

Die SpieleSchatzkart(ei)en

A-3

Das ist unser Spieleschatz. Als Nothelfer für TeamerInnen ist er handlich und überall dabei, flexibel, ermöglicht schnelles Zusammenstellen von Spieleketten und erweitert nicht zuletzt unser Spielerepertoire um viele Ideen.

Mit dieser Kartei wollten wir zunächst unser ureigenes Problem lösen: Durch die langen Durststrecken zwischen den Spielgelegenheiten rostet ständig unser »Spiele-Gehirn« ein. Neue Spielideen wurden einmal gespielt und waren schnell vergessen.

In Verbindung mit dem Wunsch, auf Freizeiten oder auf Seminaren Spielideen schnell wieder parat zu haben und sortieren zu können, um handfester als vor dem inneren Auge zu planen, wurde die Idee geboren eine Spielekartei anzulegen. Ab jetzt ist jedes Spiel unvergessbar und abruflich*...

Neben den Klassikern, die du vielleicht schon von den BDP-Seminaren kennst, gibt es auch Spiele aus dem Improvisationstheater und einigen neueren Spielbüchern zu entdecken. Dem Anspruch auf Vollständigkeit kann und will diese Zusammenstellung keinesfalls gerecht werden, denn nicht umsonst ist sie so angelegt, dass sie jederzeit erweitert, verbessert und angepasst werden kann. Für weitere Spielideen einfach in das Literaturverzeichnis am Ende schauen.

* Wir entschuldigen uns schon im Voraus für alle Tippfehler!

Einleitung



Die SpieleSchatzKart(ei)en

Eine Spielesammlung für Seminare, Freizeiten & überall sonst



Impressum

A-4

Bei Spielbeschreibungen aus so vielen Richtungen ist es nicht verwunderlich, dass aus den Anleitungen deutlich Autoren verschiedensten Hintergrunds herauszuhören sind, wobei wir seitenlange Abenteuergeschichten zu knappen Anleitungen gemacht haben.

Außerdem haben wir uns aus Gründen der Übersichtlichkeit gegen den Trend entschieden, alles was beide Geschlechter betrifft, durch das sogenannte Binnen-I kenntlich zu machen. Wir sprechen ganz einfach abwechselnd von Spielerinnen und Spielern. Wer auf Gleichberechtigung zwecks Anzahl pocht, der möge durchzählen, die Differenz feststellen und uns in der benötigten Anzahl neue Spiele mailen (damit die Kartei weiter wächst)!

Wir brauchen Spiele für jede Gelegenheit, die auf der Freizeit kaum Platz fressen, keiner größeren Planung bedürfen und nicht an Räumlichkeiten oder besondere örtliche Voraussetzungen gebunden sind. Deshalb haben wir, abgesehen von den Fallschirmspielen, auch solche ausgewählt, die problemlos mit improvisiertem Material gespielt werden können. Sie sind nach situationsabhängigen Kriterien sortiert, die auf den nächsten Karten erläutert werden.

Einleitung

Viel Spaß beim Spielen!!!

Almut und Christian, Dezember 2004

A-2

Die SpieleSchatzKart(ei)en.
Eine Spielesammlung für Seminare, Freizeiten & überall sonst.

Herausgegeben vom
BDP Baden-Württemberg
Grafenberger Str. 25 – 72658 Bempflingen
fon [07123] 360 65 65 – fax [07123] 360 65 66
lv.bawue@bdp.org – www.bdp.org/bawue



Redaktion: Almut Haller, Christian Miebach, Reiner Baur, Andreas Germann
Grafiken: Christian Miebach
Satz & Layout: Christian Miebach, Almut Haller, Andreas Germann

2. Auflage, Mai 2007
© auf alle Texte: BDP, Bempflingen 2004

Finanziert mit finanzieller Unterstützung des Bundesministeriums für Frauen, Senioren, Familie & Jugend (BMFSFJ)

Bevor es losgeht

A-7

Man kann grundsätzlich immer und überall mit allem und allen spielen, wenn man nur Lust und Ideen dazu hat. Mit etwas Phantasie kann man in nahezu jeder Situation ein tolles Spiel entwickeln. Es geht hier nicht darum, irgendwelche komplizierten Spiele vorzustellen, für die man eine ganze Menge Utensilien braucht. Je einfacher Spiele zu erklären sind und je weniger Vorbereitung sie erfordern, desto eher spielt man sie und desto eher kommt man auch auf eigene Ideen, wie die Spiele zu verbessern sind oder man erfindet sogar ein völlig neues Spiel.

»Spielen? Wir sind doch nicht im Kindergarten.« Wer diese Meinung vertritt, verpasst eine ganze Menge. Wahrscheinlich haben alle, die schon mal Jugendfreizeiten gemacht haben, diesen Satz schon viel zu oft gehört. Die sind ja alle so erwachsen und reif, diese 14-, 15-, 16-jährigen. Und auch noch die nächsten paar Jahre kommen sich die meisten viel zu erwachsen für »Kinderspiele« vor. Von solchen abgeklärten und durch und durch reflektierten Äußerungen ☺ sollte man sich als TeamerIn nicht aus dem Konzept bringen lassen. Man fängt einfach an, irgendwas nettes Fetziges zu spielen, bei dem nicht viele mitmachen müssen. Dann merkt auch die Cool-Fraktion, dass auch sie sich ein bisschen erhitzen möchte bei einem Spielchen.

Selbstverständlich sollte sein, dass man keine MitspielerInnen runtermacht und als TeamerIn auch eingreift, wenn MitspielerInnen das untereinander tun.

Schluss jetzt mit reden: Nicht stundenlang quasseln, sondern anfangen, spielen, machen und erleben lassen! Wenn ihr viel spielt und oft Spiele erklärt, werdet ihr im Laufe der Zeit ein gutes Fingerspitzengefühl für die Stimmungen der Gruppe entwickeln. Aber bei aller Erfahrung werdet ihr immer noch viele Überraschungen erleben, so viel ist sicher.

Einleitung

Spielen & Gruppen-Entwicklung

A-8

Zu Beginn einer Gruppenentwicklung herrscht häufig Neugierde, aber auch viel Unsicherheit, das Bedürfnis nach Sicherheit ist groß. Deswegen sollte man als Spiel- oder GruppenleiterIn keine zu hohen Anforderungen stellen, sondern viele lose und spielerische Kontakte ermöglichen, beispielsweise durch Kennenlern- und Orientierungsspiele, bei denen man mit den anderen Gruppenmitgliedern immer wieder in Kontakt tritt und auch Zeit bleibt, sich ein bisschen so auszutauschen. Es geht darum, sich und die anderen kennenzulernen, seine Fähigkeiten und Sinne einzusetzen – sich zu orientieren. Dabei kann sich orientieren auch ganz wörtlich das Kennenlernen des Zeltplatzes oder des Hauses bedeuten. Kreative Spiele, bei denen man aus sich heraus gehen muss, können am Anfang die Gruppe überfordern.

Später kommt es häufig zur Rollensuche und Platzfindung, was mit konfliktreichen Machtkämpfen verbunden sein kann. Einzelne Leute in der Gruppe kämpfen um bestimmte Positionen, es geht darum, wer sich besser behaupten kann. Einerseits können hier Wettkampf- und Tobespiele angebracht sein. Auf diese Art können sich alle innerhalb der Spielregeln austoben und gleichzeitig können in verschiedenen Spielen verschiedene Personen als Sieger im Mittelpunkt stehen. Andererseits sollte man darauf achten, dass man auch hier schon abwechslungsreiche Spiele spielt, damit nicht immer dieselben gewinnen; die Gruppen sollten immer wieder neu durchmischt werden; es sollten auch viele Spiele gespielt werden, bei denen niemand gewinnen kann, es »nur« um den gemeinsamen Spaß geht.

...→

Einleitung

Die Spiele- Symbole

A-5

Spiele der gleichen Hauptkategorie haben gleiche Farbe und rechts hochkant die gleiche Bezeichnung. Links neben dem Spielnamen findet sich entsprechendes Kategoriesymbol. Nur wenn das Spiel eine wichtige Eigenschaft (Spieltyp) innerhalb der Gruppe hat (z.B. Kennenlernspiel), wird das Symbol der Hauptkategorie vom Kennenlernsymbol auf die rechte Seite verdrängt. Rechts werden das nähere Potential und die Qualitäten des Spiels beschrieben.

Links:



- ▶▶ Unter Fallschirmspiele finden sich die einzigen Spiele, die Material benötigen, das nicht improvisiert werden kann. Bisher wird bei den meisten ein Fallschirm gebraucht.
- ▶▶ Energizer sind Powerspiele, entweder richtig gut zum Austoben und Abreagieren oder auch zum wieder fit werden in einer Seminarpause.
- ▶▶ Spontantheater oder auch Improvisationstheater kann man ohne Bühne und Requisiten spielen. Die ersten Spiele sind für den leichteren Einstieg nach steigendem Anspruch sortiert.
- ▶▶ Bei Wahrnehmungsspielen schärfen wir alle unsere Sinne auf unsere Umwelt. Hier finden sich speziell Spiele zur Wahrnehmungsübung und Naturerleben, mit kaum Materialbedarf.
- ▶▶ Draußenspiele sind Spiele, die viel Platz benötigen & draußen gespielt werden müssen.
- ▶▶ Kennenlernspiele finden sich in fast allen Kategorien und dienen in aller Regel dem Kennenlernen der anderen (nicht nur der Namen); man kann sie aber durchaus auch in anderen Situationen spielen.
- ▶▶ Das ist unser Schlechtwetterzertifikat. Es steht für geringsten Platzbedarf, wenig Materialaufwand und Spielbarkeit mit geringer Gruppengröße.

Einleitung

Die Spiele- Symbole

A-6

Rechts:



- ▶▶ Ein kräftiger Händedruck steht für Vertrauen. Und das soll mit diesen Spielen gestärkt werden. Vorsicht: Manche setzen auch eine ganze Portion Vertrauen und Bereitschaft zu Körperkontakt voraus.
- ▶▶ Spiele mit Ende-Symbol sind als Abschluss für Spieleketten geeignet. Sie sind eher ruhig und »magen-schließend«.
- ▶▶ Konzentration braucht die Gruppe für das Gelingen dieser Spiele, bei denen es teils um Geschicklichkeit, teils ums Denken geht.
- ▶▶ Kooperationsspiele fördern diese in der Gruppe und stehen für Zusammenhalt, gemeinsame Aufgabenlösungen und unter Umständen für Bereitschaft zu Körperkontakt.
- ▶▶ Das Fühlen-Symbol weist auf alle Spiele unter den Wahrnehmungsspielen hin, bei denen das Ertasten eine bestimmte Rolle spielt.
- ▶▶ Augen auf! – sagt bei den Wahrnehmungsspielen dieses Zeichen. Hier geht es vor allem darum, die Umwelt zu beobachten.
- ▶▶ Das Hören-Symbol weist darauf hin, dass man sich beim Spielen auf seine Ohren verlassen (können) sollte.

Einleitung

Im Spiele-Index findet man nicht nur alle Spiele alphabetisch – man kann sich auch recht schnell einen Überblick verschaffen über geeignete Spiele zum Kennenlernen, für Schlechtwetter (bzw. wenig Platz), fürs Ende, für Draußen und Spiele, die Vertrauen erfordern.

Zum Aufbau einer Spielekette (2)

A-11

Wenn jemand *keine Lust* hat mitzuspielen, sollte sie/er nicht dazu gezwungen werden. Vielleicht schaut sie ja einfach nur zu und bekommt dann irgendwann doch Lust, mitzuspielen. Vielleicht will er ja auch nur eine erneute Einladung? Man sollte aber nicht zulassen, dass jemand den anderen die Lust am Spielen verdirbt.

Natürlich kann man mit einer Gruppe auch *neue Spiele* ausprobieren; das geht erfahrungsgemäß dann ganz gut, wenn die Gruppe bereits »eingespielt« – hua hua hua hua ... Wortspiel ... hua hua ... (verlassen wir diesen peinlichen Zwischenrufer) – und die Stimmung gut ist. Auch beim Erklären ist es hilfreich zuerst bekannte Spiele erklärt zu haben. Greift Spielideen aus der Gruppe auf und lasst auch TeilnehmerInnen Spiele erklären, das schafft noch mal eine ganz andere Abwechslung. Und wenn es gut läuft, wird so noch ewig weitergespielt.

Eine Spielekette sollte eine *Spannungskurve* besitzen und eine gelungene *Abwechslung* sein zwischen Auflockerungsspielen, dynamischen Bewegungsspielen, Verschnaufspielen und einem etwas ruhigeren Abschlusspiel (einen Spieleabend mit einem Tobespiel zu beenden kann bedeuten, dass die Kinder dann noch bis in die frühen Morgenstunden putzmunter sind...)

Eingebaut werden sollten auch Spiele ohne *Gewinnerinnen und Verlierer*. Die Spiele sollten so abwechslungsreich sein, dass nicht immer die gewinnt, die den größten Bizeps hat. Und wenn es auf Kraft ankommt kann es angebracht sein, die Leute mal darauf hinzuweisen, dass es nicht darum geht, einen »Gegner« zu »vernichten« oder »vom Platz zu fegen«, sondern um den gemeinsamen Spaß von allen, aber nicht zu Lasten einzelner.

Einleitung

Zum Aufbau einer Spielekette (3)

A-12

Im Verlauf eines längeren Zusammenseins auf einer Freizeit oder einem Seminar sollten mit den Spieleeinheiten ganz *verschiedene Fähigkeiten* bzw. Sinne angesprochen werden: ruhig – laut – rennen – nicht bewegen – Kraft – hören – sehen – riechen – schmecken – reden – denken – fühlen – Phantasie – Theater – Komik – Dramatik – Harmonie – Aggression – Strategie – Grusel – Spannung ...

In gewissen Altersstufen kommen Spiele (»Kinderkram«) nicht so gut an, sie sind mit der eigenen unbedingt zu wahren *Coolness* auf keinen Fall vereinbar ... Das ist natürlich Quatsch, denn es gibt ungezählte cool Spiele. Ihr dürft euch von einer coolen Antihaltung einfach nicht aus dem Konzept bringen lassen. Einfacher hat man es in solchen Gruppen oft, wenn man einen Spielenachmittag unter ein Motto stellt. Oder man schafft es, dass Nicht-mitspielen in der Gruppe uncool ist. Außerdem sehr wichtig ist, dass ihr möglichst immer selbst mitspielt.

Bei der *Planung einer Spielekette* sollte man sich mehr Spiele überlegen, als man in der geplanten Zeit veranstalten kann, um dann spontan Spiele umstellen zu können. Wenn man ein Spiel abbricht weil es nicht funktioniert hat man immer noch genug andere in der Hinterhand. Allerdings bringt es auch nichts, wenn man eine lange Spielreihe hat, von denen man die meisten trotzdem nicht kennt.

Gut ist es, wenn man im *Team* arbeiten kann. Dann kann einer das Spiel erklären, und die andere kann das Material für das nächste Spiel vorbereiten, die Vorführperson spielen etc. Dann kann auch mal einer an den anderen übergeben, wenn der nicht mehr kann. Aber Vorsicht: Von fast allen Spielen gibt es ungezählte Varianten, beginnt also keinen Streit über die richtige Variante sondern lasst euch gegenseitig eure Spiele in Ruhe erklären.

Einleitung

Spiele & Gruppen-Entwicklung (2)

A-9

Wenn in der Gruppe ein gewisses Zusammengehörigkeitsgefühl entstanden ist, kommen kreative Spiele gut an, Vertrauens- und Kooperationsspiele etc. Wenn sich die Gruppe nicht nur zusammengehörig fühlt, sondern jede einzelne auch Individualität zeigen kann und das auch tut, können Theaterspiele gut ankommen – Kreativität und Phantasie kann sich jetzt in einer anderen Weise entfalten als dies zu Beginn möglich gewesen wäre.

Aber: Papier ist geduldig, Variationen sind nicht nur möglich, sondern eher die Regel. Als SpielleiterIn entwickelt man im Laufe der Zeit ein Gefühl, was in der eigenen Gruppe gerade gut ankommt.

Einleitung

Zum Aufbau einer Spielekette

A-10

Beim Spielen sollte es nicht um Profit oder ein bestimmtes Ergebnis gehen, sondern vor allem anderen darum, viel *Spaß* zu haben. Es geht um sich Wohlfühlen, Bestätigung, Erfolgserlebnisse und quasi nebenbei auch noch um Kreativitätseinfaltung und soziales Lernen. Das sollte einen aber nicht dazu verleiten, aus pädagogisch oder psychologisch für sinnvoll gehaltenen Gründen zu spielen. Das würde vielen Leuten den Spaß am Spiel schnell verderben. Es soll gelacht werden, nicht gearbeitet.

Grundsätzlich ist es beim Anleiten von Spielen immer wichtig, eine *positive Einstellung* zu haben: Wenn ich selbst Lust habe zu spielen kann ich andere damit leicht anstecken. Umgekehrt natürlich mit einer Null-Bock-Haltung und mangelnder Motivation ebenso.

Häufig kommt es ja vor, dass man nicht nur ein Spiel spielen will, sondern gleich eine ganze Reihe. So was nennt sich dann **Spielekette**. *Anfang und Ende* einer solchen Spielekette sollten ganz besonders intensiv geplant werden. *Am Anfang* können Spiele stehen, die einige schon kennen, aber dennoch nicht langweilig sind, bei denen wenige Leute ausreichen, um das Spiel durchzuführen, bei dem immer mehr mitmachen können, die gut zum Reinkommen sind und bei denen man die Angst verliert, aus sich rauszugehen. Zu Beginn sollte man nicht nach der Lust fragen, ob wer was spielen will, sondern einfach machen, die Leute begeistern und motivieren! Leute über das Tun zu motivieren ist meistens einfacher als mit Fragen und vielen verschiedenen Möglichkeiten, die bedacht werden wollen.

Wichtig ist auch eine gute *Vorbereitung* und Kenntnis der Spiele (vorher ausprobieren); die Regeln sollten einem selbst so klar sein, dass man sie ohne größere Schwierigkeiten erklären kann. Wenn man während der Erklärung noch mal nachlesen muss, kann das ein schlechter Start sein.

Einleitung

Literaturtipps (3)

A-15

- Thiesen, P.: Schlapplachtheater. Comedy mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Weinheim: Beltz Verlag 1999. ISBN 3-407-22037-5.
- Völkening, M.: Meine schönsten Gelände- & Nachtspiele. AA-Verlag für Pädagogik 1997. ISBN 3-931793-13-3.
- Witt, R.: Mit Kindern in der Natur (Ideen-Wissen-Aktionen). Freiburg 2003. ISBN 3-451-27766-2.

Leider sind nicht mehr alle Titel lieferbar, dürften aber in vielen Büchereien noch vorhanden sein bzw. gebraucht zu beziehen sein.

Spiele im Internet:

- www.spielekiste.de – mit Linkliste zu weiteren Spieleseiten im Internet
- www.naturspiele.de
- www.spielefuerviele.de – mit Linkliste zu weiteren Spieleseiten im Internet
- www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html
- www.spieledatenbank.de

Einleitung

Literaturtipps

A-13

- Bartl, A.: FUNolympics. Sport- und Spaßspiele für alle. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr 1999. ISBN 3-86072-445-2.
- Brinkhoff, R./ Patz, D.: Reisespiele für kleine und große Gruppen. Spiele für Warte- und Reisezeiten. Fulda 2000. ISBN 3-931793-25-7.
- Bücken, H.: Kimspele. Spiele zum Sehen, Schmecken, Riechen, Tasten, Hören, Denken. München 1987. ISBN 3-423-10773-1. [nicht mehr lieferbar]
- Cornell, J.: Mit Cornell die Natur erleben. Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr 2006. ISBN 3-8346-0076-8.
- Die Spiele. In: Mit Kindern und Jugendlichen im Gebirge. Ratschläge und Tipps für Wanderungen (DJH-Wegweiser). Leinfelden- Echterdingen 1991.
- Fluegelman, A.: Die neuen Spiele. Bd. 2. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr 1991. ISBN 3-86072-001-5.
- Gilsdorf, R./ Kistner, G.: Kooperative Abenteuerspiele. Kallmeyer Verlag 1995. ISBN 3-7800-5801-4.
- Götz, A. u.a.: Das Spielebuch des BDP. Frankfurt a. M.: Verlag Jugend und Politik 2003. ISBN 3-88203-136-0.
- Hielscher, A.: Wahrnehmungsspiele im Wald (Edition Psychologie und Pädagogik). Mainz 2001. ISBN 3-7867-2305-2.

Einleitung

Gruppen & Paare bilden

A-16

All diese Methoden zur Gruppeneinteilung eignen sich prinzipiell auch zum Paare einteilen. Man muss nur die Anzahl der Tiere, Bonbons etc. entsprechend variieren.

1-2-3-1-2-3: Anstatt langweilig wie in der Schule mit »1-2-3-1-2-3...« durchzuzählen, es mal mit anderen Begriffen versuchen: z.B. »Sonne-Meer-Strand-Sonne...«, oder »Bienen-Blümchen-Bien...«. Oder Bonbons unterschiedlicher Farbe austeilern.

Tierfamilien: Kärtchen mit versch. Tiernamen werden verteilt, die Gruppen finden sich, indem jeder sein Tier lautstark und ausdrucksstark nachspielt. Entweder sollen sich bestimmte Tiergruppen (»Bauernhof«, »Luft«...) oder Tierfamilien zusammen finden. Die Familien kann man sich nach Alter sortieren lassen, z.B. auf einen Stuhl »stapeln«. → auch Paarbildung. Variante: Die Paare oder Familien sollen sich nur über die Tierstimmen finden. Als besondere Schwierigkeit kann man viele ähnliche Tiere nehmen, z.B. verschiedene Hunderassen o.ä.

Puzzle: Es werden die Teile mehrerer kleiner Puzzles verteilt, z.B. 4 Postkarten in je 5 Teile zerschneiden wenn 4 Gruppen à 5 Leuten gebildet werden sollen.

Material: Zettelchen + Stift; Postkarten & Schere

Einleitung

Literaturtipps (2)

A-14

- Le Fevre, D./ Strong, T.: New Games. Fallschirmspiele. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr 1991. ISBN 3-86072-125-9.
- Le Fevre, D.: Das kleine Buch der neuen Spiele. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr 1991. ISBN 3-86072-004-X.
- Michaelis, B.: Kreatives Bewegen. Ettliger Verlag 1995. ISBN 3-921850-03-7.
- Orlick, T.: Kooperative Spiele. Herausforderung ohne Konkurrenz. Beltz Verlag 1991. ISBN 3-407-22083-9.
- Riemer, Ch.: Neue Spiele ohne Sieger. Ravensburg 1986. ISBN 3-473-41131-0.
- Senninger, T.: Abenteuer leiten –in Abenteuern lernen. 3. Auflage. Ökotopia Verlag 2000. ISBN 3-931902-53-6.
- Sibler, H.-P. u.a.: Spiele ohne Sieger. Ravensburg 1986. ISBN 3-473-41130-2.
- Tembeck, S./ Fluegelman, A.: New Games. Die neuen Spiele. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr 1991. ISBN 3-86072-000-7.
- Thiel, F./ Drücker, A.: Auf Tour in der Natur. Das andere Wanderbuch (Kompass Wegweiser). Leinfelden-Echterdingen 2000. ISBN 3-8134-0339-4.
- Thiesen, P.: Freche Spiele. Weinheim: Beltz Verlag 1997². ISBN 3-407-62362-3.
- Thiesen, P.: Drauflosspieltheater. Ein Spiel- und Ideenbuch für Kindergruppe, Schule und Familie. Weinheim: Beltz Verlag 2000. ISBN 3-407-22074-x.

