begriff (Toaster, Palme, Affe oder Elefant). Diese muss zusammen mit dem linken und rechten Nachbarn die Figur darstellen. Wer nicht weiß, wie die Figur geht, muss als nächstes in die Mitte.

Toaster: r + l spielen den Toaster, der in der Mitte springt

Palme: r + l winken mit den Armen, die Mitte hält die Arme hoch

Affe: Mitte hält die Arme hoch, r + l kralen die Mitte unter den Armen

Elefant: Mitte macht Rüssel, r + l halten die Arme wie Ohren

63. Satz mit Anfangsbuchstaben des Namens

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Jeder nennt einen Satz, bei dem jedes Wort mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens beginnt und sagt damit etwas über seine Person aus. Z. B. Till tanzt Tango. Der nächste muss nun den Satz von Till wiederholen und einen eigenen hinzufügen usw.

64. Würfelzucker

Die Teilnehmer stehen nebeneinander. Jeder hat einen Löffel im Mund. Ein Spieler hat einen Würfelzucker auf seinem Löffel liegen und muss diesen nun an einen anderen Löffel weitergeben.

65. Kartoffelpuffer-Spiel

2 - 5 Spieler stellen sich in einer Linie auf. Sie bekommen am Gürtel eine Schnur befestigt, an deren Ende jeweils eine Kartoffel gebunden wird. Die Kartoffeln sollen ca. 20 cm über dem Boden hängen. Darunter liegt für jede teilnehmende Person eine Streichholzschachtel, die nach dem gemeinsamen Beginn bis zu einem Ziel geschoben werden muss. Das geschieht dadurch, dass der Spieler etwas in die Hocke geht, die Kartoffel in Schwingung bringt und damit die Streichholzschachtel nach vorne stößt.

66. Klammeraffe

Die Spieler setzen sich jeweils zu dritt/viert eng hintereinander. Jeder legt die Füße auf die Oberschenkel des Vordermannes und stemmt sich auf den Armen hoch. Nun sie gemeinsam rückwärts los.

67. Sockenkampf

Der Kampf findet innerhalb eines Kreises statt. Es geht darum, seinen Mitspielern die Socken auszuziehen und aus dem Spielfeld zu werfen. Verliert jemand beide Socken, muss er das Spielfeld verlassen und auf Sockensuche gehen. Wer sich dem Kampf ganz oder für kurze Zeit zurückziehen möchte, kann den Kreis verlassen und von außen zuschauen.

68. Krabben

Die Gruppe wird in 2 Hälften geteilt. Die eine Hälfte bildet einen Kreis und hält sich dabei an den Händen. Die andere Hälfte begibt sich in den Kreis. Sie müssen sich nun wie Krabben vorwärts bewegen d. h. beim Sitzen die Arme hinten aufstützen und dann den Hintern heben und auf Armen und Füßen vorwärts bewegen. Nun muss versucht werden, die übrigen Krabben von den Beinen zu holen. Wer mit dem Po auf dem Boden aufkommt muss sitzen bleiben. Bis nur noch eine Krabbe übrig bleibt.

69. Auslegerboot

Wieder sind die Spieler zu dritt zusammen. Ein Mitspieler kniet und stützt sich mit den Händen ab. Die beiden anderen Spieler knien sich wie der erste an dessen Seite und legen dann von je einer Seite ihre Füße auf den Rücken des ersten. Sie stützen sich dabei mit den Händen ab. In Vorwärtsrichtung der tragenden Person geht es nun vorwärts.

70. Förderband

Es geht darum, im Wettbewerb mit den anderen Gruppen so schnell wie möglich Wasser (oder Sand) von Hand zu Hand zu transportieren. Dazu bildet jede Mannschaft eine eng nebeneinander sitzende Kette. Die erste Person schöpft Wasser aus einem großen Eimer und gibt es dann von Hand zu Hand weiter bis es beim letzten Spieler der Mannschaft ankommt. Dieser muss damit einen kleinen Eimer füllen.

71. Dirigentenspaß

Alle singen ein beliebtes Lied und der vorher bestimmte Dirigent achtet neben seiner Dirigententätigkeit auch darauf, dass alle wirklich mitsingen und nicht nur den Mund bewegen. Schlagartig bricht er ab und klatscht in die Hände. Wer auch nur einen Ton weiter singt wird nun neuer Dirigent.

72. Was, warum, wo, wie

Jeder Teilnehmer überlegt sich, was er gerne mag. Z. B. Annette mag Eis. Die neben ihr sitzende Person fragt nun *Warum* liebst du es - Weil es einfach köstlich ist. *Wo* liebst Du es - Überall. *Wie* liebst du es - mit Sahne
Die Fragen müssen immer erst mit Warum, Wo und dann mit Wie gestellt werden. Danach muss der Begriff erraten werden.

73. Kettenspiele

Spiel 1

Spielleiter: Rucksack erinnert mich an Berg. Der nächste: Berg erinnert mich an Schnee.
Der nächste: Schnee erinnert mich an Skifahren usw.

Spiel 2

Ich - Ich möchte - Ich möchte gerne - Ich möchte gerne einmal - Ich möchte gerne einmal in - Ich möchte gerne einmal in die - Ich möchte gerne einmal in die Sahara...
Jemand beginnt also, der nächste wiederholt und fügt ein neues Wort hinzu.

74. Alterspyramide

Klar: Wenn alle ihr Alter sagen, dann lässt sich leicht feststellen, wer am ältesten ist. Wir machen das aber ganz anders. Niemand darf reden. Einfach der Reihe nach aufstellen. Dabei gilt natürlich nicht nur das Jahr, sondern auch Monat und Tag. Alles läuft mit Mimik und leichter Schubserei.