Einleitung

Inhaltsverzeichnis 2

Evolution	E-28
Gleichgewicht / Stand halten	E-29
Aufstand	E-30
Fuchs und Eichhörnchen	E-31
Hefe	E-32
Rettungsinsel / Eiland	E-33
Land unter auf der Hallig	E-34
Virus	E-35
Samurai / Knüppelspiel	E-36
Gruppenburg	E-37
Dreiecksfangen	E-38
Platz ergattern	E-39
Zehenfechtere	E-40
Aktivurlauber	E-41
Hulla Hup	E-42
Krankenhaushängen	E-43
Roboter	E-44
Zeltplatzspiel	E-45
Monster	E-46
Anklammern	E-47
Liebhäberspiel	E-48
Mörderspiel	E-49
Krepppapier-Kapitalismus	E-50
Fliegender Teppich	E-51
Sitzkreis	E-52
Anarchofangen	E-53

Riesen – Elfen – Zauberer	E-54
Fliegender Holländer	E-55
Drehkreuz	E-56
Gemetzel	E-57
British Bulldog	E-58
Büffeljagd	E-59
DoDoDo	E-60
King Lui	E-61
Drachenschatz	E-62
Haguh	E-63
You	E-64
Pferderennen	E-65
Hannes	E-66
Hallo du, nimm' diesen Schuh	E-67
Bürgermeister	E-68
Das ist meine Nase	E-69
Zublinzeln/ Mörder unter uns	E-70
Parlament	E-71
Schwebendes Holz	E-72
Ein was?	E-73
Daumenhahnenkampf	E-74
Doppeldauenhahnenkampf	E-74
Kreisversion	E-74
Ball kreisen	E-75
Whizz-Bäng	E-76
Faxmaschine	E-77

Seven up	E-78
Enten im Teich	E-79
Singender Stuhl	E-80
Zuschnappen	E-81
Jurtenkreis	E-82
Förderband	E-83
Angestiftet	E-84
Schlangenhäuten	E-85
Aufheben	E-86
Fallenlassen	E-87
Pendel	E-88
Rakete	E-89
Walzwerk	E-90
Silvester-Rakete	E-91
Abschluss-Zeremonie	E-92
Übrigens	E-93
Zirkus-Rakete	E-94
Schulterkreis	E-95
Großes OHH	E-96
Kreismassage	E-97
Gruppenhandschüttel	E-98
Postkarten schreiben	E-99
Fotoalbum	E-100
Ringe für den Finger	E-101
Den Rücken stärken	E-101
Mein Kommentar	E-102

Spontantheater

Hinweise zum SpontantheaterT-1



Internationale BegrüßungenT-3

Bewegungslada..... T-4

Inhaltsverzeichnis 3

Ankommen	T-5
PamPaTiPamPamPam	T-6
Manuela wie Marmelade	T-7
Namens-Fangen	T-8
Namensspiel mit Ball	T-9
Shaky	T-10
Klatschkreis	T-11
Oh-Ah	T-12
Murmeln zuwerfen	T-13
Wo ist Christel?	T-14
Dynamische Statue	T-15
Assoziationsgeschichte	T-16
Wasserpflanze	T-17
Eselkarren	T-18
Energiefeuer	T-19
Steigern von Aussagen	T-20
Gefühle von 1-10 steigern	T-21
Oh Yeah	T-22

Was machst du?	T-23
Sinnliche Assoziationskette	T-24
Führen & Folgen	T-25
Schauplatz etablieren	T-26
Emotionssteigerung	T-27
Stop-and-Go	T-28
Statuen ergänzen	T-29
Rücken-an-Rücken	T-30
Assoziationskette	T-31
Freie Impro	T-32
Bilderbuchgeschichte	T-33
Emotionale Geschichte zu dritt	T-34
Heiratsanträge	T-35
Gefühlsachterbahn	T-36
Eisenbahn-Rollenspiel	T-37
Vorhang auf – Vorhang zu	T-38
Break the routine	T-39
Freies Assoziationspiel	T-40

Sätze ergänzen	T-41
Emotionale Urlaubs Geschichte	T-42
Wachsen & Schrumpfen	T-43
1 Wort, 2 Wort, 3 Wort	T-44
1 Wort, 10 Wort	T-44
Emotional Replay	T-45
Spannungszustände	T-46
Status Replay	T-47
Status 1-4	T-47
Gromolo	T-48
Kino-Impro	T-49
Blinde Kino-Impro	T-50
Puppets	T-51
Diavortrag	T-52
Abschiedssprung	T-53
Abschiedsschüttel	T-54
Gruppendusche	T-55

(Natur-)Wahrnehmung

Geräuschelandkarte	W-1
Was gehört hier nicht hin?	W-2
Schnurpfad	W-3
Blinder Spaziergang	W-4
Wahrnehmungs-Check	W-5
Baum wieder finden	W-6
Klopf-Wegweiser	W-7
Figuren im Nachtwald	W-8
Natur-Memory	W-9



Anschleichen	W-10
Waldfenster	W-11
Bitte reiche es weiter!	W-12
Blattsalat	W-13
Das große Suchen	W-14
Veränderungen am Wegrand	W-15
Spinnennetz	W-16
Nachtwanderung	W-17
Den Wald verzaubern	W-18

Fotokamera	W-19
Liebingsplatz	W-20
Mr. X	W-21
Seilgeometrie	W-22
Keltenzopf	W-23
Zeltaufbau	W-24

A-20

Gruppen & Paare bilden (2)

A-17

Auf einem Bein: »Alle mal bitte kurz auf einem Bein stehen bleiben«, wer auf dem rechten Bein steht ist Team A, wer auf dem linken steht Team B. (evtl. Ausgleichen nötig).

Persönlichkeiten

Alle bekommen einen Kleber auf den Rücken mit dem Namen einer berühmten Persönlichkeit. Durch Fragen, auf die nur mit »Ja« oder »Nein« geantwortet werden darf, müssen sie durch Befragen herausfinden wer sie sind. In der Gruppe sind jeweils zwei Personen, die zusammengehören, so dass nach Auflösung schnell Paare gebildet werden können.

Familie Meyer

Wie bei den Tierfamilien zieht jede Person einen Zettel. Diesmal stehen aber Familiennamen drauf und zwar: Meyer, Mayer, Meier, Maier, Mair... Außerdem steht auf jedem Zettel die Familienrolle, also Opa, Oma, Papa, Mama, Sohn, Tochter, Enkel, Enkelin, Urenkel... je nachdem, wie viele Personen (Rolle) in der Gruppe (Familie) sein müssen. Auf Kommando finden sich die Gruppen; gewonnen hat die »Familie«, die als erste vollzählig in der richtigen Reihenfolge auf EINEM Stuhl sitzen: Opa unten, auf dessen Schoß Oma, dann Papa, Mama, ...)

Material: Kreppklebeband; Zettel, Stifte

Inhaltsverzeichnis 1

A-18

Allgemeines

Impressum	A-2
Die Spiele-Schatzkarte(e)n	A-3
Die Spiele- Symbole	A-5
Bevor es losgeht	A-7



Fallschirm

Welle machen	F-1
Pilz	F-2
Jumbo-Pilz	F-2
Iglu	F-3
Schaukelstuhl	F-3
Sack schnüren	F-4
Herzschlag	F-5
Herzrasen	F-5
Katz und Maus	F-6
Bergsteigen	F-7



Klassiker

Zipp-Zapp	E-1
Mein Schlüsselbund erzählt	E-2
Obstsalat mit Stuhlnamen	E-3
Knüppelspiel mit Namen	E-4
Erbsenspiel	E-5
Landkarte	E-6
Die Angst des Briefträgers	E-7
Vorhang auf! (Herzblatt)	E-8
Leute ordnen	E-9

Spielen & Gruppen-Entwicklung	A-8
Zum Aufbau einer Spielekette	A-10
Literaturtipps	A-13
Gruppen & Paare bilden	A-16

Inhaltsverzeichnis	A-18
Spieler-Index	A-21

Abheben	F-8
Fliegender Pilz	F-9
Riesenwelle	F-10
Popcorn	F-11
Urknall	F-12
Schlangenbiss	F-13
Vogel Strauß	F-14
Wer hat da geguckt?	F-15
Fallschirm aufpusten	F-16
Tauziehen im Kreis	F-17

Umstülpen	F-18
Drunter und drüber	F-18
Balance	F-19
Wellenreiten	F-20
Fallschirm-Fußball	F-21
Fallschirm-Basketball	F-22
Einhüllen	F-23
Alligator	F-24
Skulptur	F-25
Traktor-Rennen	F-26

Ich sitze im Grünen und liebe	E-10
Umpfelgrumpf	E-11
Zwiebel	E-12
Wer hat schon mal ...?	E-13
Das komische Ding	E-14
Autogramme jagen	E-15
Türkische Länge	E-16
Märchen und Wahrheit	E-17
Defizit	E-18

Meine liebsten Sachen	E-19
Toaster, Elefant, Ente	E-20
Arschfangen	E-21
Schnur schlagen	E-22
Krabbenfangen	E-23
Sprungfeder	E-24
Bermudadreieck	E-25
Drachenschwanz	E-26
Hasenjagd	E-27

Spiele-Index 3

Vorhang auf!	E-8
Wer hat schon mal ...?	E-13
Zipp-Zapp	E-1
Zwiebel	E-12
King Lui	E-61
Kino-Impro	T-49
Klatschkreis	T-11
Klopf-Wegweiser	W-7
Knüppelspiel	E-36
Knüppelspiel mit Namen	E-4
Komisches Ding	E-14
Krabbenfangen	E-23
Krankenhausfangen	E-43
Kreismassage	E-97
Krepppapier-Kapitalismus	E-50

L

Land unter auf der Hallig	E-34
Landkarte	E-6
Leute ordnen	E-9
Liebhabspiel	E-48
Liebblingsplatz	W-20
Liebste Sachen	E-19
Literaturtipps	A-13

M

Manuela wie Marmelade	T-7
Märchen und Wahrheit	E-17
Mein Kommentar	E-102
Mein Schlüsselbund erzählt	E-2

Meine liebsten Sachen	E-19
Monster	E-46
Mörder unter uns	E-70
Mörderspiel	E-49
Mr. X	W-21
Murmeln zuwerfen	T-13
N	
Nachtwanderung	W-17
Namens-Fangen	T-8
Namensspiel mit Ball	T-9
Natur-Memory	W-9

O

Obstsalat mit Stuhlnamen	E-3
Oh Yeah	T-22
Oh-Ah	T-12

P

Paare & Gruppen bilden	A-16
PamPaTiPamPamPam	T-6
Parlament	E-71
Pendel	E-88
Pferderennen	E-65
Pilz	F-2
Platz ergattern	E-39
Popcorn	F-11
Postkarten schreiben	E-99
Puppets	T-51

Spiele-Index 4

Haguh	E-63
Hallo du, nimm' diesen Schuh	E-67
Hannes	E-66
Krepppapier-Kapitalismus	E-50
Mörder unter uns	E-70
Parlament	E-71
Pferderennen	E-65
Schwebendes Holz	E-72
Seven up	E-78
Singender Stuhl	E-80
Whizz-Bäng	E-76
You	E-64
Zublinzeln	E-70
Zuschnappen	E-81

Schlüsselbund	E-2
Schnur schlagen	E-22
Schnurpfad	W-3
Schulterkreis	E-95
Schwebendes Holz	E-72
Seilgeometrie	W-22
Seven up	E-78
Shaky	T-10
Silvester-Rakete	E-91
Singender Stuhl	E-80
Sinnliche Assoziationskette	T-24
Sitzkreis	E-52
Skulptur	F-25
Spannungszustände	T-46
Spiele-Symbole	A-5
Spinnennetz	W-16

T

Tauziehen im Kreis	F-17
Theatersport-Hinweise	T-1
Toaster, Elefant, Ente	E-20
Traktor-Rennen	F-26
Tückische Länge	E-16

U

Übrigens	E-93
Umpfelgrumpf	E-11
Umstülpen	F-18
Urknall	F-12

V

Veränderungen am Wegrund	W-15
Vertrauensspiele	
Angestiftet	E-84
Aufheben	E-86
Aufstand	E-30
Blinder Spaziergang	W-4
Fallenlassen	E-87

R

Rakete	E-89
Rettingsinsel	E-33
Riesen – Elfen – Zauberer	E-54
Riesenwelle	F-10
Ringe für den Finger	E-101
Roboter	E-44
Rücken stärken	E-101
Rücken-an-Rücken	T-30

S

Sack schnüren	F-4
Samurai	E-36
Sätze ergänzen	T-41
Schaukelstuhl	F-3
Schauplatz etablieren	T-26
Schlangenbiss	F-13
Schlangenhäuten	E-85
Schlechtwetter	
Aktivurlauber	E-41
Ball kreisen	E-75
Bürgermeister	E-68
Das ist meine Nase	E-69
Daumenhahnenkampf	E-74
Drachenschatz	E-62
Ein was?	E-73
Enten im Teich	E-79
Faxmaschine	E-77
Fliegender Teppich	E-51

A-23

F

Förderband	E-83
Hefe	E-32
Jurtenkreis	E-82
Pendel	E-88
Rakete	E-89
Schlangenhäuten	E-85
Spinnennetz	W-16
Walzwerk	E-90
Virus	E-35
Vogel Strauß	F-14
Vorhang auf – Vorhang zu	T-38
Vorhang auf!	E-8
Vorwort	A-3

W

Wachsen & Schrumpfen	T-43
Wahrnehmungs-Check	W-5
Wald verzaubern	W-18
Waldfenster	W-11
Walzwerk	E-90
Was gehört hier nicht hin?	W-2
Was machst du?	T-23
Wasserpflanze	T-17
Welle machen	F-1
Wellenreiten	F-20
Wer hat da geguckt?	F-15
Wer hat schon mal ...?	E-13
Whizz-Bäng	E-76
Wo ist Christel?	T-14

A-24

1

1 Wort, 10 Wort	T-44
1 Wort, 2 Wort, 3 Wort	T-44

A

Abheben	F-8
Abschiedsschüttel	T-54
Abschiedssprung	T-53
Abschluss-Zeremonie	E-92
Aktivurlauber	E-41
Alligator	F-24
Anarchofangen	E-53
Angestiftet	E-84
Anklammern	E-47
Ankommen	T-5
Anschleichen	W-10
Arschfangen	E-21
Assoziationsgeschichte	T-16
Assoziationskette	T-31
Aufheben	E-86
Aufstand	E-30
Auszählen	A-16
Autogramme jagen	E-15

B

Balance	F-19
Ball kreisen	E-75
Baum wieder finden	W-6

Spiele-Index 1

Bergsteigen	F-7
Bermudadriek	E-25
Bewegungslada	T-4
Bilderbuchgeschichte	T-33
Bitte reiche es weiter!	W-12
Blattsalat	W-13
Blinde Kino-Impro	T-50
Blinder Spaziergang	W-4
Break the routine	T-39
British Bulldog	E-58
Büffeljagd	E-59
Bürgermeister	E-68

D

Das große Suchen	W-14
Daumenhahnenkampf	E-74
Defizit	E-18
Diavortrag	T-52
Die Angst des Briefträgers vorm Nachsendeauftrag	E-7
DoDoDo	E-60
Drachenschatz	E-62
Drachenschwanz	E-26
Draußen	
Anarchofangen	E-53
British Bulldog	E-58
Büffeljagd	E-59
DoDoDo	E-60
Drehkreuz	E-56

Fliegender Holländer	E-55
Gemetzel	E-57
King Lui	E-61
Riesen – Elfen – Zauberer	E-54
Drehkreuz	E-56
Dreiecksfangen	E-38
Drunter und drüber	F-18
Dynamische Statue	T-15

E

Eiland	E-33
Ein was?	E-73
Einhüllen	F-23
Eisenbahn-Rollenspiel	T-37
Emotional Replay	T-45
Emotionale Geschichte zu dritt	T-34
Emotionale Urlaubsgeschichte	T-42
Emotionssteigerung	T-27
Ende	
Abschluss-Zeremonie	E-92
Fotoalbum	E-100
Großes OHH	E-96
Gruppenhandschüttel	E-98
Kreismassage	E-97
Mein Kommentar	E-102
Postkarten schreiben	E-99
Ringe für den Finger	E-101
Schulterkreis	E-95
Silvester-Rakete	E-91

Spiele-Index 2

Geräuschlandkarte	W-1
Gestern ging ich durch die Straßen meiner Stadt	E-68
Gleichgewicht	E-29
Gromolo	T-48
Großes OHH	E-96
Gruppen & Paare bilden	A-16
Gruppenburg	E-37
Gruppendusche	T-55
Gruppenhandschüttel	E-98

H

Haguh	E-63
Hallo du, nimm' diesen Schuh	E-67
Hannes	E-66
Hasenjagd	E-67
Hefe	E-32
Heiratsanträge	T-35
Förderband	E-8
Herzrasen	F-5
Herzschlag	F-5
Hinweise zum Spontantheater	T-1
Hulla Hup	E-42

I

Ich sitze im Grünen und liebe ganz heimlich	E-10
Iglu	F-3
Impressum	A-2
Internationale Begrüßungen	T-3

A-21

A-22

J

Ja-Nein-Schwarz-Weiß	E-5
Jumbo-Pilz	F-2
Jurtenkreis	E-82

K

Katz und Maus	F-6
Keltenzopf	W-23
Kennenlernspiele	
Autogramme jagen	E-15
Defizit	E-18
Die Angst des Briefträgers	E-7
Erbsenspiel	E-5
Herzblatt	E-8
Ich sitze im Grünen	E-10
Internationale Begrüßungen	T-3
Ja-Nein-Schwarz-Weiß	E-5
Knüppelspiel	E-4
Komisches Ding	E-14
Landkarte	E-6
Leute ordnen	E-9
Märchen und Wahrheit	E-17
Mein Schlüsselbund erzählt	E-2
Meine liebsten Sachen	E-19
Namensspiel mit Ball	T-9
Obstsalat mit Stuhlnamen	E-3
PamPaTiPamPamPam	T-6
Tückische Länge	E-16
Umpfelgrumpf	E-11

Spiele-Index 5

A-25

Y

You E-64

Z

Zehenfechtere E-40
Zeltaufbau W-24
Zeltplatzspiel E-45

Zipp-Zapp E-1
Zirkus-Rakete E-94
Zublinzeln E-70
Zuschnappen E-81
Zwiebel E-12



Iglu

Spieler: > 10



F-3

Bildet einen Jumbo-Pilz (Beschreibung siehe Karte F-2). Dann geht ein paar Schritte nach vorne, führt den Fallschirm hinter euch auf den Boden und setzt euch im Inneren des Schirms auf den Rand. Jetzt ist das wärmste Iglu der Welt entstanden.

Nicht nur, dass es von außen großartig aussieht, im Innern kann man sich auch herrlich Geheimnisse erzählen oder »Stille Post« spielen. Wenn es Zeit wird, das Iglu zu verlassen, dann gilt: »Wer zuletzt rauskommt, ist der Eisbär! «

Schaukelstuhl

Wenn ihr im Iglu sitzt, könnt ihr einen riesigen Schaukelstuhl nachmachen. Doch anstatt vor und zurück zu schaukeln, bewegt sich dieser Stuhl eher kreisförmig. Könnt ihr ihn sowohl im Uhrzeigersinn als auch entgegengesetzt schaukeln lassen?

Material: Fallschirm

Fallschirm



Sack schnüren

Spieler: 15



F-4

Dieses Spiel sollte man nur machen, wenn man sich in der Gruppe gegenseitig vertraut. Der Fallschirm liegt auf dem Boden. Zwischen zwei und etwa fünf Personen setzen sich in die Mitte und machen sich so klein wie sie können und rücken eng zusammen. Sie haben vorher alle Schuhe, Gürtel mit großen Schnallen, Brillen, Ketten, Ohringe usw. ausgezogen und auch ihre Hosentaschen entleert. Es ist immer wichtig, aber hier besonders: Niemand darf gezwungen werden mitzumachen!!! Alle müssen vorher wissen, auf was sie sich einlassen!!!

Sind diese Vorbereitungen getroffen, so wird der Fallschirm über den Hockenden so eng wie möglich zu einem Sack zusammengezogen und oben mit einer Schnur zusammengebunden. Dabei sollte man eine Schleife machen, die sich schnell wieder öffnen lässt. Die Aufgabe der so Zusammengeschnürten besteht nun darin, sich an den Rand des Kreises zu bewegen, den die anderen um sie herum bilden.

Die Außenstehenden dürfen keine dummen Sprüche machen, sondern müssen still sein, damit man hört, wenn von innen das Kommando zum Öffnen des Sacks kommt. Sofort muss dann der Sack geöffnet werden!

Material: Fallschirm, Schnur zum Zusammenschnüren

Fallschirm



Welle machen

Spieler: > 10



F-1

Das leichteste Fallschirmspiel wird jede Gruppe schon spielen, bevor es erklärt wurde: Welle machen! Einfach den Fallschirm ausbreiten, alle greifen nach dem Rand und fangen an zu schütteln. Aus den winzigen Wellen werden schnell riesige Wogen.

Damit das gut klappt sollten sich die Leute gleichmäßig um den Fallschirm verteilen.

Material: Fallschirm

Fallschirm



Pilz

Spieler: > 10



F-2

Es ist nicht sehr schwierig und schaut wunderschön aus, einen riesigen Pilz zu bilden. Aber hier ist Teamwork gefragt. Jeder kniet sich hin und hält den Fallschirm straff am Boden. Dann zählen alle gemeinsam laut bis drei. Bei »drei« stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. So bildet sich ein großer Pilz. Wenn der Fallschirm wieder langsam zur Erde schwebt, nehmt die Arme herunter, damit er ganz auf den Boden sinken kann. Hattet ihr Schwierigkeiten, alle gleichzeitig aufzustehen? Dann probiert es mit einem Kommando: Das Lösungswort heißt »Champignon«. Die Spannung steigt, wenn vor dem Lösungswort falsche Begriffe wie »Brokkoli« oder »Spargel« gerufen werden.

Jumbo-Pilz

Wenn nach dem Abheben des Fallschirms alle zwei Schritte nach vorne gehen, so wird aus dem Champignon ein Riesenpilz.

Material: Fallschirm

Fallschirm



Bergsteigen



Spieler: > 15

!! Schuhe aus + Untergrund !!

F-7

Es wird ein Jumbo –Pilz gebildet (Beschreibung s. Karte F-2). Auf ein Kommando, wie zum Beispiel »Runter«, bringen alle Spieler den Fallschirm schnell zu Boden und halten den Rand mit den Knien auf der Erde fest. So wird die Luft unter dem Schirm eine Zeitlang eingeschlossen. Nun können die Spieler versuchen, den Gipfel des Stoffberges nur mit Hilfe der Arme zu erklimmen. Achtung: Wenn die begeisterten Bergsteiger den Gipfel erreichen, solltet ihr sie daran erinnern, auf die Gipfelstürmer der anderen Seite des Berges zu achten.

Bitte die Schuhe ausziehen und auf den Untergrund achten: Stoppelfeld oder Sand- und Schotterflächen machen den Fallschirm kaputt!!!

Fallschirm

Material: Fallschirm



Abheben



Spieler: > 15

!!! anspruchsvoll !!!

F-8

Zuerst wird der Schirm flach auf dem Boden ausgebreitet. Dann legt sich ein Freiwilliger in die Mitte. Die übrigen Spieler halten den Rand fest, doch sollten sie ihn einige Male aufrollen, um zu verhindern, dass er reißt. Je größer der Schirm und je schwerer der Freiwillige ist, desto öfter sollte der Schirm eingerollt werden.

Auf ein Zeichen hin heben alle den Fallschirm langsam und vorsichtig an. Süße Träume! – zumindest für eine Minute. Für den Träumer wird es noch angenehmer, wenn seine Gönner mit dem Tuch im Kreis gehen.

Bitte langsam herunter lassen und alle Spieler vor dem Loslassen warnen!!!

Fallschirm

Material: Fallschirm



Herzschlag



Spieler: > 15

F-5

Wenn alle beim Bilden eines Pilzes (s. F-2) in regelmäßigem Rhythmus ein oder zwei Schritte nach vorn und beim Sinken des Fallschirms wieder zurückgehen, dann könnt ihr einen schönen, gleichmäßigen Herzschlag nachahmen. Es können sich dann auch 2-3 Spieler in der Mitte unter den Schirm legen und nach oben schauen, während die anderen weiter das Herz schlagen lassen.