75. Namenspyramide

Alle stellen sich in einer Reihe nach Alphabet nebeneinander auf, sodass Andrea am Anfang und Zoé am Ende der Reihe stehen.

76. Skistock-Spiel

Die Mitspieler stehen im Kreis. Jemand hält in der Mitte einen Skistock, senkrecht auf den Boden gestellt. Wenn er den Stock loslässt, ruft er gleichzeitig einen Namen aus dem Kreis. Die gerufene Person muss versuchen, den Stock zu greifen, bevor er den Boden erreicht hat. Gelingt es nicht, muss die aufgerufene Person weitermachen. (Variante: Teller drehen, Ball hoch werfen..)

77. Murreltransport

Es wird eine Transportstrecke vereinbart, die durch Start- und Ziellinie markiert wird. Vor jedem Teilnehmer liegen Murreln (1-5) im Sand. Auf das Startzeichen hin müssen die Teilnehmer eine Murrel mit den Zehen greifen und die Strecke bis zum Ziel auf dem anderen Bein hüpfen, ohne die Murrel zu verlieren. Wer die Murrel verliert, muss die Strecke nochmals von vorne anfangen.

78. Robbenjagd

Ein Teilnehmer wird zum Jäger bestimmt und steht ca. 25 Meter vom Wasser entfernt. Die anderen sind die Robben und legen sich ca. 5 Meter vom Ufer entfernt in den Sand. Sie müssen versuchen das rettende Wasser zu erreichen, bevor sie durch Abschlagen erlegt werden. Dabei dürfen sie nur mit den vor der Brust verschränkten Armen robben. Dabei genügt es, wenn sie das Wasser mit einer Hand berühren. Wer vom Jäger erlegt wurde hilft ihm beim nächsten Durchgang.

79. Prinzen und Zauberer

Die Teilnehmer werden in 2 gleich große Gruppen geteilt. Die eine Gruppe sind die mutigen Prinzen, die anderen die bösen Zauberer. Die Prinzen bauen sich eine Burg, die sie deutlich mit Stöcken und Steinen abgrenzen. Die Lage der Burg ist allen bekannt. Die Zauberer bauen sich eine ähnliche Burg, nur dass sie eine Fahne hissen. Die Burg der Zauberer hat einen Durchmesser von ca. 15 m, also deutlich größer als das Schloss der Prinzen. Die Prinzen müssen nun versuchen, die Welt von der Herrschaft der Zauberer zu befreien. Dies geschieht, indem sie das Schloss erobern und die Fahne berühren. Die Zauberer sind jedoch sehr wehrhaft und verteidigen ihr Schloss. Sie versuchen, die Prinzen durch Abschlagen zu verzaubern und einzufangen. Die Prinzen sind nur in ihrer Burg sicher vor den Zauberern. Allerdings darf das Zauberschloss nur von einem einzigen Zauberer verteidigt werden, der sich innerhalb des Kreises befindet. Alle anderen Zauberer nehmen an der aktiven Verteidigung teil.

80. Zupfer-Tupfer

Jeder Spieler erhält eine Nummer. Ein Spieler beginnt und sagt „Ich bin der Zupfer-Tupfer Nr. 1 mit keinem Tupfer. Zupfer-Tupfer Nr. 8, wie viele Tupfer hast Du?“. Spieler 8 antwortet: „Ich bin der Zupfer-Tupfer Nr. 8 mit keinem Tupfer“ und fragt weiter. Das Spiel wird so richtig interessant, wenn sich jemand verspricht. Dieser Spieler bekommt einen Tupfer auf die Stirn (mit schwarzer Kreide). Dieser Spieler muss dann z. B. sagen: „Ich bin der Zupfer-Tupfer Nr. 1 mit 1 Tupfer“. Das Spiel lebt von der Schnelligkeit.

81. Kreisball

Alle stehen im Kreis und werfen sich gegenseitig einen Ball zu. Kann jemand den Ball nicht fangen, so muss dieser sich niederknien. Wer zum 2. Mal einen ankommenden Ball nicht fangen kann, muss sich auf den Boden setzen. In beiden letzten Stellungen kann man aber immer noch Bälle empfangen. Fängt man in dieser Position einen Ball, kann man wieder in die nächst höhere Ebene aufsteigen. Verfehlt ein auf dem Boden Sitzender einen Ball, scheidet er aus und muss den Kreis verlassen.

82. Woldecken-Rutschen

Ein glatter Boden ist bei diesem Spiel Voraussetzung. Die Spieler sollen die Schuhe ausziehen. Vier Personen stehen z. B. auf einer Decke und müssen versuchen, durch Eigenaktivität vom Start zum Ziel zu kommen.

83. Wellenreiten

Dieses Vertrauensspiel kann nur mit mind. 13 Personen durchgeführt werden. Die Mitspieler legen sich auf den Boden, dass eine Reißverschlussreihe entsteht. Kopf an Kopf und jeweils eine Person mit den Beinen nach links, die andere nach rechts liegend. Eng zusammenrutschen! Jetzt nehmen alle ihre Hände nach oben und halten die Handflächen waagrecht, sodass eine Wellenbahn entsteht.

Ein Teilnehmer macht seinen Körper ganz steif und legt sich rücklings am Anfang der Wellenbahn auf. Ganz steif liegen bleiben und Hände am Körper halten. Dieser Spieler wird nun mit den Händen der am Boden liegenden Spieler zum anderen Ende befördert.

84. Drehwurm

Zwischen 6 und 15 Spieler hängen sich hintereinander zusammen, indem ein Spieler jeweils seine Hände auf die Schultern des vorderen legt. Das Ganze stellt nun einen Wurm dar, der sich nicht nur krümmen und schlangenförmig bewegen kann, sondern auch zu einem richtigen Kreis zusammendrehen kann. Und genau das soll getan werden.