Herzrasen

Wenn der »Herzschlag« einmal in Gang ist, dann könnt ihr die Spieler unter dem Fallschirm hin und her laufen lassen, während der Schirm sich in der Luft befindet. Doch Achtung! Es werden alle Spieler gleichzeitig laufen wollen. Um das totale Chaos zu vermeiden, sollte zuerst der Ablauf dieses Spieles erläutert und klargestellt werden, dass jeder an die Reihe kommen wird. Die Läufer werden nach bestimmten Kriterien ausgewählt: »Alle, die Rot tragen!« – diese Spieler dürfen dann loslaufen, wenn sich der Fallschirm das nächste Mal hebt.

Material: Fallschirm

Fallschirm



Katz und Maus



Spieler: > 15

!!! Katze: Schuhe aus !!!

F-6

Katzen jagen Mäuse, und die verstecken sich in unserem Spiel vorzugsweise unter Fallschirmen. Zunächst werden unter den Spielerinnen eine Katze und eine Maus ausgewählt. Die anderen halten den Fallschirm locker in Taillenhöhe. Eure Katze schließt die Augen. Die Maus hingegen begibt sich unter den Fallschirm. Jetzt beginnen die anderen Spielerinnen mit dem Fallschirm Wellen zu machen. Die Maus huscht in gebückter Haltung unter dem Fallschirm umher, um der Aufmerksamkeit der Katze zu entgehen, welche auf allen vieren versucht, die Maus unter den Wellen zu fangen. In der Regel hat die Katze dazu nur begrenzt Zeit, z.B. so lange, bis die anderen Spielerinnen bis 40 gezählt haben. Dann suchen Katze und Maus ihre Nachfolgerinnen für die nächste Runde aus.

Die Anzahl der Katzen und Mäuse kann variiert werden.

Die Spielerinnen dürfen natürlich den Fallschirm taktisch zugunsten der Maus oder der Katze einsetzen: Für einen Moment kann der hochgehaltene Schirm die Maus retten oder der niedere der Katze einen Tipp geben. Bitte diese Möglichkeit fair einsetzen!

Oder man beginnt hüft hoch und senkt den Fallschirm nach und nach langsam weiter ab.

Material: Fallschirm

Fallschirm



Popcorn

Spieler: > 15

Wenn ihr kleine, leichte Gegenstände wie Softbälle auf und über dem Fallschirm hüpfen lasst, entsteht eine überdimensionale Popkornmaschine. Doch wie viel Popkorn geht schon bei der Zubereitung verloren???

Nun kann man zwei oder mehr Popkornverkäuferinnen auswählen, die verzweifelt versuchen, das fertige Popkorn einzufangen und zurück zu dem ungepoppten Mais zu werfen, bevor es in den Dreck fällt...

Fallschirm



F-11



Fliegender Pilz

Spieler: > 15

Wenn alle Spielerinnen den Fallschirm gleichzeitig loslassen, dann schwebt er geradewegs in Richtung Himmel. Beginnt wie beim Spiel »Pilz« (F-2). Wenn jede Spielerin den Fallschirm über ihren Kopf hält, ruft die Spielleiterin ein vorher vereinbartes Kommando, z.B.: »Jetzt«, »Loslassen« oder »Alle Pilze fliegen hoch!«, und alle versuchen gleichzeitig, den Fallschirm fliegen zu lassen.

Fallschirm



F-9

Material: Fallschirm & möglichst viele Softbälle

Material: Fallschirm



Urknall

Spieler: > 15

Zu Beginn halten alle Spieler den Fallschirm am Boden fest. Nun werden alle Softbälle in die Mitte des Schirmes gelegt. Auf das Kommando »Eins, zwei, drei, hoch! « heben die Spieler den Fallschirm hoch über den Kopf. Wenn die Arme gestreckt sind, wird das Kommando gegeben, den Fallschirm ruckartig auf den Boden zu »knallen«, so dass die Bälle explosionsartig emporgeschleudert werden.

Fallschirm



F-12



Riesenwelle

Spieler: > 15

Statt wie bei »Fliegender Pilz« (s. F-9) den Fallschirm gleichzeitig loszulassen, halten hier alle Spieler der einen Fallschirmhälfte den Stoff länger oder auch dauerhaft fest. Dadurch wird aus dem Schirm eine riesige Welle, die auf der einen Seite in die Höhe schießt und auf der anderen Seite steil über die Schiffbrüchigen hereinbricht...

Fallschirm



F-10

Material: Fallschirm & möglichst viele Softbälle

Material: Fallschirm



Wer hat da geguckt?

Spieler: > 15



F-15

Beim »Vogel Strauß« (F-14) bleibt meist Zeit für ein Spiel, das größte Aufmerksamkeit erfordert:

Alle schließen ihre Augen und versuchen sie zu öffnen, ohne dass es jemand merkt. Gleichzeitig muss man aber herausfinden, ob eine Andere einen Blick wagt. Die besten Spielerinnen sind diejenigen, welche andere beim Spickeln erwischen, ohne selbst ertappt zu werden.

»Hey, ich hab's genau gesehen! du hast geguckt! «

Fallschirm

Material: Fallschirm



Fallschirm aufpusten

Spieler: > 15

!!! Hyperventilieren !!!



F-16

Bei dieser Variante des »Vogel Strauß« (s. F-14) wird versucht, den Fallschirm am Zusammenfallen zu hindern. Mit vereinten Kräften gilt es, nur mit Hilfe der Lunge, den Fallschirm so lange wie möglich in der Luft zu halten. Nicht gleich den Mut verlieren, weil der Fallschirm, man beachte seinen passenden Namen, so oder so zu Boden sinkt.

Fallschirm

Material: Fallschirm



Schlängenbiss

Spieler: > 15



F-13

Werft ein paar Seile auf den Fallschirm, teilt die Gruppe und den Fallschirm in zwei Hälften. Die Grenzlinie verläuft durch die Mitte des Fallschirmes. Jede Seite versucht nun, den Fallschirm so kräftig zu schütteln, dass eine Spielerin von der anderen Seite von einer Schlange, also einem der Seile »gebissen« wird.

Im schlimmsten Fall ergreifen alle Schlangenbeschwörer einer Seite gleichzeitig, gefolgt von den giftigen Reptilien, die Flucht.

Keine Hüpfseile mit Holzgriff verwenden!

Die Gruppeneinteilung kann man auch weglassen.

Fallschirm

Material: Fallschirm & Seile



Vogel Strauß

Spieler: > 15



F-14

Die Spieler formen einen »Jumbo-Pilz« (s. F-2). Während der Fallschirm zu Boden sinkt, legt ihr euch auf den Bauch oder kniet euch hin. In jedem Fall steckt euren Kopf in bester Vogel-Strauß-Manier unter den Fallschirm und zieht das Tuch um eure Schultern. Im Inneren des Fallschirms seht ihr dann einen Haufen körperloser Köpfe, solange bis der Fallschirm euch schließlich völlig begraben hat.

Keine Frage: Ein hoher Spaßfaktor, weil optisch einfach zu witzig und (Vorteil gegenüber dem echten Vogel Strauß) kein Sand in den Haaren zurück bleibt!

Fallschirm

Material: Fallschirm



Balance

Spieler: > 15



F-19

Achtet darauf, dass bei diesem Spiel jeder den Fallschirm »gut im Griff hat«. erinnert noch einmal daran, dass man dazu den Fallschirmrand mehrmals einrollt. Dann lehnen sich alle Mitspieler gleichzeitig langsam zurück.

Dabei spannt sich der Fallschirm mehr und mehr, doch ein guter Schirm aus widerstandsfähigem Material hält dieser Zerreißprobe ohne weiteres stand. Wenn alle gut zusammenarbeiten solltet ihr in der Lage sein, euch ziemlich weit zurückzulehnen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Wenn nicht, dann werdet ihr wohl zwangsläufig herausfinden an welcher Seite die schwersten Mitspieler, beziehungsweise die mutigsten Mitspieler standen und jetzt sitzen...

Fallschirm

Material: Fallschirm



Tauziehen im Kreis

Spieler: > 15

!!! nicht zu sehr ziehen !!!



F-17

Dieses Spiel ähnelt dem Spiel »Balance« (s. F-19), dessen Ziel ist jedoch entgegengesetzt: Denn anstatt sich vorsichtig darum zu bemühen, alle im Gleichgewicht zu halten, geht es hier darum, dass die eine Gruppe versucht, die jeweils andere Gruppe auf ihre Seite zu ziehen. Jeder Spieler rollt dazu mehrmals den Fallschirm ein.

Legt einen Ball, ein Frisbee oder eine andere Markierung unter den Fallschirm und dann geht es los!

Noch aufregender ist es übrigens, wenn die Spieler mit dem Rücken zum Fallschirm ziehen.

Fallschirm

Material: Fallschirm & Ball, Frisbee oder anderen Markierungsgegenstand



Wellenreiten

Spieler: > 15



F-20

Legt einen großen Ball (z.B. Volleyball) auf den Fallschirm und stoßt ihn leicht an. Nun müssen die Spielerinnen immer dann den Fallschirm anheben, wenn der Ball gerade vorbeigerollt ist. Dabei braucht ihr ein gutes Timing, denn wenn ihr euren Abschnitt zu früh hochhebt, verliert der Ball an Geschwindigkeit und rollt unter Umständen sogar zurück. Sollte der Abschnitt stattdessen zu spät gehoben werden, so rollt der Ball gegen eine der Spielerinnen oder sogar vom Fallschirm herunter, je größer und je schneller der Ball umso eindrucksvoller ist das Spiel.

Versucht im Laufe des Spiels immer schneller zu werden.

Fallschirm

Material: Fallschirm & Ball



Umstülpen

Spieler: > 15

!!! Schuhe ausziehen !!!



F-18

Dieses Spiel ist eine Herausforderung für die gesamte Gruppe.

Können ihr den Fallschirm umstülpen, ohne dass auch nur eine Spielerin vom Rand loslässt? Dazu ist wirklich viel Teamarbeit und Koordination erforderlich. Ach ja, ein wenig Vertrauen und vorsichtige Beinarbeit sind auch ganz nützlich!

Drunter und drüber

Wenn die Gruppe eine »Riesenwelle« macht (F-10) und eine Seite den Fallschirm loslässt, dann wird das Umstülpen um einiges einfacher.

Fallschirm

Material: Fallschirm



Einhüllen

Spieler: > 10

!!! Vorsicht: Kopf !!!



F-23

Jeder Spieler liegt auf einem Teil des locker ausgebreiteten Fallschirms. Jedem sollte soviel Stoff zur Verfügung stehen, dass er sich ganz darin einwickeln kann. Danach wird das Spiel variiert: Reihum wird vorgegeben welches Körperteil nun eingewickelt werden soll.

Bitte die Schuhe ausziehen!

Fallschirm

Material: Fallschirm



Alligator

Spieler: > 10



F-24

Die Spielerinnen sitzen mit den Beinen unter dem Fallschirm. Eine Spielerin wird Alligator. Dieser kriecht unter den Fallschirm, um in den Sumpf zu gelangen. Wie könnte ein hungriger Alligator all diesen köstlichen Beinen widerstehen, die da am Rande des Sumpfes treiben? Wer gezwickt wird, wird selbst zu einem Krokodil und kommt zu dem alten Alligator, der jetzt keinen Hunger mehr hat in den Sumpf. Wenn eine Spielerin nicht gebissen werden möchte, setzt sie sich einfach in den Schneidersitz. Das Spiel ist beendet, wenn der Sumpf voller Alligatoren und kein Spieler mehr erreichbar ist.

Fallschirm

Material: Fallschirm



Fallschirm-Fußball

Spieler: > 15



F-21

Alle stehen im Kreis um den Fallschirm und halten ihn fest. Entlang einer Linie wird der Fallschirm in zwei Hälften und die Gruppe entsprechend in zwei Mannschaften eingeteilt. Auf dem Fallschirm liegt ein Ball. Jede Gruppe versucht nun, den ball auf der Seite der anderen Gruppe aus dem Feld herauszuschießen und gleichzeitig zu verhindern, dass die eigene Mannschaft so ein »Tor« kassiert. Die Hände müssen immer am Fallschirm bleiben.

Fallschirm

Material: Fallschirm & Ball



Fallschirm-Basketball

Spieler: > 15



F-22

Auf dem Fallschirm liegen ein Ball und ein Plastikeimer (ohne Henkel). Aufgabe ist es, den ball in den Eimer zu treffen.

Variante 1: Statt des Eimers geht auch ein Hulla-Hupp-Reifen, durch den man den Ball schießen muss.

Variante 2: Man bildet zwei Gruppen, von denen eine treffen muss, die andere abwehren. Danach Rollentausch.

Variante 3: Man nimmt zwei verschiedene Bälle, von denen einer treffen muss, der andere darf nicht treffen.

Variante 4: Zwei Bälle und zwei Gruppen.

Fallschirm

Material: Fallschirm, 1-2 Bälle, Eimer oder Hulla-Hupp-Reifen



Skulptur



Spieler: > 15

!!! anspruchsvoll !!!

F-25

Drei bis sechs Spieler begeben sich unter den Fallschirm. Die anderen heben den Schirm hoch. Die Spieler unter den Schirm formen sich zu einer lebendigen Skulptur, während der Schirm um sie zu Boden fällt. Einige stehen aufrecht, andere knien oder legen sich hin. Zusammen verkörpern sie ein riesiges modernes Kunstwerk. Schließlich ist es Zeit, das Kunstwerk zu enthüllen. Wenn ihr wollt (und die Skulptur nicht zu kraftaufwendig ist), könnt ihr vor der Enthüllung ein Ratespiel veranstalten und versuchen herauszufinden, wer welchen Teil des Kunstwerkes darstellt, oder das Objekt mit den anderen Spielern nachstellen.

Fallschirm

Material: Fallschirm



Traktor-Rennen



Spieler: > 15

!!! nicht Köpfe anstoßen !!!

F-26

Wenn ihr eure Fallschirmspielrunde beendet habt, sagt euren Spielerinnen nicht einfach: »Das war's und auf Wiedersehen!« Dann bleibt das Einpacken nämlich an euch hängen.

Traktor-Rennen macht Spaß und hat eben den guten Nebeneffekt, dass der Fallschirm schnell zu einem schönen, kleinen Bündel aufgerollt wird...

Jede Spielerin ist eine Traktor-Rennfahrerin. Ziel ist es, als erste Traktorfahrerin in der Mitte des Fallschirmes anzukommen. Dazu muss der Schirm mit beiden Händen aufgerollt werden. Durch die entsprechende Geräuschkulisse werden die Fahrerinnen angefeuert: »Starten Sie die Maschinen. Und loooooo!« Natürlich geben alle Traktoren entsprechende Geräusche von sich...

Bitte nur trockene Fallschirme danach wegpacken. Nasse Schirme höchstens für den Transport einrollen aber schnellstmöglich zum Trocknen ausbreiten!

Fallschirm

Material: Fallschirm



Obstsalat mit Stuhlennamen

Spieler: > 9



E-3

Alle sitzen im Stuhlkreis, bis auf eine Person, die in der Mitte steht. Die Sitzenden bekommen einen Klebestreifen, auf den sie ihren Namen schreiben. Die Namensbepper werden auf die den Personen zugehörigen Stühle geklebt. Nun ruft die Person in der Mitte beispielsweise zwei Namen: Die betroffenen Leute müssen jetzt den Platz wechseln, wobei die Person in der Mitte versucht einen freien Stuhl zu ergattern. Die übrige Person muss nun ebenfalls zwei Namen aufrufen, da sie ja wieder einen Sitzplatz möchte. Knifflig an der Geschichte ist, sowohl auf den eigenen Namen hin, als auch auf den Namen auf dem Stuhl, zu hören. Wer beim Schlafen erappt wird muss in die Mitte.

Klassiker

Material: Klebeband / Zettel + Stift



Knüppelspiel mit Namen

Spieler: > 6



E-4

Alle sitzen im Stuhlkreis und eine Person steht »bewaffnet« mit einem Zeitungspapierknüppel in der Mitte. Eine Person aus dem Kreis ruft den Namen einer anderen Person im Stuhlkreis. Die Person in der Mitte versucht schnell, diese mit dem Zeitungsknüppel abzuschlagen. Die zu treffende Person kann sich retten, indem sie bevor sie abgeschlagen wird, einen anderen Namen ruft. Wird sie abgeschlagen, muss sie in die Mitte.

Achtung: nur sanft schlagen und nur auf die Beine.

Wenn ihr den Knüppel locker wickelt, tut es nicht weh, wenn der Knüppel zu dicht ist dagegen sehr. Vorher ausprobieren!

Eine Variante dieses Knüppelspiels ist Samurai (s. E-36).

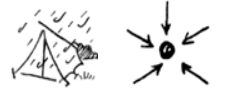
Material: Papierknüppel

Klassiker



Zipp-Zapp

Spieler: > 6



E-1

Es geht hier darum einen Platz im Stuhlkreis zu ergattern. Eine Person steht in der Mitte, zeigt auf eine Person und ruft »Zipp« oder »Zapp«. Der Angesprochene muss bei »Zipp« schnell den Namen des linken Nachbarn, bei »Zapp« den des rechten Nachbarn sagen. Wird gezögert oder der falsche Namen genannt, wandert dieser in die Mitte. Bei »Zipp- Zapp« tauschen alle ihre Plätze – wer übrig bleibt beginnt von neuem.

Klassiker

Material: —



Mein Schlüsselbund erzählt

Spieler: > 6



E-2

Alle packen ihren Schlüsselbund aus. Der Reihe nach erzählt jeder kurz von jedem einzelnen Schlüssel, zu welcher Tür er gehört und was sich hinter der Tür verbirgt. Die Schlüsselanhänger nicht vergessen. Ihr werdet überrascht sein, wie viele Geschichten an einem Schlüsselbund hängen.

Klassiker

Material: Jeder seinen eigenen Schlüsselbund



Die Angst des Briefträgers...

Spieler: > 10



E-7

... vorm Nachsendeauftrag

Alle sitzen in einem Kreis um eine Teilnehmerin, sie ist die Briefträgerin und versucht einen Brief »zuzustellen«.

Zum Spielbeginn nennen alle Mitspielerinnen reihum ihren Namen (sofern sich die Gruppe nicht schon kennt). Nun schickt die Teilnehmerin, die im Rücken der Briefträgerin sitzt, einen Brief los, indem sie den Namen einer anderen Teilnehmerin ruft. Diese schickt den Brief einen Namen rufend so schnell wie möglich weiter.

Gelingt es der Briefträgerin einer Teilnehmerin, die beim Weiterschicken zu langsam war, auf das Knie zu schlagen, muss diese als neue Briefträgerin in die Mitte des Kreises. Doch trotz diesem Tausch behält der Platz, auf dem jetzt die ehemalige Briefträgerin sitzt, die gleiche Adresse, also denselben Namen. Wer als Postbotin die alten Anwohnerinnen und somit die Adressen im Kopf behält, hat gut Lachen, entgegen den Empfängerinnen, die sich bald nicht mehr sicher sein können unter welcher Anschrift sie wohnen.

Material: —

Klassiker



Vorhang auf! (Herzblatt)

Spieler: > 10



E-8

Die Gruppe wird in zwei Teile geteilt, die sich gegenüber sitzen. Zwischen den beiden Gruppen, die pro Runde eine Person auswählen und nach vorne schicken, halten zwei unparteiische Personen eine Wolldecke. Auf Kommando wird die Decke fallengelassen und die beiden Auserwählten müssen den Namen ihres Gegenübers laut sagen. Der langsamere muss die Gruppe wechseln.

Sind beide gleich schnell, kommen sie in den Jackpot und zählen zum Gewinn der nächsten Runde dazu.

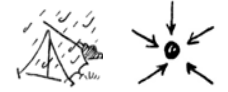
Klassiker

Material: große Decke o.ä.



Erbsenspiel

Spieler: > 6



E-5

Jede Person bekommt drei Erbsen in die Hand. Es geht darum den anderen Mitspielern so viele Erbsen wie möglich abzuluchsen. Dies geschieht, indem man den anderen Fragen stellt, die nicht mit »Ja« oder »Nein« antworten und auch keiner Abwandlung davon, also auch nicht mit »nicht«, »kein« o. ä. antworten. Wer es dennoch tut muss eine Erbse abgeben.

In der verschärften Variante kann man auch noch »Schwarz« und »Weiß« zu weiteren Tabuwörtern erklären.

Auch bekannt als »Ja-Nein-Schwarz-Weiß« oder »Salt-and-Pepper«.

Klassiker

Material: Erbsen o.ä.



Landkarte

Spieler: > 6



E-6

Die Spielerinnen stellen sich am Boden eine unsichtbare Landkarte vor. Die Himmelsrichtungen Norden/Osten/Süden/Westen oder Europa/Asien/Amerika/Afrika und Australien werden grob festgelegt.

Nun stellen sich alle Spielerinnen nach abgemachten Kriterien auf dieser Landkarte auf: »Mein Geburtsort«, »Mein Lieblingsurlaubsland«, »Mein Traumwohnort«,...

Nach jeder Runde kurz die Landkarte betrachten: Wer befindet sich wo und warum? Es kann sich dabei auch jede kurz vorstellen und erklären warum sie jetzt an diesem Ort steht...

Klassiker

Lässt sich schön in eine kurze Spielekette einbauen, in der in der Gruppe Gemeinsamkeiten gesucht werden. Beispielsweise nach einem Sortierspiel nach Größe, Kleiderfarbe,... (s. E-9)

Material: —



Umpfelgrumpf

Spieler: > 6

Alle sitzen in einem Kreis. Einer (zur Verdeutlichung: Hugo) fängt an und sagt: »Das ist ein Umpfelgrumpf, und den gebe ich weiter an die Ute« (Sie sitzt rechts von Hugo). Ute nimmt den Gegenstand und sagt: »Das ist ein Umpfelgrumpf, und den habe ich von Hugo, und ich gebe ich weiter an...« Die folgenden Mitspieler müssen diese Reihe fortführen und den Umpfelgrumpf immer weiter geben.

In einer anderen Variante kann man den Umpfelgrumpf auch in einem Dialog weitergeben:

Hugo (gibt Umpfelgrumpf an Ute und sagt): »Da!«

Ute: »Was ist das?«

Hugo: »Ein Umpfelgrumpf!«

Ute: »Aha. Und woher hast du den?«

Hugo: »Den hab ich von ...« – und dann folgt die Namensreihe, die immer länger wird.

Das Spiel klingt total Banane, aber mit keinem anderen Spiel kann man sich alle Namen so gut einprägen.

Material: irgend ein »Umpfelgrumpf«



E-11

Klassiker



Leute ordnen

Spieler: > 6

- Die Personen sollen sich nach geographischem Wohnort wie auf einer Landkarte (im Raum) anordnen (s. E-6).
- Die Personen sollen sich nach der Länge der Haare geordnet aufstellen.
- Die Personen sollen sich alphabetisch nach ihren Namen aufstellen ohne zu reden.
- Die Personen sollen sich blind nach der Größe ordnen.

Eine spannende Variation ist auch, die Ordnung nach Größe, Haarlänge,... auf einem Tau stehend zu machen. Wer daneben tritt, muss wieder an das Ende der Schlange.

E-9

Klassiker



Zwiebel

Spieler: > 6

Es werden zwei Stuhlkreise gleicher Platzzahl gebildet, ein Innen- und ein Außenkreis. Die Mitspieler sitzen sich gegenüber. Die Spielleiterin gibt eine Frage vor, zu der sich die Gegenübersitzenden ca. 1 Minute lang unterhalten sollen. Dann rückt der Außenkreis einen Platz weiter und es folgt eine neue Frage.

Ein paar mögliche Fragen: Was hast du heute morgen beim Aufwachen als erstes gedacht? Was bedeutet dein Name? Welches war dein letzter Kinofilm und wie war er? Wenn du ein Küchengerät wärst, was für eines? Welche historische Persönlichkeit würdest du gerne kennen lernen? Welche Frage würde jetzt zu weit führen?

Auf diese Weise schafft man es, dass jeder in der Gruppe innerhalb kurzer Zeit zumindest schon mal mit der Hälfte der Gruppe gesprochen hat.

Material: Halb so viele Fragen wie Gruppenmitglieder



E-12

Klassiker



Ich sitze im Grünen und liebe ...

Spieler: > 8

... ganz heimlich

Alle sitzen im Stuhlkreis, wobei noch ein Stuhl frei ist. Die Spielerin, deren rechter Platz frei ist, fängt an und sagt: »Ich sitze«, die nächste sagt: »im Grünen«, ... »und liebe«, ... »ganz heimlich« und die nächste Person sagt einen Namen. Dabei wird immer einen Stuhl weitergerutscht.

Die aufgerufene Person versucht ganz schnell, zu dem freien Platz zu kommen, wobei die Spielerinnen links und rechts versuchen, sie daran zu hindern. Je nachdem ob sie es schafft oder nicht, geht es an einer anderen Stelle von vorne los.

Variante:

Eine Person steht in der Mitte. Der Anfang ist gleich bis zu dem Punkt, an dem der Name aufgerufen wird. Die aufgerufene Person springt auf und rennt zu dem freien Platz. Die Person in der Mitte muss blitzschnell versuchen, den neuen freien Platz zu erreichen, bevor die Person links von dem neuen freien Platz wieder anfängt mit »Ich sitze« ...

Material: —



E-10

Klassiker



Autogramme jagen

Spieler: > 6

Jede bekommt einen Zettel und einen Stift und muss versuchen, durch das Ansprechen der Leute ein Autogramm von ihnen zu bekommen. Alle stehen im Raum und laufen durcheinander. Man bekommt nur ein Autogramm, wenn der Name der anderen richtig genannt wurde. Die Person hat gewonnen, die als erste alle Unterschriften auf ihrem Zettel stehen hat.



E-15

Klassiker

Material: Stifte & Zettel



Tückische Länge

Spieler: > 6

Eine Klopapierrolle geht im Kreis rum. Jeder nimmt soviel Blatt, wie er meint zu brauchen. Anschließend muss jeder pro Blatt eine Eigenschaft von sich preisgeben.

Wichtig ist, am Anfang nicht zu viel zu verraten. Einfach die Klopapierrolle rumgehen lassen mit der oben beschriebenen Anweisung.



E-16

Klassiker

Material: Klopapier



Wer hat schon mal ...?

Spieler: > 6

Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler beginnt und stellt der Gruppe eine Frage: »Wer hat schon mal selber Feuer gemacht?«

Diejenigen, die sich angesprochen fühlen, versammeln sich in der Mitte des Kreises und feiern stolz ihre Gemeinsamkeit:

Dazu klopfen sie sich im Gleichtakt 2 Mal auf die eigenen Oberschenkel, klatschen 2 Mal mit den Händen zusammen und zeigen mit beiden Zeigefingern und einem stolzen »Oh-Yeahh!« aufeinander.

Das Publikum im Kreis belohnt die Gemeinsamkeit im Hintergrund mit einem »Golf-Applaus« (mit nur zwei Fingern auf eine Handfläche klatschen). Der Kreis wird neu gebildet und der nächste Spieler stellt seine Frage an die Gruppe...

Die Frage kann auch mit »Wer mag gerne...?« oder »Wer kann gut...?« beginnen.

Material: —



E-13

Klassiker



Das komische Ding

Spieler: > 6

Die Mitspieler sitzen in Kreis, die erste Person gibt ein beliebiges Ding an die nächste Person weiter und gibt diesem einen Namen, der mit dem selben Buchstaben beginnt wie der eigene Namen (z. B.: Ich heiße Thomas und gebe ein Telefon weiter). Der nächste gibt das Ding genauso weiter, wiederholt jedoch die Namen seiner Vorgänger und deren Objekte.

Als Steigerung kann man zwischendrin die Plätze tauschen.

Material: ein »Ding«



E-14

Klassiker



Meine liebsten Sachen

Spieler: > 6



E-19

Jede schreibt ihre Lieblingsfarbe, ihre Lieblingsmusik und ihr Lieblingsessen verdeckt auf einen Zettel. Die Zettel werden gefaltet, in einem Körbchen o. ä. eingesammelt und gemischt. Jede zieht einen Zettel und muss sich überlegen, von wem er ist. Eine Person fängt an, einer anderen Person Fragen zu stellen, bis ein »Nein« kommt. Die gefragte Person darf weiter machen. Es geht bis alle Personen erraten sind.

Klassiker

Material: Papier und Stifte für alle



Toaster, Elefant, Ente

Spieler: > 10



E-20

Alle stehen in einem Kreis, eine Person in der Mitte. Diese Person gibt an die Umstehenden Kommandos, was sie zu Dritt darzustellen haben. Die Person zeigt auf einen und sagt »Toaster«. In der Dreiergruppe ist nun die Person, auf die gezeigt wurde, die hüpfende Toastscheibe und die beiden anderen bilden sich an den Händen fassend den Toaster. Beim Elefant macht die Mitte den Rüssel und trötet, während die Partnerinnen die Ohren darstellen. Bei der Ente bilden zwei den wackelnden Entenarsch, eine den Schnabel.

Die Möglichkeiten sind einfach unendlich:
Wikinger, Affe, Palme, Teamer, Känguruh, Mixer, Krankenwagen,...

Macht jemand einen Fehler, muss er in die Mitte.

Material: —

Klassiker



Märchen und Wahrheit

Spieler: > 6



E-17

Es bilden sich Zweiergruppen, die ein paar Minuten Zeit haben sich auszutauschen und sich etwas kennenzulernen. Aufgabe ist, in der großen Gruppe nachher seine Partnerin vorzustellen (mit z. B.: 4 Aussagen über die Person). Unter den Aussagen befindet sich immer eine Lüge, welche die Gruppe herausfinden soll. Bei Gruppen ab 20 Personen sollte man sich auf 3 Aussagen beschränken, sonst dauert es zu lange.

Klassiker

Material: —



Defizit

Spieler: > 6



E-18

Jede Spielerin bekommt am Anfang halb so viele Erbsen wie Spielerinnen mitmachen. Der Reihe nach benennt man ein »Defizit« von sich (Bsp. »Ich war noch nie in Hamburg.«). Alle, die dieses Defizit nicht haben, geben eine Erbse an die Person mit dem Defizit ab. Das Spiel kann man nach einer Runde beenden oder so lange spielen, bis eine Person alle Erbsen hat.

Klassiker

Material: Kichererbsen o. ä.



Krabbenfangen

Spieler: > 4

!!! auf die Finger achten !!!

E-23

Am besten spielt man das Spiel barfuß auf einer Wiese. Alle Mitspielerinnen bewegen sich im Krabbengang vorwärts, d.h. auf allen Vieren, der Bauch schaut nach oben. Nun muss man versuchen, die anderen Krabben rauszuwerfen, indem man sie dazu bringt, mit dem Hintern auf den Boden zu kommen. Natürlich muss man dabei aufpassen, dass man nicht selbst auf den Boden kommt. Wer dreimal mit dem Hintern den Boden berührt hat, fliegt raus. (Diese Regel kann man variieren wie man möchte.)

Man kann das Spiel als Krabben-Zweikampf oder als Kampf von zwei Krabben- Gruppen gegeneinander spielen (auch bei Lager-Olympiaden verwendbar!) oder man spielt alle gegen alle. Die am wenigsten anstrengendste Variante ist die, dass man nur die Füße einsetzen darf, um die anderen Spielerinnen zu besiegen. Zur Verschärfung kann man auch die Hände oder den ganzen Körper einsetzen.

Auf jeden Fall Schuhe ausziehen!

Material: —

Klassiker



Sprungfeder

Spieler: > 2

!!! Abstand nicht zu groß !!!

E-24



Zwei Personen stehen sich mit schulterbreit gespreizten Beinen ein bis zwei Armlängen voneinander entfernt gegenüber. Sie strecken sich die Arme entgegen und legen die Handflächen aneinander. Dann lehnen sich beide gegeneinander und versuchen, das Gleichgewicht zu halten. Auf Kommando stoßen sich beide wie eine Sprungfeder gleichzeitig nach hinten weg, um wieder zum Stehen zu kommen. Je nach dem, wie gut beide auf einander eingespült sind, können sie den Abstand, in dem sie stehen, beliebig vergrößern.

Bei der Paarbildung empfiehlt es sich für den Anfang, wenn sich jeweils Spieler gleicher Größe und vergleichbaren Gewichts finden.

Eine Variante dieses Spiels ist Gleichgewicht (E-29).

Material: —

Klassiker



Arschfangen

Spieler: 2



E-21

Es werden Paare gebildet, die gleich wie wild um einander herum tanzen werden. Denn sie berühren sich nur an einer Schulter und versuchen den Arsch der Partnerin durch einen Hüftschwung zu berühren.

Variante:

Auf einem relativ kleinen Spielfeld kann man das ganze auch als klassisches Fangspiel spielen, nur dass die Fängerin die anderen eben nur mit dem eigenen Hinterteil abschlagen kann.

Material: —

Klassiker



Schnur schlagen

Spieler: > 6

!!! nicht zu feste !!!

E-22



Alle stehen Schulter an Schulter in einem Kreis und halten mit beiden Händen die zu einem Ring geknotete Schnur fest. Je nach Gruppengröße stehen in der Mitte ein bis drei Personen und versuchen, den Außenstehenden auf die Finger zu schlagen. Diese ziehen natürlich die Hände zurück und lassen dabei die Schnur fallen, welche aber nie den Boden berühren darf. Wer erwischt wird, muss in die Mitte und selbst auf Fingerfang gehen.

Material: stabile Gepäck- oder Reepschnur; so lang, wie der Kreis groß ist

Klassiker



Hasenjagd

Spieler: > 6

!!! Rutschgefahr !!!



E-27

Alle hocken in einer Reihe Schulter an Schulter nebeneinander und schauen dabei abwechselnd in entgegengesetzte Richtungen. Sie bilden den Fuchsbau mit den Füchsen. Der Spieler am einen Ende ist der Hase – er kann in beiden Richtungen um den Fuchsbau herumlaufen und wie ein Hase ständig die Richtung wechseln. Der Spieler am anderen Ende ist der Fuchs. Er behält die einmal eingeschlagene Richtung bei. Die Füchse können eigentlich nur dadurch den Hasen fangen, indem der Fuchs in den Fuchsbau geht und ein anderer Fuchs die Verfolgung aufnimmt. Dies funktioniert so: der Fuchs tritt von hinten an einen hockenden Mit-Fuchs heran, klopft ihm auf die Schulter und ruft »Los!«. Der neue Fuchs springt hoch, entscheidet sich für eine Richtung und verfolgt den Hasen. Der ursprüngliche Fuchs hockt sich an die Stelle des neuen Fuchses im Fuchsbau. Bevor man loslegt, sollte man den Fuchswechsel ein paar mal üben, damit alle wissen, wie es funktioniert. Je häufiger ein Fuchswechsel stattfindet, desto schneller ist der Hase zu fangen. Der gefangene Hase bestimmt einen neuen ersten Fuchs, der erfolgreiche Fuchs wird zum neuen Hasen.

Klassiker

Material: —



Evolution

Spieler: > 10



E-28

Die Evolution umfasst in diesem Spiel 6 Evolutionsstufen, die der Reihe nach durchschritten werden:

- Amöbe: Schwimmbewegungen machen.
- Insekt: summen & mit den Flügeln schlagen.
- Frosch: quaken & hüpfen.
- Dinosaurier: gebeugt gehen & schrecklich brüllen.
- Gorilla: Fäuste gegen die Brust trommeln und brunftige Affenschreie ausstoßen.
- Mensch: aufrecht stehen bleiben, in Denkerpose die Hand ans Kinn legen.

Klassiker

Alle wollen sich von der Amöbe zum Menschen weiterentwickeln. Auf die nächst höhere Ebene kommt man, indem man jemanden auf derselben Entwicklungsstufe mit Schere-Stein-Papier besiegt. Wer alle Entwicklungsstufen durchlaufen hat und Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Das Spiel ist aus, wenn alle bis auf 5 Personen Mensch geworden sind.

Variante: Der jeweilige Verlierer bei Schere-Stein-Papier rutscht eine Evolutionsstufe zurück – die Evolution ist schließlich keine Einbahnstraße...

Material: —



Bermudadreieck

Spieler: > 6



E-25

Am besten spielt man das Spiel barfuß auf einer Wiese. Alle halten sich im Kreis an den Händen. Im Kreis ist mit einem Tau das Bermuda-Dreieck auf dem Boden ausgelegt. Wer ins Bermuda-Dreieck tritt oder sonst wie hineinkommt, »verschwindet«, d.h. muss aus dem Kreis raus. Ziel des Spieles ist es, als letzter noch übrig zu bleiben, d.h. man muss versuchen, die anderen möglichst geschickt dazu zu bringen, ins Bermuda-Dreieck reinzutreten. Wenn zwei Spieler die Hände loslassen, müssen beide den Kreis verlassen. Bei sich verringernder Spielerzahl muss das Bermudadreieck entsprechend verkleinert werden.

Klassiker

Variante:

Alle, die aus dem Kreis ausgeschieden sind, dürfen mitmachen, indem sie mithelfen, Leute aus dem Kreis ins Bermuda-Dreieck zu befördern.

Material: Tau oder Reepschnur o.ä. mit mehr als 4 Meter Länge



Drachenschwanz

Spieler: > 6



E-26

Die Gruppe wird je nach Größe in zwei oder mehrere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe ist ein Drache. Die Spieler halten sich an den Schultern/Hüften in einer Reihe, vorne der Kopf, die Letzte bildet mit einem Tuch im Hosenbund den Schwanz. Ziel ist, dem anderen Drachen den Schwanz abzureißen, wobei natürlich nur der Kopf danach schnappen darf.

Natürlich ist auch die Variante mit einem autoaggressiven Drachen möglich. Dann braucht man nur einen Drachen, der versucht, sich selbst in den Schwanz zu beißen (= das Tuch rauszuziehen). Die Kette darf nicht abreißen. Je mehr Leute mitmachen, desto größer wird das Eigenleben des Drachen.

Klassiker

Material: ein Tuch bzw. mehrere Tücher



Fuchs und Eichhörnchen

Spieler: > 10



E-31

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf, wobei nicht allzu viel Abstand zwischen den Spielerinnen sein sollte. Die beiden größeren oder roten Bälle stellen die Füchse, der kleinere oder braune/gelbe Ball das Eichhörnchen dar.

Ziel des Spieles ist es, dass die Füchse die Eichhörnchen fangen, indem sie denjenigen Spieler, der gerade den Eichhörnchenball hat, mit mindestens einem Fuchsball berühren. Alle Tiere können natürlich hakensprunggleich die Richtung wechseln. Das Eichhörnchen kann aber, weil es ja flinker als die Füchse ist, obendrein noch springen. Statt den Ball nur an den Nachbarn weiterzugeben, kann der Eichhörnchenball sogar innerhalb des Kreises geworfen werden.

Klassiker

Zudem ruft jede, die mit einem Ball Kontakt hat, laut das zugehörige »Fuchs« oder »Eichhörnchen«, damit alle auf der Hut bleiben.

Material: zwei rote/große Bälle + brauner/gelber/kleiner Ball



Hefe

Spieler: > 10



E-32

Alle laufen mit geschlossenen Augen in dem Spielfeld umher und stellen sich vor, Mehl in einer riesigen Teigschüssel zu sein. Jedes Mehlstaubkörnchen ist ganz erpicht darauf, schnellstmöglich zu einem leckeren Kuchen verbacken zu werden und somit auf der Suche nach der Hefe. Reagiert ein von den umherirrenden Mehlstaubkörnchen bei einem Händedruck befragtes Teilchen auf die Frage: »Hefe?« nicht mit der Gegenfrage: »Hefe?«, dann muss es das Hefeteilchen sein. Daraufhin wird das Mehlteilchen von der Hefe vereinnahmt. Die Hefekette wächst immer mehr und kann sich an den blind umherirrenden Mehlteilchen erfreuen, da sie selbst ja sehen kann.

Klassiker

Das Spiel eignet sich gut, um zu Spielen, für die man Ketten oder Kreise braucht, hinzuführen.

Material: —



Gleichgewicht / Stand halten

Spieler: > 2



E-29

Ziel ist es, das eigene Gleichgewicht zu halten und gleichzeitig das Gegenüber aus dem Gleichgewicht zu bringen. Zwei Personen stehen sich gegenüber und strecken die Arme mit abgewinkelten Ellbogen nach vorne, die Handflächen zeigen zueinander. Durch Druck oder Stoß gegen die Handflächen des anderen versucht man, sich aus dem Gleichgewicht zu bringen. Man kann dagegen halten – oder ausweichen. Allerdings dürfen sich nur die Handflächen berühren. Wenn jemand das Gleichgewicht verliert, fängt man wieder von vorne an.

Einige der unendlich vielen Variationsmöglichkeiten:

- Die Handflächen berühren sich die ganze Zeit.
- Man greift sich gegenseitig an den Händen, so dass man auch ziehen kann.
- Eine weitere Schwierigkeit kommt dazu, wenn man sich auf ein Bein stellt.
- Oder man schließt die Augen.
- Man stellt sich auf je zwei Backsteinen (oder Holzklötzen, Sprudelkästen, umgedrehten Kaffee-Bechern oder Balken) balancierend auf.

Zusätzliche Variation:

Mit Schaumstoffknüppeln (z. B. Heizungsrohr-Isolationen) aufeinander »eindreschen«. Aber Vorsicht: Auch mit Schaumstoffknüppeln sollte man niemandem ins Gesicht schlagen.

Material: — (evtl. Schaumstoffknüppel)

Klassiker



Aufstand

Spieler: > 2

!!! rutschiger Boden !!!



E-30

Die ganze Gruppe sitzt paarweise Rücken an Rücken in einer Linie auf dem Boden und hakt mit dem Partner die Arme ein. Jetzt versucht das Paar aufzustehen. Dabei müssen sich die Rückenpartner fest aneinander stemmen und versuchen, das Gleichgewicht zu halten. Wenn das klappt, können dies drei, vier, acht Leute, die ganze Gruppe... machen. Eine schwere Balanceprobe, die sicherlich beim ersten Mal in einem riesigen Menschenknäuel auf dem Boden endet. Wenn es dann geklappt hat, dann kann man auch gleich das Hinsetzen probieren... Es ist nicht ganz so schwer!

Klassiker

Material: —



Virus

Spieler: > 10



E-35

Alle verteilen sich in einem abgesteckten Spielfeld und bewegen sich Weißen Blutkörperchen gleich hin und her. Unter ihnen befindet sich ein Virus, der mit einem gefährlichen Schaumstoffball Jagd auf sie macht. Wenn eines der Weißen Blutkörperchen mit dem Ball berührt wird, wird es sofort inaktiv und erstarrt an Ort und Stelle.

Doch ganz hilflos sind die Weißen Blutkörperchen dem gefährlichen Virus nicht ausgeliefert, denn die Inaktivierten können durch zwei Aktive wiederbelebt werden. Sobald zwei Weiße ein erstarrtes in ihre Mitte nehmen, mit den Armen einen geschlossenen Kreis bilden und »Kampf dem Virus« rufen, erwecken sie es wieder zum Leben. Diese reaktivierten Blutkörperchen haben aber besondere Stärke, da sie im Paar, Hand in Hand, gegen den Virus immun sind.

Dies ist für den Virus die höchste Alarmstufe, da nur zwei weitere befreite Blutkörperchen hinzuzukommen brauchen, um ihn zu viert umzingelnd zu rufen »gesund, gesund«, woraufhin der Virus besiegt wäre.

Sollte sich schon zu Beginn zeigen, dass der Virus nicht stark genug ist, dann kann der Körper ja noch mit weiteren Viren befallen werden.

Material: Softball

Klassiker



Samurai / Knüppelspiel

Spieler: > 8

!!! nicht fest schlagen !!!



E-36

Alle stehen oder sitzen in einem großen Kreis, dessen Mitte (z.B. mit einer Frisbee-Scheibe) markiert ist und in dem ein mit einem Papierschwert bewaffneter »Samurai« nach einem Gegner sucht. Wenn er jemanden mit dem Schwert berührt, muss dieser sich dem Kampf stellen und seinen Platz verlassen. Der Herausforderer legt sein Schwert auf die Mitte (er darf es nicht werfen!) und versucht schnell den freien Platz zu ergattern. Der Gegenspieler versucht dies natürlich zu verhindern, indem er auf die Mitte zuspringt, das Schwert ergreift und damit den Samurai schlägt, bevor dieser seinen Platz erreichen konnte. Wenn ihm das nicht gelingt, so wird er der neue Herausforderer...

Schläge sind dabei nur auf Beine und Rücken zulässig!

Eine Variante dieses Spiels, das sich auch als Kennenlernspiel eignet, ist E-4.

Material: Papierwurst oder -knüppel, Frisbeescheibe o. ä.

Klassiker



Rettungsinsel / Eiland

Spieler: > 6



E-33

Alle laufen in paddelnden, kraulenden oder irgendwelchen Schwimmbewegungen um eine aus beispielsweise 5 ausgelegten Papierblättern bestehende Insel herum. Auf einen lauten Warnruf: »Tornado« hin, den jeder beliebige Schwimmer ausstoßen darf, versuchen alle so schnell wie möglich die Insel zu erreichen und mit einer Hand zu berühren. Doch dürfen sich wegen der Ertrinkungsgefahr die Schwimmer dabei nicht berühren.

Wer die Insel nicht erreicht oder jemanden berührt hat, der ist bei der Flucht vor dem Tornado ertrunken. In der nächsten Runde wird die Insel verkleinert, um für die verringerte Schwimmerzahl die Spannung zu erhalten.

Material: mehrere Blätter Papier oder Seil

Klassiker



Land unter auf der Hallig

Spieler: > 6



E-34

Alle laufen von Hallig zu Hallig (= von Blatt zu Blatt), ohne den Boden (= die sturmgepeitschte Nordsee) zu berühren. Nach und nach verschluckt die Nordsee (= die Spielleitung) einzelne Halligen und es wird eng. Aber alle wollen überleben.

Das Spiel wird so lange gemacht wie irgend möglich.

Material: mehrere Blätter Papier

Klassiker



Platz ergattern



Spieler: > 12

!!! Verletzungsgefahr !!!

E-39

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht auf und begibt sich in die Mitte, es gibt also einen freien Stuhl. Nun versucht die Person, den freien Stuhl wieder zu ergattern, wobei dies die Gruppe durch schnelles Weiterrutschen zu verhindern sucht. Wenn eine Spielerin gepennt hat, so dass sich die »Ergatterin« setzen konnte, muss diese jetzt in die Mitte.

Achtung:
Verletzungsgefahr der Hände, wenn sie zwischen die Stühle geraten!
→ Arme immer auf den Oberschenkeln lassen.
Außerdem darauf achten, dass zwischen den Stühlen keine Lücken entstehen.

Klassiker

Material: stabile Stühle



Zehenfechtere



Spieler: > 2

!!! ohne Schuhe !!

E-40

Zwei Personen stehen sich gegenüber und halten sich an den Händen. Jeder muss versuchen, dem anderen auf die Füße zu treten. Vor festem Stampfen warnen und auf Eskalation achten!

Dieses Spiel am besten barfuß spielen – oder alle Beteiligten mit gleichermaßen festen Schuhen.

Klassiker

Material: —



Gruppenburg



Spieler: > 10

E-37

Die Spielerinnen teilen sich in zwei gleich große Gruppen auf. Die eine Gruppe bildet nach außen blickend eine kreisförmige Burgmauer, indem die Spielerinnen ihre Arme auf die Schultern der Nachbarinnen legen. Sie machen vorher leise ein Zeichen aus, welches den Burgstürmerinnen der anderen Gruppe ermöglichen wird, die Tore zu öffnen.

Nun startet die andere Gruppe ihre Belagerung und versucht das Zeichen, das die Tore öffnet, herauszufinden. Erfolgreiche Spielerinnen werden eingelassen und werden nun selbst Bestandteil der Mauer. Da nicht erlaubt ist während des Spiels zu reden, müssen die Stürmerinnen stets aufmerksam bleiben, sie könnten ja andere beim Eindringen in die Burg beobachten und sich das Zeichen anschauen.

Wenn alle in die Burg eingedrungen sind, können die Gruppen noch getauscht werden.