Die Spitze des Wurms, konkret der vorderste Spieler, muss versuchen, den Schwanz der Schlange, also den letzten Spieler zu erwischen. Der Schwanz wird auszuweichen versuchen, was gar nicht so einfach sein dürfte.

85. Römisches Wagenrennen

Zwei Spieler stehen nebeneinander und umfassen sich mit den „Innenarmen“ an den Hüften. Zwei weitere stehen dahinter und legen ihre Hände auf die Schultern der vorderen Spieler. Sie nehmen dabei eine leicht gebückte Haltung ein. Ein fünfter Spieler steigt auf die Schultern der hinteren Spieler und ergreift die beiden nach oben gehaltenen Außenhände der vorderen Spieler. Der „römische Wagen“ ist perfekt und das „Gespann“ kann laufen.

86. Kreis ziehen

Eine Gruppe von nicht mehr als acht Spielern fasst zum Kreis durch. In der Mitte ist ein Stock leicht in die Erde gestoßen. Alle fassen sich fest am Handgelenk. Es gilt, den Kreis zu verziehen. Jeder versucht, ja nicht den Stock zu berühren und zugleich andere an den Stock zu zerren. Wer den Stock berührt bzw. umkippt, scheidet aus.

87. Blindengehen

Den Spielern werden die Augen verbunden. Sie stellen sich in einer Linie nebeneinander. In einer Entfernung von 15 m wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 3 Metern gezeichnet, den die blinden Spieler vorher sehen dürfen. Sie müssen nun versuchen, mit verbundenen Augen in diesen Kreis zu gelangen.

Variation 1:

Die Spieler gehen nacheinander. Dabei sagt jeder vor dem Start, wie viele Schritte er verwenden will. Alle zählen mit und der Schrittmacher muss bei der erlangten Schrittzahl stehen bleiben.

Variation 2:

Der blinde Spieler versucht, mit dem Stock eine in 15 m Entfernung aufgestellte Blechbüchse zu treffen. Er darf 3 x schlagen.

Variation 3:

Der blinde Spieler muss mit einer Schere einen Bindfaden durchschneiden, der, mit einem Stein beschwert, von einem Ast hängt.

Variation 4:

Der blinde Spieler muss mit einem Holzpfeil möglichst viele an einem Brett befestigte Luftballons zerstechen. Versuchte Stiche mitzählen oder eine bestimmte Stichzahl vorgeben.

88. Laufwettspiele im Freien

- Hinklauf: ein Spieler hält einen hochgehobenen Fuß des vorderen Spielers. Auch als Gruppe
- Im Sack vorwärts hüpfen. Der Sack kann auch über den Armen zusammengebunden sein.
- Dreibeinlauf: Bei zwei nebeneinander stehenden Spielern die „Innenbeine“ zusammenbinden.
- Schubkarren fahren: A robbt mit den Händen auf dem Boden vorwärts, während B dessen Füße hoch hält
- Henkelgang: Zwei Personen stellen sich Rücken an Rücken, eingehakt. Eine muss rückwärts laufen
- Mit einem Ball zwischen den Knien laufen
- Balancieren: z. B. einen Ziegelstein ohne Zuhilfenahme der Hände auf dem Kopf transportieren

89. Der Hutlauf

Wie man aus Zeitungen Hüte faltet, ist sicher bekannt. Wenn alle ihre Hüte gefaltet haben, werden je zwei mit Zwirn so zusammengenäht, dass zwischen beiden Spielern jeweils ein Abstand von einem bis anderthalb Metern möglich ist. Jetzt beginnt ein lustiger Lauf. 100 m vorwärts, wenden und zurück. Im Wettbewerb oder über Hindernisse. Natürlich ohne den Hut zu verlieren.

90. Blätter-Rennen

Ein Laufspiel, das besonders Kindern viel Spaß bereiten wird. Alle bekommen ein Zeitungsblatt und halten das vor ihre Brust. Alle müssen sich in einer Linie aufstellen und beim Startzeichen losrennen. Durch das Laufen wird Gegenwind erzeugt, der das Blatt einigermaßen fest an die Brust drückt. Nicht mit den Händen festhalten.

91. Julia wo bist du?

Eine traurig-amüsante Spielepisode von Romeo und Julia, die sich lieben, aber nicht zusammenkommen. Eine Julia wird gesucht, die sich die Beine zusammenbinden lässt. Ebenso ein Romeo, der sich die Augen verbinden lässt. Auch wenn der Raum klein ist, kann nun der Versuch unternommen werden, ob sich die beiden nicht doch finden. Romeo darf beliebig oft „Julia“ rufen, und Julia muss immer mit „Ja, Romeo“ antworten. Gleichzeitig versucht Julia sehen, aber humpelnd, dem blinden Romeo auszuweichen. Auch unter Tischen und Bänken hindurch.

92. Teekessel

Wir brauchen dazu Wörter mit doppelter Bedeutung wie z. B. Tau, Reif, Hahn, Tor, Blatt, Leiter, Strauß, Absatz, Birne, Gericht, Kiefer, Schloss... Zwei Personen einigen sich heimlich auf ein Teekesselwort. Die beiden Spieler bringen nun abwechselnd Aussagen über die Bedeutung IHRES Wortes - so lange, bis jemand aus dem Kreis die richtige Antwort gefunden hat.

93. Was liebt der Kaiser nicht?

Der Kaiser mag das Schaf, Schnaps, Cola, Frau, Kind, Auto usw. Es wird für manche gar nicht so einfach sein, die Lösung herauszufinden. Der Kaiser mag alles nicht, was ein „e“ enthält.

Es können andere Buchstaben, dann auch Doppellaute genommen werden, z. B. Der Kaiser mag schlafen aber kein Bett.