Klassiker

Material: —



Dreiecksfangen



Spieler: > 4

E-38

Immer vier Leute gehen zusammen. Drei halten sich an den Händen, bilden ein Dreieck, wobei die vierte Person außen steht. Diese bestimmt eine Person, die sie fangen will. Sie muss nun versuchen, diese Person abzuschlagen, was die beiden anderen zu verhindern versuchen.

Der Gefangene wird zum neuen Fänger und bestimmt einen neuen Gejagten.

Dieses Spiel eignet sich gut als Einstieg in eine Spielekette: Man benötigt nur wenige Mitspieler, weitere Mitspieler können leicht einsteigen, und ruck-zuck hat man eine große Gruppe, mit der man auch viele andere Spiele machen kann.

Klassiker

Material: —



Krankenhausfangen

Spieler: > 6

E-43

Die Spielerinnen sind Patientinnen in einem Krankenhaus und verteilen sich auf dem Spielfeld. Jede Patientin ist zugleich Fängerin und Gejagte und kann insgesamt dreimal abgeschlagen werden. Die Stellen der ersten beiden Berührungen müssen allerdings schnell mit einem provisorischen »Verband« behandelt werden. Dazu legt die Verletzte eine Hand auf die jeweilige verletzte Stelle. Klar, dass es sich anbietet, die anderen an den unmöglichsten Körperstellen abzuschlagen, damit sie möglichst unbeweglich werden. Jede darf jede nur einmal abschlagen, also nicht zweimal die gleiche Person verletzen.

Klassiker

Material: —



Roboter

Spieler: > 3

E-44



Es finden sich immer Teams zu dritt zusammen, wobei einer der Techniker und die beiden anderen die Roboter sind. Der Techniker bewegt die Roboter im Raum, indem er durch Kopfklopfen die Maschinen einschaltet, ihnen mit Schulterklopfen Richtungsänderung um 90° angibt, doch anhalten kann er sie nicht mehr.

Ziel des Technikers ist es, die beiden Roboter zusammenzubringen, doch das ist gar nicht so leicht, da sie, wenn sie einmal eingeschaltet sind, sich im Robotertrott weiterbewegen, bis sie auf ein Hindernis stoßen.

Variante:

Die Gruppe bildet zwei Roboterschlangen, die nebeneinander stehen, aber in unterschiedliche Richtungen schauen. Die Spieler halten sich jeweils an den Schultern des Vordermanns fest. Der Spieler am Ende des Roboters gibt durch leichten Druck auf die Schulter seines Vordermanns Impulse zur Richtungsänderung, die zum Roboterkopf weitergegeben werden. Ziel ist es, dass eine Roboterschlange die andere »zerstört«, indem sie einen Zusammenstoß mit der anderen provoziert.

Material: —

Klassiker



Aktivurlauber

Spieler: > 6

E-41



Alle Spielerinnen stehen im Kreis. Reihum erfinden sie eine Geschichte, die sie immer mit einer kleinen Bewegung verbinden. Spielerin 1 beginnt die Geschichte mit einem beliebigen Satz und macht eine passende Bewegung dazu. Alle Aktivurlauber machen die Übung begeistert nach. Die Nächste setzt die Geschichte mit einer dazu passenden Bewegung fort, usw.

Das ganze kann dann ungefähr so aussehen:

- Aktivurlauberin 1: »An einem sonnigen Urlaubstag springe ich um 6:30 Uhr aus dem Bett und strecke mich genüsslich in alle Richtungen.«
- Aktivurlauberin 2: »Wie immer nehme ich zuerst eine kühle Dusche, damit es den ganzen Schlaf von mir abfröstelt.«
- Aktivurlauberin 3: »Jetzt gönne ich mir mein suuuperge-sundes, schlonziges Morgenmüsli und genieße dazu eine Tasse Drönkaffee...«

Die Gruppe sollte sich schon etwas kennen und sich locker auf alles einlassen können. Als Variante können die nachfolgenden Spielerinnen immer den gesamten bisherigen Anfang der Geschichte wiederholen.

Material: —

Klassiker



Hulla Hup

Spieler: > 6

E-42



Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen, wobei ein Spieler einen Hulla-Hup-Reifen über dem Arm hängen hat. Ziel des Spieles ist es, ohne den Kreis zu öffnen den Reifen wandern zu lassen, indem einer nach dem anderen durch ihn hindurch steigt. Statt des Reifens klappt es auch mit geknoteten Schnüren recht gut, so dass man dieses Geschicklichkeitsspiel auch ohne aufwendiges Material spielen kann. Kommen zwei Reifen/Schnüre ins Spiel, lässt sich schön eine flotte Verfolgungsjagd machen.

Klassiker

Material: 1-2 Hulla-Hup-Reifen oder Schnüre mit 1,5m Länge



Anklammern

Spieler: > 10

E-47

Jeder hat 5 Wäscheklammern an den Kleidern und muss versuchen, so viele eigene Klammern wie möglich den anderen an die Klamotten zu machen und selbst möglichst keine mehr zu haben.

Nach wenigen Minuten sagt die Spielleitung die zweite Runde an: jetzt muss man versuchen, so viele Klammern wie möglich dazuzukriegen, indem man sie von den anderen ab- und an sich hinklammert. Sehr gut geeignet zur kurzen Auflockerung zwischendrin.

Variation:

Das Spiel kann man auch in zwei Mannschaften spielen (am besten mit nur zwei Wäscheklammerfarben bzw. »sortenrein«). Jeder bekommt 5 Klammern und muss versuchen, diese den Leuten der anderen Mannschaft anzuklammern – und natürlich auch die eigenen entsprechend wieder loszuwerden.

Nach gestoppter Zeit werden die Klammern gezählt und die auf dem Boden liegenden Klammern als Punkte abgezogen.

Material: 5 Wäscheklammern für jeden

Klassiker



Zeltplatzspiel

Spieler: > 10

E-45

Alle Spieler sind Zeltplatzbesitzer und sitzen eng in einem Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte und hat keinen Platz. Er ist als Wanderer auf der Suche nach einem Platz zum Übernachten.

Er fragt herum solange bis ein Zeltplatzbesitzer sagt, dass er einen Platz habe aber nur für Leute mit... »Sportschuhen« oder »blonden Haaren«, ...

Jetzt müssen alle, die sein Kriterium erfüllen, aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Wer übrig bleibt, der ist der neue Wanderer, der sich auf die Suche begibt...

Klassiker

Material: —



Liebhaberspiel

Spieler: > 10

E-48



Die Namen aller Anwesenden werden auf Zettel geschrieben, eingesammelt und gemischt; jeder zieht einen Zettel und ist für den Rest des Wochenendes, der Woche oder der Freizeit der heimliche Liebhaber für die gezogene Person, d. h. man lässt der geliebten Person möglichst unbemerkt kleine Aufmerksamkeiten zukommen.

Vermutet man, den eigenen Liebhaber herausgefunden zu haben, muss man ihm einen Kuss auf die Wange geben. Wird der Kuss entsprechend erwidert, lag man richtig; andernfalls gibt es eine sanfte Ohrfeige. Zum Schluss wird das Spiel aufgelöst.

In gewisser Weise eine Variante ist das Mörderspiel (s. E-49).

Klassiker

Material: Am Anfang Zettel + Stift



Monster

Spieler: > 10

E-46



Einer ist das Monster, einer der Hase. Alle anderen stehen als Bäume breitbeinig im Raum verteilt. Das Monster jagt den Hasen. Erwischt es ihn, so wird der Hase zum Monster, das Monster zum Hasen. Gelingt es aber dem Hasen, vorher durch die Beine eines Baumes hindurch zu schlüpfen, wird der Hase zum Baum, der ehemalige Baum zum Monster und das alte Monster zum Hasen.

Klassiker

Material: —



Fliegender Teppich

Spieler: 6-10 oder Vielfaches



E-51

Alle stehen auf einer Decke (oder Folie), ihrem Fliegenden Teppich. Nach dem Abheben kommt es über dem Ozean zu wilden Turbulenzen. Man stellt fest, dass der Teppich falsch herum geflogen wird. Jetzt heißt es möglichst schnell, den Teppich umzudrehen, ohne dass jemand ins Meer fällt.

Dieses Spiel kann man auch in mehreren Gruppen gegeneinander auf Zeit spielen.

Klassiker

Material: Decke, Folie o. ä.



Sitzkreis

Spieler: > 10



E-52

Alle stellen sich zu einem engen, regelmäßigen Kreis. Auf Kommando drehen sich alle um 90 Grad in dieselbe Richtung, machen einen Schritt in Richtung Kreismitte und fassen den Vordermann an den Hüften. Gemeinsam trällert man das Liedchen »Was müssen das für Bäume sein« und läuft dabei im Kreis. In der nächsten Runde gehen alle noch mal einen kleinen Schritt in Richtung Kreismitte, fassen die übernächste Person an den Hüften, man trällert das Liedchen und geht im Kreis. Jetzt sollte der Kreis eng gepackt und rund sein. Auf ein Kommando setzen sich alle auf die Knie des Hintermanns. Hält der Sitzkreis? Dann kann man ja noch einmal probieren, das Lied zu singen und im Kreis zu laufen...

Klassiker

Sollte man beim Wandern sein und kein trockenes Plätzchen für eine Mittagspause finden, kann man auf diese Weise auch trocken »sitzen«.

Anmerkung: Das Singen und enge Anfassen ist wichtig, um eine stabile Basis für den Sitzkreis zu schaffen. Es bietet sich also nicht unbedingt an, wenn sich die Gruppe so gut wie gar nicht kennt.

Material: —



Mörderspiel

Spieler: > 10



E-49

Die Namen aller Anwesenden werden auf Zettel geschrieben, eingesammelt und gemischt; jeder zieht einen Zettel mit dem Namen seines »Mordopfers«. Sobald der Mörder seinen Auftrag ausgeführt hat, erhält er als neuen Auftrag den Zettel seines Opfers. Für die Ermordung gibt es verschiedene Variationsmöglichkeiten:

- Man gibt seinem Mordopfer einen beliebigen Gegenstand, den dieser annimmt.
- Man kann vereinbaren, dass es für den Mord Zeugen geben muss – oder eben keine geben darf, sich also außer Täter und Opfer niemand im näheren Umfeld befinden darf.
- Auf dem Namens-Zettel wird die Tötungsart bestimmt: Ein Kringel steht für Steinigung (ein Steinchen in die Kleidung des Opfers, während dieses die Kleidung trägt), ein Kreuz für Kreuzigung (ein Kreuz auf den Handrücken malen), ein Herz für den Kuss des Todes (Kuss auf Wange des Opfers), eine Welle für Ertränken (einen Schluck Wasser über den Kopf des Opfers gießen – eignet sich eigentlich nur für Draußen-Aktivitäten).

Zur Veranschaulichung kann man an geeigneter Stelle eine aushängende Liste der Opfer und der Tatwaffen führen. Ob auf der Liste auch die Namen der Täter verzeichnet werden, muss man sich als spieltaktischen Gründen überlegen.

Material: Am Anfang Zettel + Stift

Klassiker



Krepppapier-Kapitalismus

Spieler: > 10



E-50

JedeR bekommt 7 gleichfarbige Krepppapierstreifen. Man kann mit anderen Bündel tauschen (immer 1:1). Dazu wird zuerst Schere-Stein-Papier gespielt. Wer gewinnt bestimmt, welche Bündel getauscht werden. Wer zuerst 7 verschiedenfarbige Bündel hat, hat gewonnen.

Klassiker

Material: Krepppapierstreifen oder Zettel in 7 unterschiedlichen Farben



Fliegender Holländer

Spieler: > 10

!!! Rutschgefahr !!!



E-55

Alle fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Ein Pärchen, das Geisterschiff, steht außen und geht auf hohe See, indem sie den Kreis umrundet. Wenn es einem Pärchen im Kreis auf die Hände schlägt, rennt dieses in entgegengesetzter Richtung um den Kreis und beide Paare versuchen die entstandene Lücke zu erreichen. Das Spiel wird lebendiger, wenn das Schiff, das seinen Hafen verlässt (=Pärchen, das losrennt), im Lauf wieder ein Pärchen abschlägt, das in die entgegengesetzte Richtung losläuft.

Variante:

Beim Abschlagen »Kommt mit!« oder »Lauf weg!« rufen, um die Richtung vorzugeben, die das abgeschlagene Pärchen einschlagen soll.

Vorsicht vor Frontalzusammenstößen!

Material: —

Klassiker



Drehkreuz

Spieler: viele



E-56

Bis auf drei Personen stellen sich alle in einem Raster so auf, dass sie mit ausgebreiteten Armen die Fingerspitzen ihrer Nebenleute berühren können, und zwar sowohl in der einen, wie auch in der dazu senkrechten Richtung. Im Prinzip wird also ein Schachbrettmuster erstellt.

Zum Aufbau teilt man die Gruppe in so viele Reihen, wie sie etwa auch Leute hat (also z.B. 25 Leute in 5 Reihen zu 5 Leuten). Diese stehen hintereinander und breiten die Arme aus, so dass sich die einzelnen Reihen links und rechts mit den Fingerspitzen berühren. Dann drehen sich die Leute in den Reihen um 90° und gehen wieder so weit auseinander, dass sie sich mit ihren Nebenleuten an den Fingerspitzen berühren.

Zu Beginn des Spiels richten sich alle in eine Richtung aus. Es gibt nun zwei Fängerinnen und eine zu fangende Person. Letztere kann durch das Kommando »Drehen« aus den Reihen von Personen Spalten machen und umgekehrt, so, wie es gerade notwendig ist, damit sie nicht in die Fänge der Gegner kommt. Wird sie jedoch gefangen, dann wird sie zum Fänger...

Material: —

Klassiker



Anarchofangen

Spieler: > 10



E-53

Alle bilden Zweierpärchen, indem sie einander unterhaken. Ein Pärchen geht sofort wieder als Fänger und zu Fangender auseinander. Hat die verfolgte Person keine Lust mehr, hängt sie sich an einem Zweierpärchen unter. Die Person am anderen Ende muss dann den vorherigen Fänger fangen. Damit immer klar ist, wer gerade Fänger ist, muss jeder Fänger am Anfang einen Anarchobrüller loslassen. Wird jemand gefangen, so wechseln die Fänger-Zufangende-Rollen.

Achtung: Hindernisse wie Heringe und Rutschgefahr!

Material: —

Klassiker



Riesen – Elfen - Zauberer

Spieler: > 12



E-54

Ihr seid in einem zauberhaften Land voll seltsamer Wesen. Dort gibt es Riesen, Elfen und Zauberer. Die Riesen gebärden sich riesig, strecken sich in die Höhe und brüllen: »Riesen«. Die Elfen sind klein und zierlich, machen sich mit eingezogenen Schultern ganz klein und zischeln: »Elfen«. Die Zauberer sind sehr mächtig, haben einen Buckel, machen Gesten der Beschwörung und rufen würdig: »Zauberer«. Die Macht in diesem Lande ist aber so verteilt, dass kein Wesen über alle herrschen kann: Die Riesen sind stärker als die winzigen Elfen. Die Elfen sind raffinierter als die Zauberer, die Riesen sind sehr dumm und können daher leicht vom Zauberer verzaubert werden. Prägt euch die Gesten und die Sprache ein und merkt euch, wer über wen die Macht hat.

Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt mit Mittellinie und zwei Ziellinien. Zwei Gruppen, stehen sich an der Mittellinie gegenüber. Jede Gruppe spricht sich zunächst leise ab, welches Wesen sie darstellen will (am besten gleich mit Ersatz für ein Patt). Auf ein Zeichen rufen beide Gruppen »Riesen, Elfen, Zauberer« samt den dazugehörigen Gesten und als viertes das vorher vereinbarte. Wenn das Wesen gegenüber stärker ist, muss man die Flucht zur Ziellinie ergreifen, ansonsten versuchen, es abzuschlagen. Die Abgeschlagenen wechseln die Gruppe. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis eine Gruppe nicht mehr existiert.

Material: —, u.U.: Schnur oder Kleidungsstücke für die Linien

Klassiker



Büffeljagd

Spieler: > 15



E-59

Zu diesem Spiel braucht man, wie es sich für eine Wild-West-Szenerie gehört, eine Büffelherde sowie einen Trupp indianischer Jäger, die ohne Sattel auf ihren feurigen Pferden über die Prärie preschen.

Etwa ein Viertel der Spieler verkörpert die Büffelkühe. Mit seitlich ausgestreckten Armen bilden sie einen Kreis, lassen die Arme sinken und treten noch drei bis vier Schritte zurück. Diesen Platz markieren sie mit einem Frisbee oder sonst einem Zeichen und stellen sich darauf. Eine gleiche Anzahl von Spielern wird zu Bullen, welche die Kühe an den Händen fassen. Dann wird ein Ball in die Mitte des Kreises gelegt, und die Herde ist komplett. Der Ball stellt ein schutzloses Büffelkalb dar, welches das Ziel der Jagd ist.

Der Rest der Spieler bildet Paare, indianische Jäger auf ihren Pferden, wobei das Pferd seinen Reiter auf den Rücken nimmt.

Die Jäger versuchen nun den Kreis der Büffel zu durchbrechen und das Kalb zu fangen, indem sie den Ball wegschlagen. Dazu müssen sie an den Bullen vorbei, welche die Kühe nicht loslassen dürfen, die sich nicht von der Stelle bewegen dürfen. Von Büffeln gestoßene Indianer tauschen außerhalb des Kreises mit ihrem Pferd die Rollen. Gelingt es den Indianern das Kalb zu erlegen, so wechseln Jäger und Büffel die Plätze.

Material: Frisbees o.ä.

Klassiker



DoDoDo ...

Spieler: > 12

!!! Handgreiflichkeiten !!!



E-60

Am besten ist für dieses Spiel eine recht große Wiesenfläche (etwa ein Volleyballfeld), das man in zwei Spielhälften aufteilt. Die Spielerinnen stellen sich darin in zwei gleichstarken Gruppen so auf, dass zwischen ihnen mit der Mittellinie ein Streifen Niemandsland entsteht. Dann wählt eines der Teams eine Spielerin aus, welche einen Vorstoß über die Mittellinie unternimmt. Dabei muss versucht werden einen oder mehrere Spielerinnen zu berühren und sich in sein eigenes Feld zurückzuretten. Wichtig sind hierbei Beweglichkeit und Atemtechnik.

Hier kommt nämlich das DoDoDoDoDoDo ins Spiel. Denn bevor die Angreiferin die Mittellinie überquert, holt sie tief Luft, da sie ihre Mission nicht nur in einem Atemzug erfüllen, sondern beim Ausatmen gleichmäßig schnell und vernehmlich »DoDoDoDoDo...« lassen muss. Gelingt es der Gegenseite, sie so lange in ihrem Feld festzuhalten, bis ihr die Luft ausgeht, dann hat sie eine neue Mitspielerin gewonnen. Schafft es die Angreiferin jedoch, die Mittellinie mit irgendeinem Körperteil zu überqueren, und sei es nur die Fingerspitze, dann müssen alle Spielerinnen, die sie berührt hat, auf ihre Seite wechseln.

Weniger hektisch wird das Spiel, wenn man die Regel einführt, dass der DoDoDo erst gefasst werden darf, wenn er zuvor jemanden berührt hat.

Material: irgendwie Mittellinie des Spielfeldes markieren

Klassiker



Gemetzel

Spieler: > 20

!!! Verletzungen !!!



E-57

Für dieses Spiel muss der Boden trocken sein. Ansonsten wäre hinterher keiner mehr zu erkennen. Innerhalb des markierten Spielfeldes (Kreis mit ca. 10 m Durchmesser) scharen sich die beiden Gruppen kniend um ihren Schatz, der durch einen Ball dargestellt werden kann. Die Schatzkammer kann ein Hula-Hupp-Reifen sein, eine Spülwanne oder ähnliches. Noch befinden sich die Bälle in den Schatzkammern der jeweiligen Teams, doch ist das Ziel des Spieles, dass es eine Gruppe schafft, ihren Schatz in die gegnerische Schatzkammer zu bringen.

Dabei sind eigentlich alle Methoden erlaubt, sie dürfen nur nicht zu gewaltsam sein. Wehtun soll sich ja bei dem Spiel keiner. Bitte die Spielerinnen darauf ansprechen!

Außerdem fliegt jeder raus, der irgendwie mit einem Körperteil das Spielfeld überschreitet. Daher sind etliche Taktiken denkbar, um den eigenen Schatz in die andere Kammer zu bringen, die eigene jedoch vor dem Schatz der anderen zu sichern. Teamabsprachen können sinnvoll sein – es sollen auch schon Gruppen vor lauter Rausschmeißerei ihren Schatz vergessen haben.

Material: zwei Bälle, zwei Behältnisse + Schnur für die Spielgrenze

Klassiker



British Bulldog

Spieler: > 10

!!! nicht zu grob !!!



E-58

Zu Beginn stellen sich etwa ein Zehntel aller Mitspielerinnen in der Mitte des Spielfeldes auf, während die anderen sich aufgeteilt an den Enden befinden. Wenn die Spielerinnen in der Mitte: »British Bulldog!« rufen, antworten die Spielerinnen an den Enden mit »1-2-3!« und versuchen, an den Bulldoggen vorbei zum gegenüberliegenden Ende zu rennen, ohne dabei gefasst zu werden.

Doch eine richtige Bulldogge lässt ihre Opfer nicht so schnell wieder los. Hat sie jemanden gefangen, so muss sie diese Person vom Boden hochheben und solange oben halten, bis sie ihren Siegesruf: »British Bulldog 1-2-3!« gebellt hat. Wer sich nicht rechtzeitig befreien kann, der bleibt als weitere Bulldogge in der Mitte. Bei schweren oder sehr wehrhaften Brocken müssen sich die Bulldoggen gemeinsam auf ihr Opfer stürzen.

Das Spiel ist vorbei, wenn niemand mehr zu fangen ist oder alle Bulldoggen heiser sind.

Achtung: es besteht erhebliche Verletzungsgefahr! Nicht zu grob und gewalttätig – das Spiel soll ja trotz seiner Körperlichkeit allen Spaß machen.

Material: —

Klassiker



Haguh

Spieler: > 8



E-63

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüber stehen, eine neben der anderen. Abwechselnd startet jeweils die erste Spielerin und geht gemessenen Schrittes mit ernstem Gesicht durch das Spalier. Die gegnerische Gruppe versucht sie dabei zum Grinsen zu bekommen, wobei alles außer Anfassen erlaubt ist.

Wenn die Spielerin sich das Grinsen nicht verkneifen kann, dann muss sie die Gruppe wechseln. Gewonnen hat die Gruppe, die sich alle Spieler »ergrinst« hat.

Klassiker

Material: —



You

Spieler: > 6

!!! kann süchtig machen !!!



E-64

Alle stehen im Kreis und haben eine Hand auf dem Kopf. Der Spielleiter ruft einem Mitspieler »You« zu, zeigt mit ausgestrecktem Arm auf ihn und nimmt dabei die Hand vom Kopf. Nun ist dieser an der Reihe, den nächsten zu bestimmen, indem er auf einen zeigt, der die Hand noch auf dem Kopf hat. Der letzte gibt das You zurück an den Spielleiter. So ist die Reihenfolge der Mitspieler festgelegt und der Spielleiter kann ein You losschicken, das zu ihm zurückkommt, wenn alles richtig gelaufen ist.

Wenn das You richtig schnell läuft, können nach dem gleichem System können noch weitere Reihenfolgen geschaffen werden, bei denen man sich ein bestimmtes Thema aussucht (z.B.: Obst, russische Vornamen, Sitzgelegenheiten, Farben, ...). Profis haben schon bis zu 5 dieser Systeme gleichzeitig gemeistert – man muss nur auf seine Namen hören, auch wenn es bis zu 5 sind!

Klassiker

Material: —



King Lui

Spieler: > 15



E-61

Es wird ein relativ großes Spielfeld benötigt. Darauf werden 5 Gymnastik-Reifen verteilt, in jeden Reifen werden 5 Fuß- oder Volleybälle gelegt. Die Reifen stellen die Kokospalmen dar, die Bälle die Kokosnüsse. 5 verteilte umgedrehte leere Bierkisten sind Kletterbäume. Das ganze stellt den Palmengarten von King Lui dar, der von 2 Wärtern bewacht wird.