94. Schnitzeltransport

(für jeden Spieler 1 Strohalm, kleine Papierschnitzel, 2 Schüsseln, 4 Stühle)

Legen Sie 2 gleich lange, parallel laufende Strecken fest. An den Anfang und an das Ende jeder Strecke stellen Sie je 1 Stuhl. Nun bilden sie Spieler 2 gleich große Gruppen. Auf die beiden Stühle am Start legen Sie drei Mal so viele kleine Papierschnitzel, wie Spieler in jeder Gruppe sind. Auf die Stühle am anderen Ende wird je 1 Schüssel gestellt. Jede Gruppe stellt sich um einen Stuhl mit Papierschnitzeln auf. Nun geben Sie das Startzeichen und die Spieler versuchen gleichzeitig, Papierschnitzel mit dem Strohalm anzusaugen und in die Schüssel am Streckenende zu transportieren. Die Papierschnitzel, die dabei auf den Boden fallen, müssen mit dem Strohalm wieder angesaugt werden.

95. King-Kongs-Autogrammstunde

(2 Wäscheklammern, Karton, Stift, Papier)

Jeder Spieler soll ein Autogramm geben. Das Papier wird mit 2 Wäscheklammern an einem Karton befestigt. Nun hält der eine Spieler den Stift waagrecht von sich selbst weg. Der Autogrammgeber nimmt den Karton mit dem Papier und bewegt es so, dass der Stift seine Unterschrift auf das Papier malt.

96. Wäsche aufhängen

(2 Wäscheleinen, Wäscheklammern, viele Zeitungen)

Die Spieler teilen sich in 2 gleich große Gruppen. Für jede Gruppe wird eine gleich lange Leine gespannt. Auf das Startzeichen hin reißen alle Spieler Papierstücke in der Form von Wäschestücken aus den Zeitungen. Diese werden mit den Klammern sehr dicht nebeneinander an die Leine gehängt. Die Gruppe, die es zuerst schafft, die Wäscheleine voll zuhängen, ist Sieger.

97. Wenn ..., dann ...

(Papier und Stifte für alle)

Jeder hat sein Blatt in Hochformat vor sich liegen. Alle beginnen ihren Satz zu schreiben, der mit „wenn“ beginnt. Dieser Satz wird anschließend abgedeckt, indem jeder Spieler die obere Kante des Papiers nach unten klappt. Anschließend geben alle ihr Blatt an den rechten Nachbarn weiter. Der nächste Satzteil beginnt nun mit „dann.“. „Wenn“ und „dann“ wechseln sich immer ab. Am Ende wird der ganze Unsinn, der dabei entstanden ist, vorgelesen. Besonders witzig wird es, wenn Sie in die Sätze hin und wieder den Namen eines Mitspielers einbauen.

98. Pyramidenrätsel

(kariertes Papier, Bleistifte und Radiergummis für alle Spieler)

Es wird ein möglichst langes Wort mit ungerader Anzahl Buchstaben auf das untere Drittel des Papiers geschrieben, wobei für jeden Buchstaben ein Kästchen benutzt wird. Anschließend schreiben Sie es vom Anfangsbuchstaben aus nach oben, wobei jeder Buchstabe um 1 Kästchen nach innen versetzt wird und nach der Hälfte nach unten außen, so dass es eine Pyramide ergibt.

Nun geht es los. Jeder Spieler versucht, die leeren Karos im Dreieck zu füllen, indem er waagrecht und senkrecht sinnvolle Wörter einträgt und dabei die äußeren Buchstaben der Pyramide mit einbaut. Wer das Dreieck zuerst ausgefüllt hat, ist Sieger. Die Rätsel können auch in Kleingruppen gelöst werden.

99. Wörter auseinander genommen

(Papier und Stift für jeden Spieler, Bohnen in einem Topf)

Jeder Spieler bekommt 1 Blatt Papier und 1 Stift. Der Topf mit den Bohnen (Steinen) steht in der Mitte auf dem Tisch. Nun sagen Sie irgendein Wort, z. B. Gartenzwerg. Sofort beginnen alle Spieler einen Satz zu bilden. Dabei sollen die Anfangsbuchstaben der Wörter den genannten Begriff bilden und zwar in der richtigen Reihenfolge. Z. B. Gartenzwerg: Gestern arbeitete Renate usw.

Der Spieler, der seinen Satz als erster fertig hat, ruft Stopp. Alle anderen legen ihren Stift sofort beiseite. Nun liest jeder seinen Satz vor. Derjenige, der zuerst fertig war, bekommt so viele Bohnen aus dem Topf, wie die Buchstabenanzahl des vorgegebenen Wortes. Die anderen Spieler legen, sobald sie Bohnen besitzen, so viele davon in den Topf zurück, wie Buchstaben in ihrem Satz fehlen. Gewonnen hat, wer zum Schluss die meisten Bohnen besitzt.

100. Gemeinsames zählt

(Papier und Stift für jeden Spieler)

Sie beginnen, indem Sie irgendeinen Begriff nennen, z. B. Kino. Nun schreiben Sie und Ihre Mitspieler 8 Begriffe zum Thema Kino auf. Alles, was Ihnen dazu einfällt, ist erlaubt. Sollten jemandem einmal keine 8 Wörter einfallen, ist das nicht tragisch. Haben alle ihre Begriffe notiert, beginnen Sie mit der Auswertung. Sie lesen die Wörter, die Ihnen eingefallen sind, laut vor. Nach jedem Wort geben die anderen Mitspieler bekannt, wer dasselbe notiert hat. Haben 3 Spieler außer Ihnen das Wort „Film“ notiert, dürfen Sie und diese Mitspieler sich 4 Punkte hinter dem Wort gutschreiben. Haben Sie Ihre 8 Begriffe mit den anderen verglichen, lesen die anderen Spieler nacheinander die noch nicht genannten Wörter vor und vergleichen auch diese miteinander. Am Ende jeder Runde werden die Punkte zusammengezählt und für jeden Spieler in einer Tabelle festgehalten.