Auf der einen Seite des Gartens befindet sich der Dschungel, aus dem die Affen kommen, um King Lui die Kokosnüsse zu stehlen, auf der anderen Seite das Gefängnis (jeweils mit einem Seil abgegrenzte Bereiche). Wird ein Affe beim Stehlen erwischt (von einem Wärter abgeschlagen), muss er die Kokosnuss zurück auf die Palme bringen und dann selbständig ins Gefängnis gehen. Ein Affe auf einem Kletterbaum, der nicht den Fußboden berührt, kann nicht gefangen werden. Es können mehrere Affen auf einem Kletterbaum sein (zur Verschärfung kann man auch sagen, dass nur 1 Kokosnuss auf einem Kletterbaum sein darf).

Die Affen können aus dem Gefängnis befreit werden, indem ein noch nicht gefangener Affe einen gefangenen (einen!) an die Hand nimmt und mit ihm in den Dschungel rennt. Lassen sie sich vorher los oder werden unterwegs abgeschlagen, sind beide gefangen. Man darf entweder einen Affen befreien oder eine Kokosnuss transportieren. Kokosnüsse dürfen nicht geworfen werden. Die Affen haben gewonnen, wenn sie alle Kokosnüsse im Dschungel haben und kein Affe gefangen ist. Die Wärter haben gewonnen, wenn alle Affen im Gefängnis sind.

Material: 5 Gymnastikreifen, 25 Bälle (oder andere Gegenstände), Seile, Bierkisten o. ä.

Klassiker



Drachenschatz

Spieler: > 6



E-62

Alle stehen im Kreis, einer in der Mitte. Diese Person ist der Drache und hat zwischen den Beinen auf dem Boden einen Schatz liegen (das Tuch). Die anderen müssen nun versuchen, den Schatz zu stehlen. Berührt jedoch der Drache einen Dieb, bevor der Schatz gestohlen werden konnte, erstarrt diese Person und zwar in der Haltung, in der sie vom Drachen erwischt wurde. Wer erfolgreich den Schatz gestohlen hat wird zum neuen Drachen und die Erstarten erwachen wieder...

Klassiker

Material: ein Tuch, Papierknäuel oder sonst irgendwas in der Größe...



Hallo du, nimm' diesen Schuh ...

Spieler: > 6



E-67

Alle sitzen auf den Knien in einem engen Kreis und halten mit einer Hand einen Schuh fest, der vor ihnen auf dem Boden liegt. Dann werden zum Takt mit einem kleinen Liedchen die Schuhe weitergegeben:

Hallo	du,	nimm'	diesen	meinen	Schuh,	den	Schuh,
↑	→	↑	→	↑	(→)	(←)	→
gib' ihn	wei-	ter	und	hab'	Acht	wie	man das macht!
↑	→	↑	→	↑	(→)	(←)	→

Takt: Und 1 Und 2 Und 3 Und 4 (Auftakt 4/4)
 ↑ Schuh hoch → Weitergeben & loslassen (←)/(→) Weitergeben & festhalten

Bei den Taktschlägen 1 und 2 gibt man den Schuh an den rechten Nachbarn weiter, den man gerade vom linken Nachbarn bekommen hat. Mit den Takten »3 Und« machen die Schuhe im Kreis quasi einen Ausfallschritt, kommen also zuerst zum rechten Nachbarn, werden festgehalten, dem linken geboten (weiterhin festhalten), um dann dem Takt folgend beim Taktschlag 4 doch an den rechten Nachbarn weitergegeben zu werden. Schafft es eure Gruppe mal ohne Schuhchaos? Oder vielleicht auch mal mit zwei Schuhen pro Spieler?!

Material: Schuhe in Massen, pro Spieler bis zu zwei Stück

Klassiker



Bürgermeister

Spieler: > 6



E-68

Alle sitzen in einem Kreis. Der Spielleiter ist der Bürgermeister, während sich die anderen Mitspieler je einen Beruf aussuchen (Schneider, Arzt, Penner...). Es geht darum, in der Sitzreihenfolge bis zum Bürgermeister aufzusteigen.

Der Bürgermeister beginnt das Spiel: »Gestern ging ich durch die Straßen meiner Stadt und traf (z.B.) den Schneider.«

Schneider: »Wen, mich?« Bürgermeister: »Ja, dich!« Schneider: »Nicht mich!« Bürgermeister: »Wen dann?«

Schneider nennt einen anderen Beruf der beteiligten Bürger. Es folgt der gleiche Dialog zwischen dem Schneider und dem neuen Mitspieler des genannten Berufs (z.B.: Schmied). Wer einen Fehler macht, der wird zum Dorfdepp, dem Letzen in der Hierarchie, der als der Blödeste das Recht hat, die anderen zu stören. Dadurch ändert sich ständig die Sitzfolge der Spieler, während die Berufe an den Platz gebunden sind. Mit jedem neuen Dorfdepp steigen die zuvor Unteren um eine Position auf.

Steigerung: Reihenfolgenhöhere müssen gesiezt, der Bürgermeister mit »Euer Ehren« angesprochen werden, sowie der Rangniedereere stets aufstehen. Viel Spaß in diesem Chaos!

Material: —

Klassiker



Pferderennen

Spieler: > 6



E-65

Alle hocken im Kreis auf dem Boden, ganz dicht aneinander, Oberschenkel an Oberschenkel. Eine simuliert ein Pferderennen und alle sind die Pferde, die Zuschauer,...

die Pferde scharren mit den Hufen, laufen Galopp, rennen...(alles mit den Händen auf den Oberschenkeln), legen sich in die Kurve, springen, Zuschauer klatschen oder schreien »Buh«...alles, was einem halt so einfällt.

Die Mitspielerinnen machen im Kreis gemeinsam alles nach und lassen sich mitreißen von dem Rennlärm. Je ausgeflippter die Ereignisse auf der Bahn werden, umso witziger wird es.

Material: —

Klassiker



Hannes

Spieler: > 6



E-66

Moin, ich bin der Hannes.

Ich hab' vier Kinder und 'ne Frau

Und ich arbeite in einer Knopffabrik.

Neulich kam mein Chef und fragte: »Hannes,

hast du Zeit?« Ich sagte: »Jo!«

»Dann dreh' diesen Knopf mit der rechten Hand!«

Dieser Sprechgesang wird immer wiederholt, und die entsprechende Handbewegung gemacht. Alle sprechen und machen gleichzeitig mit. Bei den nächsten Runden werden zu den vorherigen Bewegungen noch linke Hand, rechter Fuß, linker Fuß, Ellenbogen links und rechts, Knie links und rechts, Schultern links und rechts, Arsch, Kopf und Zunge bewegt. Und wenn dann alle das Lied nur noch so lallen, dann brüllen alle auf die letzte Frage des Chefs, ob er denn Zeit hätte, laut: »Nöööööööö!«

Wenn's feucht und kalt ist, dann kann man mit Hannes der Gruppe wieder richtig einheizen. Ein Schlechtwetterspiel also, das etwas mehr Platz braucht...

Material: —

Klassiker



Parlament

Spieler: > 12-20



E-71

Alle setzen sich in einen Kreis. Jeder erhält einen Zettel mit einem Namen (also: vorher alle in der Gruppe vorkommende Namen auf Kärtchen schreiben, mischen und austeilen). Es werden zwei Gruppen gebildet, die leicht voneinander unterschieden werden können (z.B. langärmlig und kurzärmlig), die immer abwechselnd sitzen. Insgesamt gibt es einen Platz mehr als Teilnehmer in der Gruppe. Je nach Gruppengröße sind vier oder sechs Plätze davon etwas von den anderen separiert, sie bilden das Podium; auch dort sitzen die Teilnehmer im Wechsel, also Gruppe 1, Gruppe 2, Gruppe 1, Gruppe 2.

Die Person links neben dem freien Platz nennt nun einen Namen, und der Angesprochene setzt sich auf den freien Stuhl. Jetzt ist sein ehemaliger linker Nachbar dran usw.

Der Clou bei der Sache: Beide Personen, der Rufer und der Gerufene, tauschen ihre Namenszettel und reagieren ab jetzt auf einen neuen Namen. Gewonnen hat dann die Gruppe, die als erste vier Mitglieder aus ihrer eigenen Gruppe auf dem Podium sitzen hat. Natürlich darf kein Name zweimal hintereinander aufgerufen werden. Das Spiel ist nur für Gruppen geeignet, die sich dem Namen nach schon gut kennen.

Variation: Man lässt das Podium weg – im Kreis müssen einfach insgesamt vier bis sechs Personen nebeneinander von der gleichen Gruppe sein.

Material: Zettel + Stift

Klassiker



Schwebendes Holz

Spieler: > 6



E-72

Die Spieler stehen sich paarweise gegenüber und berühren die Schultern der Nachbarn. Sie versuchen gemeinsam einen auf ihren ausgestreckten Zeigefingern liegenden sehr leichten Holzstab zu Boden zu bringen, jedoch ohne dass einer der Spieler mit den Fingern den Kontakt zu dem Holzstab verliert.

Schafft ihr es, den Stab aus Brusthöhe vor euerem Körper auf dem Boden abzulegen, nachdem ihr zuerst in die Hocke und dann auf die Knie gegangen seid?

Sobald der Spielleiter sieht, dass ein Spieler nicht mehr das Holz berührt, muss er diesen ermahnen – dies hat meist nachhaltige Wirkung auf den Schwebzustand des Holzes!

Je leichter der Holzstab ist, umso schwerer tut sich die Gruppe, das Holz auf den Boden zu bringen, weil das Gewicht des Holzes, auf viele Finger verteilt, gegen 0 tendiert.

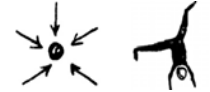
Material: Holzstab (möglichst leicht, lang, eckig)

Klassiker



Das ist meine Nase

Spieler: > 6



E-69

Was antwortest du, wenn jemand auf dich zukommt, mit dem Finger auf sein Ohr zeigt und sagt: »Das ist meine Nase«? Der nächste Mitspieler deutet auf sein Kinn und sagt: »Das ist mein Ohr!«.

Es geht bei diesem Koordinationsspiel darum, jeweils auf einen anderen Körperteil zu deuten und zu behaupten, er hieße so wie der, auf den der andere eben gedeutet hat. Wie lange haltet ihr es durch, ohne euch hoffnungslos zu verheddern?

Wem das zu einfach ist, der kann es mal mit dieser Variation versuchen:

Beim Deuten benennt man sein Körperteil mit genau dem, auf das der vorletzte Mitspieler gedeutet hatte. Je mehr Spieler dazwischen liegen umso komplizierter wird alles.

Material: —

Klassiker



Zublinzeln/ Mörder unter uns

Spieler: > 6



E-70

Uraltes Spiel, aber immer wieder gut. Alle liegen oder sitzen in einem Kreis. Eine ist »Mörderin« (Losverfahren mit Zetteln oder im Kreis stehen, alle machen Augen zu, Hände auf Rücken, Spielleiter tippt in die Hand des Mörders). Durch Zublinzeln »ermordet« die Mörderin die anderen. Hat eine Person Verdacht, so kann sie ihn äußern, sobald sich ein zweiter Verdacht dazugesellt. Auf Kommando zeigen sie auf den vermeintlichen Mörder. Lagen sie richtig, ist die Mörderin entlarvt, ansonsten sterben auch sie.

Als Variante könnt ihr auch im Raum umherlaufen und euch verstoßene Blicke zuwerfen. Das Opfer muss dann drei bis fünf Sekunden warten, bevor es theatralisch stirbt. Oder das Spiel wird in das normale Gruppenleben integriert.

Material: —

Klassiker



Ball kreisen

Spieler: > 10

Alle Spielerinnen stehen Schulter an Schulter in einem Kreis und halten die Arme mit den Handflächen nach vorne gestreckt in die Mitte. Dadurch ergibt sich eine Rollbahn, die nicht unterbrochen sein darf. Aufgabe ist es nun, darauf einen oder mehrere Bälle kreisen zu lassen, die nicht aus der Bahn fallen dürfen und sich gegenseitig jagen.

Material: Ball



Whizz-Bäng

Spieler: > 6

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Ein Spieler hält zwischen den Händen einen unsichtbaren Ball und gibt diesen an seinen linken Nachbarn mit einem kräftigen »Whizz« und Klatschen weiter.

Der »Ball« wird reihum mit beiden Händen weitergegeben bis er wieder bei Spieler 1 angekommen ist. Bei der zweiten Runde wird das Tempo gesteigert und Zusatzsignale eingebaut wie das »Bäng«, das den Ball sofort zurückprallen lässt. Mit einem »Rumm« kann der Ball gestoppt und mit einem »Piing« in hohem Bogen einem weiter entfernt im Kreis stehenden Spieler zugeworfen werden. Weil der Ball stets jeden treffen kann, müssen alle dem Flug des Balles folgen...

Material: —



E-75

Klassiker



Ein was?

Spieler: > 10

Alle stehen in einem Kreis und ein Spieler beginnt das Obst für den Obstsalat zusammensuchen, indem er einen Ball mit den Worten: »Das ist ein Apfel« an seinen Nachbarn weiterreicht. Der Nachbar fragt daraufhin: »Ein was?« Der erste Spieler wiederholt: »Ein Apfel«. Mit dieser Prozedur wird der Apfel in die eine Richtung weitergegeben. Der zweite Spieler gibt den Ball an den dritten Spieler weiter, »das ist ein Apfel«, der dritte Spieler fragt beim zweiten zurück, dieser beim ersten, der erste Spieler wiederholt »Ein Apfel!«, und der zweite gibt die Antwort »Ein Apfel!« an den dritten weiter.

Nun kommt ein weiteres Obst in Form eines Balles in den Salat, welches sich in die Gegenrichtung fortbewegt. Erst wenn Apfel, Birne, Banane, Erdbeeren, Pfirsich und Nektarine im Spiel sind, wird aus dem Obstsalat das, was ihn ausmacht: ein riesiges Durcheinander. Bei vielen Obstsorten evtl. Ball zusammen mit der Frage zurückreichen und die verschiedenen Obstsorten an unterschiedlichen Stellen des Kreises starten.

Wenn der Gruppe das Spiel gefallen hat, es vielleicht zu einfach war, dann sollte sie es mal mit »You« (s. E-64) versuchen...

Material: 2-6 verschiedene Softbälle



Daumenhahnenkampf

Spieler: > 2

Die Spieler bilden Paare und geben sich die rechte Hand. Beide Spieler halten sich an den abgewinkelten Fingern der rechten Hand, strecken ihre Daumen gerade nach oben und überkreuzen sie insgesamt 3 Mal. Der Daumen übernimmt dabei die Rolle des »Hahnes«.

Auf ein Zeichen versucht ein Hahn den anderen zu Boden zu bringen, also den Daumen des Gegners runterzudrücken. Danach gibt es eine zweite Runde.

Doppeldauenhahnenkampf

Zwei Spieler stehen sich gegenüber und geben sich überkreuzt beide Hände. Der Doppeldauenhahnenkampf erfolgt jetzt gleichzeitig mit dem linken und dem rechten Daumen.

Kreisversion

Alle Spieler stehen im Kreis. Jeder zweite überkreuzt die Arme, so dass dieser mit seiner rechten die rechte Hand seines linken und mit seiner linken die linke Hand seines rechten Nachbarn hält.

Material: —



E-73

Klassiker



E-74

Klassiker



Enten im Teich

Spieler: > 6



E-79

Eine Mitspielerin beginnt: »Eine Ente«, die nächste: »mit zwei Beinen«, die nächste: »geht ins Wasser«, die nächste: »platsch«, die nächste: »platsch«. Die nächste: »Zwei Enten«, die nächste: »mit vier Beinen«, die nächste: »gehen ins Wasser«, die vier nächsten jeweils: »platsch« usw.

Das Spiel sollte möglichst schnell gespielt werden. Nach ein oder zwei ersten Runden kann man die Schwierigkeit steigern: Bei jeder Äußerung, bei der sich eine vorkommende Zahl durch 7 teilen lässt oder in der eine 7 vorkommt (oder 3 oder 5 oder ...), sagt man stattdessen »Quak«. Bei 7 Enten klingt das dann folgendermaßen: »Quak« [sieben Enten] »Quak« [mit 14 Beinen] »gehen ins Wasser« »platsch« »platsch« »platsch« »platsch« »platsch« »platsch« »Quak« [siebtes Quak] »platsch« »platsch« »platsch« »platsch« »platsch« »platsch« »Quak« [14. Quak].

Viel Spaß beim Konzentrieren!

Eine einfachere Variante dieses Spiels ist »Seven up« (s. E-78).

Material: —

Klassiker



Singender Stuhl

Spieler: > 8



E-80

Alle sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte befindet sich ein freier Stuhl. Doch der soll nicht lange leer bleiben. Die Gruppe wird geteilt. Nun muss abwechselnd aus beiden Gruppen eine auf den Stuhl und den Anfang eines Liedes singen. Das Thema wird dabei jeweils vorgegeben (z. B.: Farben, Weihnachten, Liebe, Blume,...).

So lange spielen bis ein Thema erschöpft ist und ein neues wählen.

Material: —

Klassiker



Faxmaschine

Spieler: > 6



E-77

Alle stehen hintereinander in einer Reihe und werden zu einer Faxmaschine, der letzte Spieler ist der Einzug, der erste sorgt für den Ausdruck. Der erste und der letzte sind mit Papier und Stift ausgestattet. Nun bereitet der letzte in der Reihe das Fax vor, macht eine einfache Zeichnung auf sein Blatt Papier und schickt diese dann als Fax los. Dazu überträgt er die »Daten« vorsichtig mit dem rechten Zeigefinger auf den Rücken seines Vordermanns.

Dieser speichert die Daten kurz und gibt sie dann an den nächsten Spieler weiter. Das setzt sich bis zum ersten Spieler in der Reihe fort. Dort wird das Fax ausgedruckt, indem dieser die Daten auf sein Blatt Papier überträgt.

Jetzt kann die Qualität der Faxmaschine überprüft werden, indem man Original und Kopie vergleicht. Entgegen echter Faxgeräte wird dieses mit zunehmender Benutzung immer besser...

Material: Papier, Stifte

Klassiker



Seven up

Spieler: > 6



E-78

Alle Spieler bilden einen Kreis. Reihum wird jetzt aufwärts gezählt, wobei jede Zahl, in der eine Sieben als Ziffer oder als Vielfaches steckt, nicht ausgesprochen werden darf. Der betreffende Spieler muss dann »Seven up« sagen und dann geht die Reihe einfach weiter. Es reicht allerdings nicht einfach aus, die richtige Zahl zu sagen, sondern jeder fasst sich dabei mit der Hand auf die Brust und gibt durch die Richtung, in die seine Finger zeigen, die Richtung vor, in der es jetzt weitergehen soll. Macht jemand zum dritten Mal einen Fehler, dann mutiert er zum Störsender und versucht die anderen Mitspieler durch Zwischenrufe abzulenken.

Eine Variante dieses Spiels ist »Enten im Teich« (s. E-79).

Material: —

Klassiker



Förderband

Spieler: > 20



E-83

Zwei Reihen stehen sich mit ausgestreckten Armen versetzt gegenüber, so dass eine Person mit dem rechten Arm den rechten Arm seines halb nach rechts versetzten Gegenübers greifen kann und mit seinem linken Arm den linken Arm des halb links versetzten Gegenübers. Am besten greift man sich an den Unterarmen oberhalb des Handgelenks.

Jetzt kann sich die erste Person mit dem Rücken ganz steif auf das Förderband legen. Am besten die Arme vor der Brust verschränken. Eine Person passt am Ende des Förderbandes auf, dass niemand rausfällt bzw. nimmt die transportierten »Güter« in Empfang.

Als Variante kann man sich auch in einer Doppelreihe nebeneinander mit Gesicht nach vorn aufstellen. Die Hände über die Köpfe halten. Der vorderste Spieler lehnt sich steif zurück, wird hochgehoben und auf den Händen nach hinten weitergereicht. Am Ende aufpassen und die schwebende Person in Empfang nehmen.

s

Material: —

Klassiker



Angestiftet

Spieler: > 2



E-84

JedeR nimmt einen Stift/Stab/Stöckchen. Mit einem Partner werden die Stöckchen nur mit den Zeigefingerspitzen gehalten. So muss man sich fortbewegen. In der nächsten Runde machen das mehr als zwei Personen zusammen.

Klassiker

Material: pro Paar Stift/Stab/Stöckchen



Zuschnappen

Spieler: > 4



E-81

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Jeder Spieler hält seine rechte Handfläche nach oben hin offen vor den Oberkörper seines rechten Nachbarn und berührt mit der Spitze des gestreckten Zeigefingers seiner linken Hand vorsichtig die Innenseite der rechten Handfläche vom linken Nachbarn.

Auf ein Zeichen schnappen alle Spieler mit der rechten Handfläche nach dem Zeigefinger des rechten Nachbarn, müssen aber gleichzeitig den eigenen Zeigefinger ihrer linken Hand schnell nach oben wegziehen und in Sicherheit bringen, bevor die Hand des linken Nachbarn zuschnappt...

Klassiker

Material: —



Jurtenkreis

Spieler: > 10



E-82

Eine gerade Anzahl von Mitspielern steht im Kreis und hält sich an den Händen. Alle machen sich steif und lehnen sich abwechselnd nach innen und nach außen. Erst langsam, nur ein Stückchen, dann weiter...

Man kann dann auch anfangen zu pendeln, d.h. die Personen, die sich erst nach innen gelehnt haben, lehnen sich nach außen und umgekehrt.

Jurtenkreis heißt der Jurtenkreis, weil das »Gestänge« in sich stabil ist und sich gegenseitig hält – wie bei einer Jurte.

Klassiker

Material: —



Fallenlassen

Spieler: > 9

!!! Vertrauen !!!



E-87

Einen Stuhl auf einen Tisch stellen oder irgendwie sonst einen Absatz schaffen, der etwa Schulterhöhe der Mitspielerinnen hat. Die Mitspielerinnen stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, Arme im Reißverschlussverfahren verschränkt. Eine Person stellt sich auf den Absatz und lässt sich rückwärts steif mit vor der Brust verschränkten Armen fallen. Sie muss unbedingt steif bleiben!

Achtung: Dieses Spiel erst am Schluss einer langen Spielekette machen, wenn bereits Vertrauen in die Gruppe besteht. Man muss sich vollkommen auf seine Mitspielerinnen verlassen können! Niemand muss springen.

Klassiker

Material: —



Pendel

Spieler: > 10

!!! dicht stehen !!!



E-88

Die ganze Gruppe steht in einem Kreis mit höchstens drei Metern Durchmesser Schulter an Schulter beisammen. In der Mitte steht eine Spielerin mit geschlossenen Augen, die sich sachte, mit an die Hüften gelegten Armen in eine Richtung fallen lässt und sanft von der Gruppe aufgefangen und in eine andere Richtung geschoben wird.

Dabei soll die Gruppe so vorsichtig und zuverlässig sein, dass sich jede, die will (niemanden zwingen) einfach entspannt fallen lassen kann, ohne sich zu verkrampfen. Etwas Körperspannung macht die ganze Sache allerdings noch aufregender...

Klassiker

Material: —



Schlangenhäuten

Spieler: > 2



E-85

Alle stellen sich mit gegrätschten Beinen hintereinander auf und greifen mit ihrer linken Hand durch die eigenen gegrätschten Beine nach hinten durch. Jeder greift mit dieser linken Hand die rechte Hand des Hintermanns. Die letzte Person in der Kette legt sich auf den Boden und beginnt nach ganz vorne durchzurobben bzw. steigen die Vormänner nach hinten rüber und setzen sich hinter die hinterste Person.

Klassiker

Material: —



Aufheben

Spieler: > 7



E-86

EineR legt sich auf den Fußboden. Links und rechts stellen sich je 3- 5 Leute auf, die die Person nun langsam mit jeweils einer Hand hochheben (die liegende Person muss sich ganz steif machen). Die Person kann in der Luft ein bisschen gekippt oder hin- und hergewogen werden etc. Dann wird sie sanft wieder abgesetzt.

Man kann auch probieren, die Person nur mit jeweils einem Finger hochzuheben.