101. Nichts als Geschichten

(Papier und für jeden Spieler einen Stift)

Jeder Teilnehmer bekommt 5 Zettel und schreibt auf jeden je 1 möglichst originelles Wort. Diese Zettel werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt - so sind die Wörter nicht mehr zu lesen. Nun zieht jeder Spieler 5 Zettel und schreibt eine Geschichte auf, die alle 5 gezogenen Begriffe in beliebiger Reihenfolge enthält. Sind alle Spieler fertig, werden die Geschichten vorgelesen.

102. Eisloch, Pinguin und Fische

(3 Würfel)

Sie werfen mit 3 Würfeln und interpretieren nach jedem neuen Wurf das entsprechende Bild - allerdings in verschlüsselter Form. Die anderen Mitspieler müssen das Prinzip der Verschlüsselung herausfinden.

Sie sagen zum Beispiel: Ich sehe hier 2 Eislöcher, 6 Pinguine und 9 Fische. Folgendes Prinzip steht dabei hinter Ihrer Interpretation:

- Jeder Punkt in der Würfelmitte ist ein Eisloch. Also haben 1, 3 und 5 je ein Eisloch
- Die Pinguine stehen nur um Eislöcher herum. Bei der 3 gibt es also 2 Pinguine, die 5 hat 4 Pinguine
- Fische schwimmen immer unter dem Eis. Deshalb werden als Fische die Punkte bezeichnet, die auf der Unterseite der 3 Würfel liegen. Da die Summe der gegenüberliegenden Seiten eines Würfels immer die Summe 7 ergibt, ist es leicht, die Anzahl der Fische auszurechnen.

Nun würfeln Sie mehrmals und beschreiben das Würfelbild in dieser Weise. Nach und nach lassen Sie Ihre Mitspieler das Würfelbild interpretieren und Sie korrigieren die Vorschläge.

103. Gekreuzt oder parallel

(2 Stifte)

Sie geben 2 Stifte gekreuzt oder parallel weiter. Dabei sagen Sie: „Ich habe die Stifte parallel bekommen und gebe sie gekreuzt weiter“. Dabei gilt es herauszufinden, dass es nicht auf die Stellung der Stifte, sondern auf die Ihrer Beine ankommt. Die Mitspieler geben nun ihrerseits die Stifte weiter und kommentieren, was sie tun. Sie korrigieren sie dabei. Wer das Prinzip erkannt hat, spielt weiter mit, ohne es zu verraten. Das Spiel endet, wenn alle das System erkannt haben.

104. Hollywood

(Papier und Stift)

Auch hier spielen Sie selbst in der ersten Runde nicht mit, da ein Spielleiter benötigt wird. Die Spieler verteilen sich gleichmäßig auf alle vier Ecken des Raumes. Sie sitzen als Spielleiter in der Mitte.

Nacheinander kommen alle Spieler zu Ihnen und nennen ganz leise den Namen einer bekannten Persönlichkeit, die sie gerne einmal wären. Die Spieler heißen nun während des Spiels wie diese Person. Sie notieren sich die Namen und lesen sie anschließend in geänderter Reihenfolge vor. Dabei macht es nichts, wenn ein Name mehrmals vorkommt. Die Spieler, die zusammen in einer Ecke sitzen, bilden 1 Gruppe und die eine beginnt nun zu erraten, welche prominenten Persönlichkeiten in den anderen Ecken sitzen. Sie sprechen sich ab und ein Gruppenmitglied stellt dann die Behauptung auf. In der Ecke sitzt Miss Poppins. Sitzt nun die genannte Persönlichkeit tatsächlich in der betreffenden Ecke, muss sie in die ratende Gruppe wechseln, denn anderenfalls ist das nächste Team an der Reihe. Hat eine Gruppe richtig geraten, darf sie so lange weiter raten, bis einmal falsch tippt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Teilnehmer in derselben Ecke sitzen.

105. Kühle Rechner

(verschiedene Geldmünzen)

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter hält Münzen in der Hand, die außer ihm niemand gesehen hat. Er nennt lediglich die Anzahl der Münzen.

Die Mitspieler schließen die Augen und halten ihre Hände hinter den Rücken. Die Mitspieler sitzen in einer Reihe. Nun bekommt der erste Spieler eine Münze in die Hand. Der Spieler versucht nun, den Wert des Geldstücks zu ertasten und gibt sie dann an den Nachbarn weiter. Dieser betastet es ebenfalls und zählt den vermuteten Wert zur ersten Münze hinzu. Ist jedes Geldstück bei jedem Spieler gewesen, werden die errechneten Summen genannt.

106. Allerlei Raterei

(30 Kärtchen, 1 Würfel)

Sie schreiben verschiedene Begriffe aus allen Lebensbereichen auf 30 kleine Kärtchen. Die Wörterpalette kann dabei von Kochlöffel über Lottogewinn usw. reichen. Die Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt.

Sie beginnen nun und ziehen 1 Karte, die Sie niemandem zeigen. Ihre Mitspieler müssen nun diesen Begriff erraten. Die Hilfestellungen, die Sie dabei geben, hängen von der Zahl ab, die Sie würfeln. Dabei hat jede Augenzahl eine andere Bedeutung:

1 bedeutet, dass Sie den Begriff singend erklären müssen, ohne ihn dabei zu nennen.

2 bedeutet, dass der Begriff gezeichnet werden muss

3 bedeutet, dass er pantomimisch dargestellt werden muss.

4 bedeutet, die Mitspieler müssen den Begriff erraten, geantwortet werden darf nur mit ja oder nein

5 bedeutet, es muss eine Geschichte erzählt werden, in der das gesuchte Wort immer durch „umpf“ ersetzt wird

6 ist der Joker. Die Karte wird offen hingelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe

107. Mein Ding hat...

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Nun überlegen Sie sich einen Gegenstand, sprechen ihn aber nicht laut aus, sondern Sie nennen nur 1 Merkmal dieses Dings. Ihr rechter Nachbar wiederholt nun die genannte Eigenschaft und fügt eine weitere hinzu. Dazu muss er sich selbst einen Gegenstand ausdenken, auf den beide Merkmale zutreffen. Der dritte Spieler muss schon 3 und der vierte Teilnehmer 4 Eigenschaften in seinem Gegenstand vereinen. Dabei können sich die Spieler auch gegenseitig helfen.

Es kommt nun darauf an, einen der Spieler zu erwischen, der eine Eigenschaft nennt, die nicht mehr zu ein und demselben Gegenstand passen kann.

108. Sektkorkenslalom

(mind. 10 Sektkorken, 1 Stoppuhr, Papier und Stift)

Auf einem Tisch oder auf dem Boden stehen im Abstand von 8 cm mind. 10 Sektkorken nebeneinander. Am einen Ende der Reihe liegt 1 Sektkorkendeckel (von einem Korken lösen), am anderen Ende markieren Sie die Ziellinie.

Auf ein Startzeichen hin beginnt der erste Spieler, den Deckel im Slalom um die Sektkorken und über die Ziellinie zu pusten. Die Zeit, die der Spieler hierfür benötigt, wird gestoppt und aufgeschrieben. Nun ist der nächste Spieler mit dem Pusten an der Reihe.

109. Achtung, pass auf!

(3 leere Flaschen)

Alle Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. In der Mitte des Kreises stehen 3 leere Flaschen. Nun beginnen Sie, sich und damit den Kreis zu bewegen. Dabei versuchen Sie, einen der Mitspieler so nahe an die Flaschen zu ziehen, dass er sie umstößt. Jeder muss also stets aufpassen, da der Kreis sich wieder in eine andere Richtung bewegt, bevor er den Flaschen zu nahe kommt.

110. Schleichfuß

Die Spieler teilen sich in 3 gleich große Gruppen auf. 2 Gruppen stellen sich in einem großen Kreis auf. Die Beine sollten möglichst weit gespreizt sein, und die Spieler stehen so weit von einander entfernt, dass sich die Hände bei ausgestreckten Armen gerade noch nicht berühren. Dann schließen die Spieler im Kreis die Augen.

Die Spieler der dritten Gruppe versuchen nun, durch den Kreis zu schleichen, ohne bemerkt zu werden. Wer dies geschafft hat, darf sich in die Mitte setzen und warten. Bemerken die Spieler, dass jemand zwischen ihren Beinen hindurchkrabbeln will, greifen sie sofort zu. Wird ein Spieler dabei erwischt, muss er den Platz mit seinem Entdecker tauschen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Sehenden in der Mitte sitzen.

111. Fummelkiste

(1 große Schachtel, verschiedene Gläser und Dosen mit Deckel)

Zunächst bauen Sie die Fummelkiste. Dazu nehmen Sie 1 Pappschachtel und schneiden an den breiten Seiten 2 Kreise aus. Diese sollten groß genug sein, dass eine Hand hindurchpasst. Dann legen Sie Dosen und Gläser in die Schachtel, entfernen die Deckel und legen diese dazu.

Nun greifen 2 Spieler jeweils mit einer Hand durch eines der Löcher und versuchen gemeinsam, die Deckel auf die richtigen Dosen und Gläser zu bringen. Da jeder nur eine Hand in der Kiste hat, müssen sich die beiden gut abstimmen, damit es klappt.

112. Schlängeln

(Kreppband)

Sie markieren auf dem Boden verschiedene Wege mit Kreppband. Diese sollen sich recht häufig kreuzen. Die Spieler bilden zu fünft eine Schlange, indem sie einander an den Schultern oder um die Hüften fassen.

Wenn die Musik einsetzt, dürfen die Schlangen auf den gekennzeichneten Wegen tanzen, ohne sie zu verlassen. Begegnen sich zwei Schlangen auf demselben Weg, muss ein Tier bis zur letzten Kreuzung zurück und warten, bis der Weg frei wird.

113. Rauf und runter

(3 Würfel, für jeden Spieler Papier und Stift)

Ziel des Spiels ist es, die Zahlenreihe von 1 bis 16 und wieder zurück zur 1 zu erwürfeln. Dabei muss die Zahlenfolge genau eingehalten werden. Die 2 darf also erst notiert werden, wenn zuvor die 1 gewürfelt wurde. Um die gewünschte Zahlenreihe zusammenzubekommen, kann die Augenzahl der einzelnen Würfel addiert oder subtrahiert werden. Natürlich können die Würfelpunkte auch für sich genommen werden. Wird z. B. 1,3 und 5 gewürfelt, können alle Zahlen bis 9 errechnet werden. Wer als erster die gesamte Zahlenreihe hin und wieder zurück notiert hat, ist Sieger.

114. König und Bauer

(1 Würfel, Streichhölzer)

Die Streichhölzer werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Der Reihe nach würfelt nun jeder, bis der erste eine 6 hat. Dieser Spieler ist in der folgenden Runde der König, die übrigen sind Bauern. Der König bestimmt nun die Höhe der Abgaben, die die Bauern zu entrichten haben, indem er eine Zahl zwischen 1 und 6 festsetzt. Er selbst würfelt in der folgenden Runde nicht mit.