Alternativ kann man sich auch auf einen Stuhl setzen und die Person mitsamt Stuhl hochheben.

Klassiker

Material: —



Silvester-Rakete



Spieler: > 6

E-91

Alle halten die Hände gefaltet vor sich. Auf ein Zeichen ziehen alle langsam die Hände über den Kopf hoch in den Himmel, wie bei einem Raketenstart üblich mit einem kräftigen Rauschen, und starten so die Rakete.

Danach beide Hände links und rechts zur Seite strecken und dann über dem Kopf wieder zusammenklatschen. Nach dem Klatschen die ausgestreckten Arme zur Seite geben und mit einem genussvollen »Ahhh« die Silvester-Rakete bestaunen!

Klassiker

Material: —



Abschluss-Zeremonie



Spieler: > 6

E-92

Alle sitzen im Kreis. Jeder zieht »blind« ein Namens-Kärtchen (mit dem Blatt Papier vorher Kärtchen vorbereiten und mit allen Namen der Mitspieler beschriften). Alle nehmen sich jetzt 2-3 Minuten Zeit, halten kurz inne und stellen dann die Person, die sie per Karte gezogen haben (Nach dem Ziehen rumfragen, ob jemand sich selbst gezogen hat!) der Gruppe vor.

Dazu steht der Redner wie bei einem Festakt auf, hält eine kurze mit einem Kompliment oder einem positiven Feedback versehene Ansprache, z.B. »Verehrtes Publikum. Ein Applaus für xy, der es geschafft hat, ...«. Nachdem der Spieler geehrt wurde, kann sich der Redner tief verneigen und sich unter Beifall des Publikums zurückziehen.

Klassiker

Wenn das Spiel mit Stil und Ruhe durchgeführt wird, dann kann es für die Spieler ein nicht nur witziger, sondern auch feierlicher und persönlicher Moment werden.

Diese Zeremonie setzt großes Vertrauern innerhalb der Gruppe voraus!

Material: 1 Blatt Papier



Rakete



Spieler: > 5

!!! Verletzungsgefahr !!!

E-89

Ca. 5 Personen stehen in einem engen Kreis, eine Person in der Mitte hüpfert nach oben. Alle außenrum helfen dabei (Unterstützung an Armen und Beinen: Person in der Mitte nach oben »schieben«), bei jedem Hüpfert ein bisschen höher.

Achtung: sehr schnell erreicht man gefährliche Höhen! Darauf achten, dass die Person in der Mitte nicht aus dem Kreis raus schießt und die Gruppe die Rakete noch unter Kontrolle hat!

Klassiker

Material: —



Walzwerk



Spieler: > 8

E-90

Alle legen sich nebeneinander auf den Bauch. Einer legt sich oben drauf. Durch Drehung der Körper wird die obere Person befördert. Dabei Schuhe ausziehen und Kopf hochhalten.

Klassiker

Material: —



Schulterkreis

Spieler: > 10



E-95

Alle Spieler stehen im Kreis mit Blickrichtung zur Kreismitte hin. Sie rücken etwas zusammen und machen den Kreis enger, indem sie 2-3 Schritte nach vorn gehen. Sie strecken ihren linken Arm senkrecht nach oben und legen ihn langsam auf die linke Schulter des linken Nachbarn. Dasselbe machen sie mit dem rechten Arm. –Der Schulterkreis ist fertig. Jetzt können alle die positive Kraft der Gruppe spüren und genießen. Auf ein Zeichen heben alle gemeinsam langsam beide Arme ca. 10cm hoch und legen sie dann wieder mit einem leichten Klaps auf die Schultern der beiden Nachbarn, dann noch einmal heben und wieder senken, usw. –Das gegenseitige Schulterklopfen für die gemeinsam gemachten Spiele oder die erledigte Arbeit ist gelungen.

Klassiker

Material: —



Großes OHH

Spieler: > 10



E-96

Es werden Paare gebildet, wobei beide Partner sich gegenüber stellen und sich an den Händen festhalten. Dann ziehen sie gemeinsam mit einem überzeugten »OHH« die Hände von unten nach oben. Dabei formen sie gleichsam mit ihren Armen den Buchstaben »O« groß in die Luft. Das ganze wiederholen sie 2-3-mal. Jetzt schließen sich zwei Paare zusammen und machen zu viert ein noch größeres und lauter »OHH«.

Als gemeinsamen Abschluss bilden alle Spieler einen Kreis, halten sich wie gehabt an den Händen und beenden den Tag mit einem großen »OHH«.

Klassiker

Material: —



Übrigens ...

Spieler: > 6



E-93

Alle stehen im Hände- oder im Schulterkreis. Die Spielerinnen bewegen sich mit kleinen nebeneinander gesetzten Schritten langsam im Kreis. Wer ein kurzes Statement zum Spiel-Nachmittag oder ein positives Feedback über eine andere Spielerin abgeben möchte, ruft laut »Stopp«. Der ganze Kreis hält dann sofort an und die Spielerin beginnt mit: »Übrigens...« und gibt ihren Kommentar ab.

Funktioniert aber meist nur, wenn die Gruppe sich einigermaßen gut verstanden hat. Wenn absehbar ist, dass sich keiner meldet, macht das Spiel ja auch keinen Sinn.

Klassiker

Material: —



Zirkus-Rakete

Spieler: > 6



E-94

Alle stehen sehr eng im Kreis. Die Spielerinnen blicken zur Kreismitte hin und haben den Oberkörper nach vorne gebeugt. Die Hände berühren fast die Fußspitzen. Auf ein Zeichen klopfen sich alle die Füße, dann die Unterschenkel und Oberschenkel ab und richten dabei den Oberkörper langsam auf. Während des Klopfens rufen die Spielerinnen ein immer lauter werdendes »WuuuuuuuuoooooooooP!« und strecken zum Schluss die Hände wie zu einer Rakete senkrecht nach oben.

Klassiker

Material: —



Postkarten schreiben

Spieler: > 6

Alle Spielerinnen bekommen ein DIN A5 Blatt und Schreibzeug. In 10 Minuten schreibt jede eine Postkarte an eine »gute Freundin« und berichtet ihr dabei über den vergangenen Tag, beziehungsweise über die erlebten Spiele. Wenn alle soweit sind, dann werden die Postkarten gegenseitig vorgelesen.

Empfiehl sich auch zur Auswertung kurzer Spiele-Einheiten...

Material: DIN A5 Papier pro Person, Stifte



E-99

Klassiker



Kreismassage

Spieler: > 6

Alle stehen im Kreis, machen drei Schritte nach vorn und dann eine halbe Drehung nach rechts. Nun legen alle Spielerinnen behutsam die Hände auf die Schultern der vorderen Spielerin.

Wenn alle bereit sind, kann die verdiente und genussvolle Massage beginnen.

Jede wird zur Masseurin und massiert die Spielerin vor sich, wird aber gleichzeitig von der Spielerin hinter sich ebenso professionell verwöhnt.

Auf ein Zeichen drehen sich alle um 180° in die andere Richtung, legen die Hände auf die neuen Schultern und geben ihre Massage zurück...

Das Spiel ist im Sitzen noch eine Idee entspannender!

Material: —



E-97

Klassiker



Fotoalbum

Spieler: > 6

Alle stehen oder sitzen in einem Kreis und kommen langsam zur Ruhe:

Die Augen schließen. Tief durchatmen. Und den vergangenen Tag noch einmal wie einen Kurzfilm vor sich Revue passieren lassen. Jede Spielerin wählt sich ein Highlight des vergangenen Tages aus. Dieses Ereignis speichert sie als ein persönliches Erinnerungsfoto ab. Nach ca. 2-3 Minuten öffnen alle die Augen und reihum schildert jede ihr Foto. Nach und nach entsteht ein gemeinsames Fotoalbum mit vielen schönen Bildern, die jede in ihrem Herzen mit nach Hause nehmen kann.

Das Spiel lebt von einer ruhigen, positiven Atmosphäre. Unruhe oder Aufbruchstimmung macht es kaputt... Dann lieber sein lassen und noch ein Austobspiel machen.

Material: —



E-100

Klassiker



Gruppenhandschüttel

Spieler: > 6

Die Spieler stehen eng im Kreis und strecken ihre rechte, ausgestreckte Handfläche senkrecht in die Kreismitte. Alle Hände berühren sich in der Mitte an den Fingerspitzen, so dass dadurch eine Art »Stern« entsteht.

Dann rollt jeder seine Hand ein wenig ein. So lange, bis am Ende alle Hände abgewinkelt und eng aneinander gedrückt sind. Es entsteht eine sichtbare Verbundenheit der Gruppe. Die Spieler schauen in die Runde, einmal nach links einmal nach rechts. Ganz nach dem Motto: »Wir waren eine tolle Gruppe. Es war eine schöne Zeit.«

Für den eigentlichen »Gruppenhandschüttel« bleiben alle Hände in der Kreismitte eng miteinander verbunden. Auf ein Zeichen heben alle gemeinsam ihre rechte Hand ca. 10 cm nach oben und senken sie dann wieder nach unten. Das wird 2-3-mal wiederholt. Somit schüttelt jeder Spieler jetzt jedem Spieler gleichzeitig die rechte Hand.

Material: —



E-98

Klassiker



Ringe für den Finger



Spieler: > 6

! gruppendynamisch schwierig !

E-101

Alle Spieler machen sich aus Grashalmen genau einen Ring für jeden Mitspieler. Dabei hat jeder genügend Zeit sich für jeden einzelnen Spieler in der Gruppe ein Kompliment auszusprechen.

Auf ein Zeichen kann es losgehen und die Spieler stecken sich gegenseitig die Ringe auf den ausgestreckten Finger des Gegenübers. Bei dem Aufstecken des Ringes wird immer ein Kompliment gemacht, sodass hinterher jeder Mitspieler von jedem einen Hinweis bekommen hat, was dieser an ihm gut findet.

Den Rücken stärken

Das gleiche Ziel mit nur geheimnisvollerer und anonymer Verpackung kann man mit einem DIN A 5 Papier erreichen, das jeder Spieler auf den Rücken geklebt bekommt. Denn darauf schreibt jeder genau ein Kompliment, so dass wieder jeder eine Aufmunterung von jedem hat, wobei man erst hinterher, beim Lesen des Zettels erfährt, was alles so bewundert wurde. Achtung: kann auch nach hinten losgehen!

Material: —/ DIN A 5 Papier pro Person + Kreppband + Stifte

Klassiker



Mein Kommentar



Spieler: > 6

E-102

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. In der Mitte liegt am Boden eine große Anzahl von Eigenschaftswörtern. Jeder wählt sich in Ruhe zwei Wörter aus, die ein wenig seine persönliche Erfahrung des Tages ausdrücken. Am Ende stellen sich alle Spieler ihre beiden Eigenschaftswörter reihum vor und kommentieren sie kurz.

Besonders gefragte Wörter können auch öfters verwendet werden oder neue Wörter dazu erfunden werden. Die Arbeit mit den beschrifteten Karten erfordert natürlich Vorbereitung und beeinflusst das Ergebnis der Auswertungsrunde.

Natürlich kann man auch leere Karten verteilen und die Spieler auffordern selbst Worte zu finden, wobei man sich dann darauf gefasst machen muss, etliche Male das gleiche zu hören!

Material: Zettel mit Eigenschaftswörtern oder Papier & Stifte

Klassiker



Internationale Begrüßungen

Spieler: > 10

Zum Einstieg



T-3

Alle laufen im Kreis kreuz und quer und begrüßen einander ordentlich. Da man ja aus den entlegensten Orten zu diesem Treffen zusammengekommen ist, gibt es da die unterschiedlichsten Gepflogenheiten einander zu grüßen. Die einen reiben einander an den Knien, die anderen zupfen sich an Ohrläppchen und wieder andere knuffen sich mit dem Hintern. Je ausgefallener die Begrüßung ist, umso besser. Wenn all die weitgereisten Gäste das Vergnügen miteinander hatten, dann kann es ja mit einem neuen Spiel weitergehen.

Spontantheater

Material: —



Bewegungslada

Spieler: > 6

Zum Einstieg



T-4

Das ist ein Aufwachspiel, das auch funktioniert, wenn die Hälfte noch schläft. Dazu müssen nur alle Mitspieler in aufrechte Positionen gebracht werden und ein Impuls gesendet werden. Als Impuls ist jede Bewegung vom Aufspringen bis Zwicken geeignet, sofern ihn die Gruppe durch die ganze Runde mitträgt. Ist ein Impuls wieder beim Sender angekommen, so sendet dessen Nachbar den nächsten Impuls aus... bis die Gruppe wach ist.

Spontantheater

Material: —



Hinweise zum Spontantheater

T-1

Wer schon mal Theater gespielt hat, weiß, dass man nicht ohne Überlegung loslegen kann. »Spontantheater« klingt zwar danach, doch sollten sich alle über einige Dinge im Klaren sein. Denn die Kreativität muss sich entfalten können, die Spieler ein Team bleiben... Ganz wichtig ist, langsam anzufangen – nicht gleich die volle Impro-Dröhnung, sondern einige Spiele zum Warmwerden, zum Lockerwerden und einige Vorübungen, die einzelne Spontantheater-Elemente einführen; später werden diese Elemente dann alle gebraucht.

Annehmen: Die wichtigste Regel im Theatersport überhaupt ist »JA-sagen«! Akzeptiere die Vorschläge, die andere machen, nimm sie als Geschenk!

Kooperation/ Führen und Folgen: Vertraue darauf, dass andere dich retten, wenn du hängst und rette andere. Die ganze Gruppe trägt die Verantwortung, dass eine Szene gut läuft! Mache Platz, wenn du nicht mehr gebraucht wirst!

Spontaneität: Verwende deinen ersten Einfall, der ist meistens der beste. Versuche deinen Assoziationen zu folgen! du musst nicht witzig, originell oder genial sein!

Kreativität: Vertraue deiner Phantasie! Kreativität ist eng mit Spontaneität verbunden! Ideen entstehen zwanglos und unmittelbar. Lasse ungewöhnliche Ideen zu!

Spontantheater



Hinweise zum Spontantheater (2)

T-2

Ideenaustausch: Theatersport ist ein Geben und Nehmen. Jeder bietet Ideen und nimmt auch welche an. Egal ist, was nachher aus der Idee wird und wer sie aufgreift.

Vorhang auf: Mit einer ausladenden Bewegung mit den Armen wird der unsichtbare Vorhang von der Seite geöffnet. Jetzt beginnt die Szene...

Bühne aufbauen: Mit den Händen kann man schön die unsichtbaren Requisiten für die Szene abtasten, so dass die Zuschauer eine Vorstellung von der Raumaufteilung bekommen.

Einfrieren: Auf ein Klatschen hin brechen alle Spieler und Spielerinnen die Handlung ab und halten in ihrer Bewegung inne. Bei abermaligem Klatschen geht es weiter.

Einklatschen: Per Klatschsignal kann von außen in die Szene eingegriffen werden, beispielsweise kann das dominierende Gefühl in der Szene verändert werden.

Abklatschen: Per Klatschsignal oder mit einer »Vorhang zu«- Geste endet eine Szene. Abgeklatscht wird eher bei richtig kurzen Szenen und schnellen Spielen.

Vorhang zu: Mit der »Vorhang zu«- Geste wird das Theaterspiel beendet. Je nach Spiel kann dies von außen oder von den Spielern selbst erfolgen.

Spontantheater



Manuela wie Marmelade ...

Spieler: > 4

Zum Einstieg



T-7

Alle stehen im Kreis. Die Erste beginnt, sagt ihren Namen und denkt sich dazu einen dinglichen Begriff aus, der denselben Anfangsbuchstaben wie ihr Name hat und durch eine Geste darzustellen ist. Melanie sagt zum Beispiel: »Ich heiÙe Manuela wie MMMarmelade!« und macht dazu eine verträumte Schleckbewegung. Bevor der nächste dran kommt, wiederholen alle Manuelas Vorstellung und sagen »Aha! Das ist Manuela wie MMMarmelade!« und wiederholen auch deren Geste.

Zum besseren Kennenlernen der Namen können bei der Gruppenwiederholung auch immer alle bisher vorgestellten Personen genannt und deren Gesten wiederholt werden. Oder am Ende, wenn alle vorgestellt wurden, werden alle Namen und Gesten noch einmal im Schnelldurchlauf gerufen.

Bei sehr großen Gruppen kann man auch nur Namen und ein passendes Wort/ Adjektiv dazu sagen: z. B. »ich bin der dolle David«, »die trottelige Theresak« ...

Material: —

Spontantheater



Namens-Fangen

Spieler: > 6

Zum Einstieg



T-8

Alle stehen auf dem Spielfeld verteilt und eine ist die Fängerin. Sicher vor ihr ist nur diejenige, die sich kurz bevor sie abgeschlagen wird durch Rufen des Namens einer anderen Mitspielerin retten kann, ansonsten wird sie zum Fänger. Doch sobald ein Name gerufen wird, muss die Betreffende sich auf die Jagd machen. Wer unüberlegt zu seiner Rettung einen Namen ruft, der riskiert der neuen Fängerin direkt in die Arme zu rennen...

Spontantheater

Material: —



Ankommen

Spieler: > 4

Zum Einstieg



T-5

Alle gehen durch den Raum, achten nur auf sich selbst, kommen mit den Gedanken an. Darauf achten, immer neue Wege zu gehen. Nehmen langsam die FüÙe der anderen wahr, dann die Knie, Hüfthöhe, Brusthöhe und schließlich Augenkontakt. Jeder begrüÙt jeden durch Augenzwinkern oder Kopfnicken. Dann können verschiedene Formen des BegrüÙens ausprobiert werden: Händeschütteln, an den Ohren ziehen, Rücken aneinander reiben...

Siehe dazu auch die Internationalen BegrüÙungen (T-3).

Material: —

Spontantheater



PamPaTiPamPamPam

Spieler: > 6

Zum Einstieg



T-6

Alle Spielerinnen stehen im Kreis und üben zuerst den Zungenbrecher »Pam-Pa-Ti-Pam-Pam-Pam« gemeinsam ein.

Eine Spielerin stellt sich in die Kreismitte, geht auf eine 2. Spielerin zu und sagt: »Links – PamPaTiPamPamPam«.

Spielerin 2 nennt schnell den Namen der linken Nachbarin im Kreis. Und zwar noch bevor die Spielerin 1 das Wort »PamPaTiPamPamPam« zu Ende sagen konnte. Fällt der Spielerin 2 der geforderte Name nicht schnell genug ein, muss sie in die Kreismitte und sich selbst an dem Zungenbrecher versuchen. Spielerin 1 übernimmt sofort deren Platz...

Spontantheater

Material: —



Klatschkreis

Spieler: > 6

Zum Einstieg



T-11

Alle stehen im Kreis. Einer gibt einen Klatschimpuls an eine Person neben sich und ruft dabei »Hepp«, »Ha« oder »Hui«, je nach Klatschimpulsschwung. Diese gibt den Impuls weiter und darf auch die Richtung ändern, indem sie sich nicht mit dem Impuls zum Nachbarn umdreht, sondern ihn zurückgibt.

Wichtig ist es, aufmerksam zu sein, sich klar für eine Richtung zu entscheiden und das Tempo, also die Energieladung des Klatschens, nur langsam zu steigern oder zu senken.

Spontantheater

Material: —



Oh-Ah

Spieler: > 10

Zum Einstieg



T-12

Alle stehen im Kreis. Einer gibt mit einem Klatschen ein »Oh« an einen Nachbarn weiter, der wiederum das »Oh«-Klatschen weitergibt oder zurückschickt. Nun kann in die andere Richtung ein »Ah« geschickt werden, das ebenfalls per Klatschen weitergegeben wird. Wenn ein »Oh« oder ein »Ah« im Anflug ist, kann man sich auch ducken, wird somit übersprungen und alles wandert noch schneller durch den Kreis.

Spontantheater

Material: —



Namensspiel mit Ball

Spieler: > 6

Zum Einstieg



T-9

Am besten zuerst im Kreis üben:

Ein Spieler wirft den Ball zu einem Mitspieler und ruft dabei den Namen des Spielers, der den Ball als nächstes bekommen soll. Wenn das im Kreis klappt, kann man den Kreis auflösen. Alle bewegen sich wie Atome oder Moleküle im Raum umher. Positive Energie aufbauen, Kollisionen vermeiden, den Raum gleichmäßig ausfüllen und immer in Bewegung bleiben. Dann kann man langsam das Ballspiel wieder aufnehmen.

Spontantheater

Material: leichter, kleiner Ball



Shaky

Spieler: > 6

Zum Einstieg



T-10

Im Kreis locker und aufrecht stehen (mit dem Gefühl, als wenn man am Kopf mit einem Faden aufgehängt wäre), Arme baumeln lassen, Knie nicht ganz durchdrücken. In einer Hand fängt der »Shaky« sich an zu regen, die Hand schüttelt sich locker. Den Shaky kann dann jeder durch seinen Körper wandern lassen: in die andere Hand, den Fuß, das Gesicht, den Bauch, die Schulter...

Dann fangen alle ihren Shaky wieder ein, stecken ihn in die Hosentasche, nur noch einer geht rum und wird durch den Kreis »geworfen«. Wenn das gut klappt, können sich noch andere Shakys auf Tour machen...

Spontantheater

Material: —



Dynamische Statue

Spieler: > 6

Gut als Vorübung



T-15

Alle stellen sich in einer Reihe auf und der letzte baut aus den beiden ersten eine Statue. Der dritte an der Reihe tippt eine der beiden Statuen-Beteiligten an, der geht. Die neue Person interpretiert jetzt den Statuen-Rest neu und ergänzt sie nach ihrer Interpretation. Dann kommt der vierte dran...

Man kann auch eine Statue ergänzen, die zunächst aus zwei Personen bestand. Nach und nach können sich alle Mitspieler in die Statue einbauen oder auch von einem Künstler einbauen lassen.

Eine Variante dieses Spiels ist Statuen ergänzen (s. T-29).

Spontantheater

Material: —



Assoziationsgeschichte

Spieler: > 6

gut als Vorübung



T-16

Alle stehen oder sitzen in einem Kreis oder in einer kleinen Gruppe. Einer beginnt mit dem ersten Satz einer Geschichte. Der nächste erzählt den nächsten Satz ..., so dass eine komplette Erzählung entsteht. Jede Person beginnt ihren Satz mit: »Ja, genau...«, um das Annehmen der Idee des Vordermannes zu erleichtern und zu verdeutlichen.

Diese Übung trainiert die Assoziation, fördert die Zusammenarbeit, zeigt, was man für lustige Einfälle hat.

Spontantheater

Material: —



Murmeln zuwerfen

Spieler: > 6

gut als Vorübung



T-13

Die Spielerinnen bekommen jeweils eine kleine Papiertüte und rollen den Tütenrand oben ein. Zum Aufwärmen stehen alle im Kreis und schnipsen mit den Fingern, solange bis sie im selben Rhythmus sind...

Die Spielleiterin nimmt pantomimisch aus ihrer Papiertüte, die sie sich übrigens auch denken kann (Es können ja alle auf ihre Papiertüten verzichten!), eine kleine »Phantasiemurmel«, wirft sie vorsichtig hoch in die Luft und fängt sie mit der Tüte wieder auf. Bei der Landung macht es »Zack«, als sei eine echte Murmel in die Tüte gefallen...

Dasselbe können alle Spielerinnen einige Male allein versuchen:

Die Tüte in der Hand zwischen die Finger nehmen, sodass mit einem Fingerschnipsen ein lautes »Zack«-Geräusch durch das Papier entsteht. Gelingt der Murmelfang, so bilden die Spielerinnen Paare, die sich in einigem Abstand die Murmel zuwerfen. Später lassen sich im Kreis bald schwere Kunstwürfe meistern.

Das Spiel ist dann am besten, wenn die Gruppe so in Schwung ist, dass für Außenstehende nicht zu erkennen ist, ob nun echte oder erdachte Murmeln durch die Luft fliegen.

Material: —, oder je Spieler eine Papiertüte

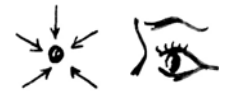
Spontantheater



Wo ist Christel?