Nehmen wir an, der König wählt die 4. Nun wird reihum gewürfelt. Wirft ein Bauer eine 4, bekommt er vom König 6 Streichhölzer. Bei jeder anderen Zahl muss der würfelnde Bauer dem König 5 Streichhölzer geben. Würfelt der Bauer jedoch eine 6, wird er König und tauscht mit dem vorigen König seinen Streichholzvorrat. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch der König Hölzer besitzt.

115. Schwindeln

(pro 4 Spieler 1 Skatblatt)

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Der Spieler rechts neben dem Kartengeber beginnt. Er legt eine Karte verdeckt in die Mitte und gibt ihre Farbe an. Der Wert der Karte ist ohne Bedeutung. Die nächsten Spieler müssen nun - ebenfalls verdeckt - eine Karte derselben Farbe auf den Stapel legen. Nehmen wir an, Sie haben als erster eine Karte abgelegt und die Farbe Karo angesagt. Da nicht alle Spieler die angesagte Farbe in ausreichender Zahl besitzen, dürfen sie auch schwindeln und eine andere Farbe ablegen. Haben Sie allerdings den Verdacht, dass jemand geschwindelt hat, sagen Sie schnell, bevor der nächste Spieler ablegt „Du schwindelst“. Jetzt muss der Spieler, der zuletzt abgelegt hat, seine Karten umdrehen. Ist es eine Herz, Pik- oder Kreuz-Karte, muss der Schwindler den ganzen Stapel aufnehmen. Dafür beginnt er die nächste Runde und bestimmt somit die nächste Farbe. Hat der Spieler aber tatsächlich Karo abgelegt, so müssen Sie selbst alle bisher abgelegten Karten aufnehmen. Wer keine Karten mehr in der Hand hat, ist Sieger.

116. Stapelholz

(1 Schachtel Streichhölzer bei bis zu 6 Spielern)

Die Streichhölzer werden gleichmäßig an alle Teilnehmer verteilt und die leere Schachtel wird hochkant in die Tischmitte gestellt. Nun legen die Spieler nacheinander 1 Hölzchen auf die Schachtel. Alle Streichhölzer, die herunterfallen, während einer der Spieler sein eigenes auf den Stapel legt, muss er zu sich nehmen. Wer als erster keine Hölzchen mehr hat, ist der Sieger.

117. Lokomotive

Alle Spieler sitzen im Kreis und Sie schicken einen imaginären Zug los, der immer im Kreis herumfährt. Sie beginnen mit einem „Tsch tsch tsch“ und bewegen den Kopf von rechts nach links. Ihr linker Nachbar übernimmt diese Bewegung, wenn Ihr Kopf sich ihm zuwendet, und gibt sie wiederum an seinen linken Nachbarn weiter.

Ist der Zug die erste Runde gefahren, kommt die Schranke dazu. Kurz bevor der Zug Sie wieder erreicht, beginnen Sie mit einem hohen „Bim bim bim“ die Schranke hinunterzulassen. Dabei halten Sie beide Zeigefinger vor den Mund lassen diese wie eine Schranke bei jedem „Bim“ ein Stück weiter herunter. Ist die Schranke unten, übernehmen Sie den Zug Ihres rechten Nachbarn und fahren ihn „Tsch tsch tsch“ mit dem Kopf die Bewegung verfolgend, durch den Bahnübergang nach links. Nun übernimmt der linke Nachbar den Zug. Währenddessen ziehen Sie die Schranke unter heftigem „Bim bim bim“ wieder heraus und bewegen dabei die Finger nach oben.

In der nächsten Runde wird die Schranke auf dieselbe Weise mit einem hohen „Bim bim bim“ runtergelassen. Bevor Sie den Zug jedoch übernehmen, legen Sie Ihren Kopf nach hinten und bewegen ihn langsam - als wäre er ein Auto - mit einem „Brumm brumm brumm“ auf die Schranke zu. Kurz vor der Schranke treten Sie kräftig auf die Bremse „Quiiiietschsch. Da kommt auch schon der Zug. „Tsch tsch tsch“. Er fährt von rechts nach links. Ist er beim nächsten Spieler angekommen, lassen Sie die Schranke wieder hoch und vergessen danach nicht, das Auto „Brumm brumm brumm“ noch ein Stück zum Bahnübergang zu fahren.

118. Pferderennen

Sie hocken sich mit Ihren Mitspielern Schulter an Schulter in einen ganz engen Kreis. Nun beginnen alle, mit ihren Händen auf den Oberschenkeln rhythmisches Pferdegetrappel nachzuahmen. Sie selbst kommentieren das Rennbahngeschehen und gehen dabei weitere Bewegungen vor.

„Die Pferde haben die Startboxen verlassen und rasen mit irrsinniger Geschwindigkeit die erste Gerade entlang (Klatschtempo steigern). Doch nun nehmen sie ihre Geschwindigkeit etwas zurück und legen sich in die erste Linkskurve (Klatschtempo zurücknehmen und mit dem Oberkörper nach links neigen). Jetzt nehmen die Pferde den schwierigsten Teil des Rennens in Angriff. Da ist bereits der erste Wassergraben und -hopp - die Pferde nehmen ihn mit Leichtigkeit (Hände und Oberkörper deuten einen

Sprung an, dann weiterklatschen). Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit gehen die Tiere in die Rechtskurve. Gleich darauf folgt die S-Kurve, und sie biegen nach rechts ein und sofort nach links. Die folgende Gerade hat Kies als Untergrund, und die Reiter werden unsanft durchgeschüttelt (mit dem Oberkörper wackeln) Doch alle Reiter haben es gut überstanden und laufen nach der letzten Linkskurve (Oberkörper nach links) und dem zweiten Wassergraben (Sprung andeuten) mit ungeheurer Geschwindigkeit in die Zielgerade ein. Sieger sind alle, tosender Beifall und lautes Jubelgeschrei brechen aus.

119. Dododo

Die Spieler teilen sich in 2 gleich große Gruppen auf. Die Spielfläche wird mit Kreide oder Kreppband in 2 gleich große Hälften geteilt. In jedem Feld hält sich eine Mannschaft auf. Nun versucht jede Gruppe, möglichst viele Spieler der anderen Mannschaft in die eigene Spielfeldhälfte zu holen. Dazu müssen sich Gruppenmitglieder in die andere Spielfeldhälfte trauen. Solange sie sich auf der gegnerischen Seite befinden, müssen sie laut „Dododo“ sagen, und sie dürfen dabei nicht einatmen. Wer beim Luftholen erwischt wird, darf gefangen werden und muss bei der gegnerischen Mannschaft bleiben. Schafft es jemand, Spieler im gegnerischen Feld abzuschlagen, nicht zu atmen und wieder zurück ins eigene Feld zu kommen, nimmt er alle abgeschlagenen Spieler mit in seine Mannschaft. Um wieder einatmen zu dürfen, reicht es, mit einem Körperteil wieder in der eigenen Spielfeldhälfte zu sein. Jede Gruppe darf nie mehr als 3 Fänger zur selben Zeit ins gegnerische Feld schicken.

120. Rote Rübe

(1 Softball)

Die Spieler stehen mit gespreizten Beinen und dem Rücken nach innen im Kreis. Jeder beugt seinen Oberkörper herunter und schaut durch die Beine in den Kreis. Nun versuchen alle, den anderen Spielern 1 Softball durch die Beine zu rollen. Wem der Ball zwischen den Beinen hindurchrollt, der muss sich umdrehen und in dieser Position weiterspielen. Rollt er ihm ein 2. Mal hindurch, muss er ausscheiden.

121. Brücken bauen

(4 stabile Stühle für 9 Spieler)

Die Spieler bekommen die Aufgabe, eine bestimmte Strecke mit Hilfe von Stühlen zu überwinden, ohne dabei den Boden zu berühren. Dazu stehen 9 Spielern jeweils 4 Stühle zur Verfügung.

Alle stellen sich nun auf diese Stühle und versuchen, hinten einen Stuhl frei zu machen und ihn nach vorne zu transportieren.

122. Böser Zauberer

Der böse Zauberer versucht, alle Mitspieler, die sich nur einem vereinbarten Spielfeld bewegen dürfen, zu fangen. Wer berührt wird, verwandelt sich in eine Salzsäule, bleibt breitbeinig stehen und darf sich nicht mehr bewegen. Die Mitspieler können die Salzsäule wieder vom Zauber befreien, indem sie zwischen den Beinen der erstarrten Person hindurchkrabbeln.

123. Hin und Her

(3 Hula-Hoop-Reifen oder Zeitungsseiten, 1 Ball)

Ihre Mitspieler stehen in einem recht großen Kreis um 3 nebeneinander liegende Reifen herum. Sie stehen in einem der Reifen. Während des Spiels bewegen Sie sich von Reifen zu Reifen, dürfen diese aber nicht verlassen. Die anderen versuchen, 1 Ball in den Reifen zu werfen, in dem Sie gerade stehen. Durch Hin- und Herhüpfen versuchen Sie, dem Ball zu entkommen. Trifft der Ball in den Reifen, in dem Sie gerade stehen, geht der Werfer in die Mitte und tauscht mit Ihnen den Platz.

124. Fische im Netz

Alle Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld. 2 Teilnehmer sind die Fischer, die sich an den Händen halten und damit das Netz bilden. Die beiden müssen einen anderen Spieler fangen, indem sie ihn in ihr Netz einschließen. Der Gefangene wird dann bei den Händen genommen und vergrößert so das Fangnetz. Sind irgendwann 4 Fischer zusammengekommen, können sie sich teilen und 2 Netze bilden.

125. Für die Busfahrt

Buchstabenparade

Jemand fängt an und sagt ein Wort. Der nächste muss mit dem Buchstaben beginnen, mit dem das letztgenannte Wort geendet hat. Und das alles unter einem Oberbegriff. Namen Oskar-Ruth-Hedwig, oder mit Tieren Schlaf-Floh-Hammel.

Was soll denn das?

Es wird eine Tasche herumgegeben, ein Zettel liegt bei, auf dem steht: Bitte, etwas hineintun!

Unter den Mitreisenden beginnen jetzt die heißen Fragen: Ob man das zurückbekommt, muss man da überhaupt mitmachen,...

Alle müssen überlegen und originelle Sachen in die Tasche geben. Am Zielort oder gleich anschließend wird dann die Tasche entleert, das kann ganz lustig werden.

Alle meine Autos

Ein Beobachtungsspiel. Jeder Teilnehmer muss eine Autofarbe wählen, aber nicht bekannt geben. Die Aufgabe besteht darin, alle Autos derselben Farbe zu zählen, die entgegenkommen bzw. die überholen - je nach Vereinbarung. Wer bekommt z. B. innerhalb von 20 Minuten die meisten zusammen? Lustig und interessant wird es dann, wenn 2 dieselbe Farbe hatten und verschiedene Zahlen bringen.

Ich reise gerne nach M.

In einer Ecke des Busses tun sich 4 bis 10 Reisende zusammen. Wer beginnt, stellt eine Frage, die ganz persönlich mit ihm zu tun haben muss. Z. B. Ich trinke gerne S. Der Reihe nach sagen nun alle, was sie vermuten. Schokolade, Saft, Selters, Sekt ..., Wer richtig geraten hat, kommt als nächster dran: (ich reise gerne nach M, ich mag am liebsten die Bücher von E., Am liebsten höre ich Musik von B.)