Spieler: > 6

gut als Vorübung



T-14

Alle bewegen sich gleichmäßig durch den Raum, bauen Energie auf und nehmen sich selbst, den Raum und die ganze Gruppe wahr.

Der Spielleiter ruft »Stopp« und klatscht in die Hände, alle »frieren ein«. Er fragt nach einer Mitspielerin: »Wo ist Christel?«. Daraufhin deuten alle mit dem Finger auf Christel, ohne sich umzudrehen. Dann kurz nachschauen, ob es richtig war und weiter geht es.

Spontantheater

Material: —



Energiefeuer

Spieler: > 2

gut als Vorübung



T-19

Der Spielleiter hält etwas imaginäre Glut in den Händen und verteilt sie vorsichtig an alle. Nun entfacht die ganze Gruppe diese Glut durch kräftiges Händereiben und sanftes Pusten. Die Glut strahlt jetzt richtig Wärme ab und flammt beim weiteren Händereiben gelegentlich auf. Mit der Wärme versuchen sich die Teilnehmer jetzt überall am Körper zu wärmen, indem sie händereibend alle Gliedmaßen abfahren. In regelrecht tanzenden Bewegungen verteilen nun alle die Hitze des Energiefeuers und verbleiben, wenn die Kur sich dem Ende neigt in aufmerksamer, wacher Haltung.

Gerade wenn ein feuchter Tag ansteht kann man mit etwas Glut für die ganze Gruppe ein Energiefeuer entfachen.

Spontantheater

Material: —



Steigern von Aussagen

Spieler: > 6

gut als Vorübung



T-20

Alle stehen im Kreis und ein Spieler stellt eine banale Frage zum Befinden. Daraufhin antwortet der Spieler links von ihm. Diese Antwort müssen jetzt alle weiteren Mitspieler im Kreis steigern. Wurde beispielsweise der Spieler gefragt, wie denn seine Nacht war und er geantwortet hatte, dass er kaum geschlafen habe und noch müde sei, so geben seine Mitspieler in der Runde den gleichen Kommentar ab, nur mit zunehmender, gespielter Müdigkeit – oder/und mit drastisch-dramatischeren Worten bzw. ausgeschmückter.

Je nach Gruppe und Situation kann man variieren, ob nur die Aussage gesteigert wird oder mit (gesteigerten) Gesten kombiniert wird.

Spontantheater

Material: —



Wasserpflanze

Spieler: > 2

gut als Vorübung



T-17

Dieses Spiel geht paarweise und eignet sich gut als Vorübung. Allerdings muss sich die Gruppe gut kennen.

Die Paare verteilen sich locker im Raum und jeweils einer steht entspannt mit geschlossenen Augen da und versetzt sich in den Körper einer Wasserpflanze. Der andere gibt der Pflanze sanfte Impulse, der Wasserströmung gleich, indem er an verschiedensten Körperstellen Druck unterschiedlicher Stärke gibt. Die Wasserpflanze reagiert je nach dem Stoß und ihrer Elastizität oder Verzweigtheit mit nachschwingenden Bewegungen.

Nach einigen Minuten wechseln die Partner und versuchen, während der ganzen Übung nicht zu sprechen.

Spontantheater

Material: —



Eselkarren

Spieler: > 2

gut als Vorübung



T-18

In Pärchen finden sich immer ein Esel und ein passender Karren zusammen. Wie üblich hängt sich der Karren von hinten mit den Händen an den Hüften des Esels fest und stemmt sich mit allem Gewicht gegen das Zugtier. Der Esel versucht seiner Aufgabe gerecht zu werden und legt sich mächtig ins Zeug, um den Wagen zu ziehen. Zwischen beiden soll jetzt ein stetes Geben und Nehmen entstehen, so dass der Esel zwar unter Anstrengung aber langsam doch vorankommt.

Achtung: auf die Füße des Karrens aufpassen!

Spontantheater

Material: —



Was machst du?

Spieler: > 2

gut als Vorübung



T-23

Es bilden sich Paare, die sich gegenüber im Raum aufstellen. Einer der beiden ahmt pantomimisch irgendeine Tätigkeit nach. Daraufhin fragt der andere:

»Was machst du?«

Die Antwort des Irren gibt seinem Partner die Tätigkeit vor, die er als nächstes machen soll. Dann fragt wiederum der andere Spieler:

»Was machst du?«

Dieses Spiel trainiert die Fähigkeit, sich auf jede mögliche Rolle einzulassen.

Spontantheater

Material: —



Sinnliche Assoziationskette

Spieler: > 2

gut als Vorübung



T-24

Das Spiel funktioniert in Kleingruppen wie andere Assoziationsketten mit dem Unterschied, dass jeder Satz mit einem Sinnesverb beginnt: Ich höre/ rieche/ spüre/ schmecke/ sehe... Diese Kette muss nicht schnell gehen. Lieber etwas Zeit nehmen, um wirklich etwas zu spüren.

Spieler 1: »Ich höre den Regen auf das Zeltdach prasseln.«

Spieler 2: »Ich höre den Regen auf das Zeltdach prasseln und rieche das Aroma von nassen Socken.«

Spieler 3: »Ich rieche das Aroma von nassen Socken und blicke in ein lodernes Feuer.«

...

Spontantheater

Material: —



Gefühle von 1-10 steigern

Spieler: > 2

gut als Vorübung



T-21

Es finden sich immer Pärchen zusammen, die gemeinsam Gefühlsausbrüche trainieren wollen. Dazu stellen sie sich einander gegenüber und geben sich immer ein Gefühl vor, das sie ohne Worte von eins bis zehn steigern möchten. Im Wechsel versucht also immer eine Spielerin das Gefühl eine Stufe intensiver auszudrücken. Hat das Pärchen auf der 10-Finger-Skala die zehnte Stufe erreicht, so durchleben sie das Gefühl noch einmal rückwärts bis zur Ausgangsstufe.

Je ungewöhnlicher das Gefühl wird, umso schwerer wird es, einen Ausdruck ohne Worte dafür zu finden...

Eine Variante dieses Spiels ist die Emotionssteigerung (s. T-27).

Spontantheater

Material: —



Oh Yeah

Spieler: > 6

gut als Vorübung



T-22

Alle laufen durch den Raum und versuchen sich ausgelassen zu fühlen. Sie sind eine starke Gruppe und finden alles super. Dann macht eine Spielerin einen Vorschlag:

»Kommt, lasst uns alle auf einem Bein hüpfen!«

und alle brüllen im Chor:

»Oh Yeah, lasst uns alle auf einem Bein hüpfen!«

und schon hüpfen sie los.

Bald hat schon die nächste eine Idee und alle brüllen wieder

»Oh Yeah, ...«

Es finden also alle die Anregungen von allen Mitspielerinnen immer total super.

Spontantheater

Material: —



Emotionssteigerung



Spieler: > 2

gut als Vorübung

T-27

Stellt Euch in Paaren gegenüber im Raum verteilt auf. Wählt ein Gefühl, das ihr verwenden wollt (beispielsweise Wut). Euer Text ist: »1 2 3 4 5 6 7 8 9 10«. Der erste beginnt mit »Eins« und sagt dies mit einem kleinen Schwung von Wut, der andere antwortet mit »Zwei«, schon etwas wütender, dann »Drei«, jetzt sichtlich erregt, bis bei der »Zehn« die größte Intensität des Gefühls mit der Sprache ausgedrückt wurde. Dann wird das Gefühl wieder Schritt für Schritt abgebaut.

Jedes Paar kann es hintereinander mit verschiedenen Emotionen probieren. Ein Paarwechsel ist auch ganz spannend.

Dies ist eine Variante zum Spiel »Gefühle von 1-10 steigern« (s. T-21).

Spontantheater

Material: —



Stop-and-Go



Spieler: > 4

gut als Vorübung

T-28

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Dabei darauf achten, dass man immer neue Wege geht (keine Kreise) und dass es zu keinen Kollisionen kommt.

Auf einen Impuls von der Spielleiterin (in die Hände klatschen und »STOP« rufen), frieren alle Teilnehmerinnen ein. Das heißt, dass sie kurz in der Bewegung inne halten, als wären sie plötzlich eingefroren (Dabei das Atmen nicht vergessen!). Die Spannung halten, bis nach einem kurzen Moment die Spielleiterin das Kommando »Go!« gibt. Dann bewegen sich alle wieder.

Wenn das gut klappt, kann jede aus der Gruppe mit Klatschen und »STOP« die Gruppe stoppen und später per Anweisung auch die Gangart verändern.

Spontantheater

Material: —



Führen & Folgen



Spieler: > 2

gut als Vorübung

T-25

Wieder einmal sind Pärchen gefragt, von denen zunächst einer der Spieler den führenden, der andere den folgenden Part übernimmt. Der »Führende« hält dem anderen Spieler die ausgestreckte Hand etwa 10 cm vor das Gesicht. Dieser Abstand sollte immer gleich bleiben. Die »Führenden« beginnen nun die »Folger« langsam durch den Raum zu führen, indem sie langsam die ausgestreckte Hand bewegen. Darauf achten nicht zu schnell zu werden, da ja der Abstand eingehalten werden soll.

Im Grunde ist es sogar möglich eine Begegnung zweier »Folger« zu inszenieren und dabei die »Führenden« zu tauschen...

Spontantheater

Material: —



Schauplatz etablieren



Spieler: > 6

gut als Vorübung

T-26

Zwei bis vier Spielerinnen bekommen als Vorgabe einen Schauplatz (z.B.: Bahnhof, Schwimmbad, Baustelle, ...), betreten die Bühne und sprechen dazu ihre sinnlichen Assoziationen aus, ohne direkt ins Spiel zu kommen.

Das Publikum soll möglichst gut nachvollziehen können, wie es dort aussieht, nach was es riecht, was zu hören und wie die Atmosphäre ist. Je mehr die Aussagen von Mimik und Gestik getragen werden umso besser.

Spontantheater

Material: —



Assoziationskette

Spieler: > 2

gut als Vorübung

T-31



Alle stehen oder sitzen im Kreis. Einer sagt ein beliebiges Wort und schickt es zum nächsten, der wiederholt es (nimmt es an) und schickt seine nächste Assoziation dazu weiter (z.B.: »Blumen« – »Blumen, Gießkanne« – »Gießkanne, Wasser« – »Wasser, Meer« – ...). Dabei nicht nachdenken, keine Angst vor Wiederholungen oder Banalitäten!

Spontantheater

Material: —



Freie Impro

Spieler: > 6

T-32



Einfach einen Schauplatz oder eine Tätigkeit vorgeben. Der erste, der die Szene betritt, nimmt die Atmosphäre des Ortes oder eben die Tätigkeit auf und beginnt zu spielen. Andere können dazu kommen. Lasst Eurer Phantasie freien Lauf, denkt aber daran, dass man eine Szene auch wieder verlassen kann, wenn man nicht mehr gebraucht wird. Je mehr Spieler in die Szene eintreten, umso schwieriger wird es. Natürlich darf ein Spieler auch einen Gegenstand darstellen.

Spontantheater

Material: —



Statuen ergänzen

Spieler: > 4

gut als Vorübung

T-29



Als Partnerarbeit oder in der Gruppe machen. Einer stellt sich im Freeze (also: eingefroren) als Statue hin. Ein anderer ergänzt diese Statue zu einem Standbild. Die Statue kann inhaltlich (z.B.: Jemand steht mit ausgestrecktem Arm da. Der Ergänzter stellt sich vor, dass dieser eine Pistole in der Hand halte und so stellt er sich als der Bedrohte davor...) oder rein geometrisch (Jemand steht ganz lang und dünn im Raum, der Ergänzter hockt sich als Kugel daneben...) ergänzen. Wichtig ist nur, dass spontan die erste Idee verwendet wird, die einem in den Sinn kommt und nicht lange überlegt wird. Es gibt kein richtig und kein falsch! Wenn beide stehen, kurz die Spannung der Komposition halten, dann geht der erste weg, schaut sich das Standbild aus einer anderen Perspektive an und stellt sich wieder dazu. Spielt man das Spiel in der Gruppe, dann kommt eben immer der dazu, der die erste Idee hat. Dabei lautlos sein, Kichern erlaubt.

Spontantheater

Eine Variante dieses Spiels ist die »Dynamische Statue« (s. T-15).

Material: —



Rücken-an-Rücken

Spieler: > 2

gut als Vorübung

T-30



Stellt Euch zu zweit Rücken an Rücken auf. Beginnt zunächst damit, den anderen wahrzunehmen. Registriert kleine Bewegungen und lasst diese langsam größer werden. Kommt zu einer kleinen, liebevollen Neckerei, lasst auch diese größer werden bis ihr mit aller Kraft versucht, euren Partner vom Platz zu schieben. Der, der gerade geschoben wird, ruft immerzu »Neinneinnein...«, derjenige, der schiebt »Jajajajaja...«. Lasst euch auch mal absichtlich schieben und versucht, gleich gerne Gewinner oder Verlierer zu sein.

Spontantheater

Material: —



Heiratsanträge

Spieler: > 6



T-35

Es werden Paare gebildet, die fünf Minuten Zeit haben, sich einen gelungenen oder völlig missratenen Heiratsantrag zu überlegen und präsentieren ihn dann vor der Gruppe. Sie können dabei zuvor anonym auf die Bühne treten, um stumm die Szenerie mit Gesten aufzubauen.

Natürlich kann auch für alle Paare ein anderes Leitthema gesucht werden, es kommt nur darauf an zu sehen, wie vielfältig die Möglichkeiten der Umsetzung für die gleiche Rahmensituation sind.

Spontantheater

Material: —



Gefühlsachterbahn

Spieler: > 6



T-36

Die zu spielende Szene erfordert zwei Spielerinnen. Als Vorgabe dient ein Schauplatz oder ein Beruf, für den Anfang eignet sich z. B. eine Behörde oder ein Laden.

Eine Person von außen stoppt die Szene immer wieder und gibt den Spielerinnen neue, jeweils unterschiedliche Gefühle vor.

Nachdem mehrere Kurzszenen mit je zwei Spielerinnen durchgelaufen sind, bietet sich eine Auswertungsrunde an, um den Mitspielerinnen auch ein Feedback geben zu können.

Spontantheater

Material: —



Bilderbuchgeschichte

Spieler: > 6



T-33

Drei Mitspieler sind pantomimische Darsteller, die eine Bilderbuchgeschichte illustrieren wollen, die der Rest der Gruppe erzählt. Immer wenn ein Erzähler mit seinem Teil zu Ende ist, wird eine Buchseite umgeklappt – die Darsteller legen sich flach hin und erwachen darauf gleich wieder zu neuem Leben... Vorgegeben werden nur der Buchtitel und der erste Satz.

Spontantheater

Material: —



Emotionale Geschichte zu dritt

Spieler: > 3



T-34

Die Spielerinnen finden sich in 3er-Gruppen zusammen und die erste beginnt irgendein Erlebnis zu erzählen (Es kann alles vom gestrigen Tagesablauf hin zu einem Kochrezept sein). Dann unterbricht die zweite Spielerin und gibt ein neues Gefühl vor (Wut, Angst, Liebe, Freude, Schüchternheit, Müdigkeit,...), woraufhin die Dritte die Erzählung der ersten mit diesem Gefühl fortsetzt, bis die zweite Spielerin der ersten ein weiteres Gefühl vorgibt. Daran denken auch mal durchzuwechseln!

Spontantheater

Material: —



Break the routine

Spieler: > 6



T-39

Es bietet sich an, dieses Spiel nach »Sätze ergänzen« (T-41) zu spielen. Dazu werden zwei oder mehrere Routinesituationen ausgedacht (zum Beispiel: Arbeit im Haushalt, Körperpflege, ...).

Dann passiert etwas Außergewöhnliches (etwas, mit dem niemand oder alle gerechnet hätten; letzteres kann furchtbar komisch sein!), für das sofort eine Lösung konstruiert werden muss.

Grundsätzlich gilt wieder, dass die Idee, welche der Vordermann ins Spiel gebracht hat, die allerbeste ist und man innerlich dieser Idee zu 100 % zustimmt.

Die Übung dient dem gezielten Aufbau einer spannenden Szene, ohne sie geplant zu haben. Die Spieler sollen dabei lernen, gemeinsam einen Spannungspunkt aufzubauen, ohne dabei selbst im Zentrum zu stehen.

Spontantheater

Material: —



Freies Assoziationsspiel

Spieler: > 6



T-40

Die Gruppe sitzt eng zusammen in einem Kreis und erfindet eine Geschichte. Nur darf jede Spielerin pro Runde nur ein Wort dazu beisteuern. Was für ein Wort die jeweilige sagt ist vom bisherigen Geschehen abhängig. Zwar kann die Geschichte so verrückt wie denkbar sein, doch sollten die Sätze schon ihre grammatische Richtigkeit erhalten.

Es geht immer reihum. Hinterher können Beobachtungen gemeinsam besprochen werden. Denn in diesem Spiel werden viele »Probleme« sichtbar, die verallgemeinert für fast alle Impro-Theater-Spiele zutreffen ...

Spontantheater

Material: —



Eisenbahn-Rollenspiel

Spieler: > 6



T-37

Mit Stühlen wird ein Eisenbahnabteil nachgestellt. Jede die möchte, kann in das Abteil kommen und dort eine Rolle spielen. Einfach improvisieren...

Spontantheater

Material: —



Vorhang auf – Vorhang zu

Spieler: > 10



T-38

Alle sind im »Theater«. Der Spielleiter erklärt, dass alle Schauspieler und leider auch alle Kulissen erkrankt seien. Nach und nach müssen nun alle Anwesenden Ersatzrollen übernehmen und spielen: den Vorhang, Bäume, Parkbänke, ...Als Story ist alles denkbar, man muss nur mitmachen.

Dieses Spiel eignet sich auch gut für die Einbeziehung der Zuschauer bei einer Vorführung von Spontantheater.

Spontantheater

Material: —



Wachsen & Schrumpfen

Spieler: > 6



T-43

Eine Spielerin spielt eine Szene und »friert« durch Abklatschen ein. Dann kommt eine neue Mitspielerin hinzu, die sich beliebig zu der Situation hinstellt und beide spielen nach a-bermaligem Abklatschen die Szene weiter. Auf diese Weise wird die Gruppe auf vier Spielerinnen erweitert, die sich dann mit der gleichen Prozedur wieder aus der Szene entfernen. Einfacher ist es, wenn mit erläutert wird, der Szene einen solchen Verlauf zu geben, dass neue Personen eingeführt werden. Dann lässt sich die Szene leichter einfrieren und die Leute, die dazu kommen, haben eine von den Mitspielern definierte Rolle.

Darauf achten, dass sich die Szenen nicht zu lange ziehen.

Spontantheater

Material: —



1 Wort, 2 Wort, 3 Wort

Spieler: > 2



T-44

Eine Szene für drei Personen. Die erste Person hat immer nur ein Wort, die zweite Person zwei Worte und die dritte drei Worte zur Verfügung. Man ist dabei gezwungen, sich auf das Wesentliche zu beschränken und nicht in endlose Dialoge zu verfallen. Die Figuren können sich vor Szenenbeginn kurz vorstellen, wobei sie natürlich mehrere Worte sprechen dürfen.

1 Wort, 10 Wort

Diese Variante ist für zwei Personen gedacht. Eine Person von außen sagt den Spielern jeweils wie viele Wörter sie zur Verfügung haben. Das ändert sich also in der Szene ständig. Die Spieler dürfen mit den Fingern mitzählen.

Material: —

Spontantheater



Sätze ergänzen

Spieler: > 6



T-41

Wieder mal ein Spiel, wo es darum geht, eine wilde Geschichte zu erzählen. Es gibt nur zwei Regeln: Jeder darf pro Runde reihum nur einen Satz beisteuern. Jeder zweite Satz muss mit »Und dann...« beginnen und ein Hauptsatz sein, der von dem nachfolgenden Mitspieler mit einem Nebensatz, der mit »weil...« beginnen muss fortgesetzt wird. Der Phantasie seien keine Grenzen gesetzt – doch sollte darauf geachtet werden, dass jeder seiner Rolle treu bleibt.

Dieses Spiel ist eine Variante der Assoziationsgeschichte (s. S. T-16).

Spontantheater

Material: —



Emotionale Urlaubsgeschichte

Spieler: > 6



T-42

Eine Person erzählt irgendeine Urlaubsgeschichte oder ein Kindheitserlebnis frei von der Leber weg, ohne vorher darüber nachzudenken. Der Inhalt der Geschichte ist ganz egal. Er muss nicht originell, witzig oder spannend sein. Danach gibt eine Spielerin der Erzählerin eine Bewegung vor, mit der diese die Geschichte noch einmal erzählen soll, beispielsweise mit der Hand in die Faust schlagen. Die Gruppe beobachtet dabei, wie sich dadurch der emotionale Zustand ändert, den die Erzählerin ausstrahlt. WICHTIG: Die Erzählerin entscheidet selbst, wie intensiv sie sich auf die Emotionen einlassen möchte. Jede darf sich dabei selbst ihre Grenzen setzen. Auch auf die kleinen Impulse und Veränderungen achten und gegebenenfalls hinterher in der Gruppe auswerten.

Material: —

Spontantheater



Status Replay

Spieler: > 6



T-47

Wenn Menschen irgendwie beisammen sind, lässt sich häufig eine Hierarchie erkennen. Hier geht es darum, bewusst eine Stellung innerhalb einer Gruppe einzunehmen, sich gegebenenfalls zu erheben oder sich unterzuordnen. Das Grundspiel sieht jeweils ein Pärchen vor, das vor der Gruppe eine beliebige Szene spielt und durch Abklatschen einen Wechsel in der Hierarchie vorgegeben bekommt. Nach einigen Wechseln wird das Pärchen ausgetauscht.

Status 1-4

Durch Los ziehen vier Spieler eine Nummer von eins bis vier und bekommen somit verdeckt eine Stellung innerhalb der Hierarchie mitgeteilt. Jetzt muss nur noch eine Örtlichkeit für die Szene festgelegt werden und schon kann es losgehen...

Nachdem die Szene abgeklatscht wurde, versuchen die zuschauenden Mitspieler festzustellen, in welcher Position wer denn war.

Material: —

Spontantheater



Gromolo

Spieler: > 6



T-48

Wir befinden uns auf einer Fachtagung, auf der ein Wissenschaftler des entfernten Planeten Gromolo als Redner geladen wurde. Er steht nun neben einem Dolmetscher auf der Bühne und möchte uns seine neueste Erfindung präsentieren.

Zum Glück ist der Dolmetscher ein Meister seines Fachs und schafft es uns die Erläuterungen zu der ungewöhnlichen Sache, die der Gromolo aus Gromolo uns auf Gromolo vorstellen will, gut zu vermitteln.

Also: Auf der Bühne werden zwei Spielerinnen benötigt von denen uns eine auf Gromolo, einer erdachten Sprache, ohne auf Pantomime auszuweichen, einen Vortrag hält. Die andere darf keinen Akzent der Ausführungen des Gromolo auslassen, gegebenenfalls nachfragen und korrigieren, wie in echt halt!

Material: —

Spontantheater



Emotional Replay

Spieler: > 2



T-45

Hier sind immer feste Zweier-Pärchen gefragt. Jedem Pärchen wird ein bestimmtes Gefühl zugewiesen.

Das erste Paar geht auf die Bühne und spielt zu ihrem vorgegebenen Gefühl eine kurze Szene. Nach dem Abklatschen an einer für einen Emotionswechsel geeigneten Stelle kommt sofort das nächste Zweier-Pärchen nach vorne und spielt die Szene weiter, aber mit dem Gefühl, das diesem Pärchen zugewiesen wurde.

Spontantheater

Material: —



Spannungszustände

Spieler: > 8



T-46

Alle Spieler laufen quer durch den Raum und achten darauf, dass sie keine festen Bahnen oder Kreise gehen. Auf einmal gibt der Spielleiter eine Erhöhung des Spannungszustandes an, indem er »1« ruft. Daraufhin laufen alle etwas schneller, zackiger und angespannter durch den Raum. Die Spannung kann auf »3« erhöht und auf »-3« gesenkt werden. Bei »0« gehen alle wieder auf die gleiche Art wie zu Beginn durch den Raum.

Hinterher ist es interessant, die Beobachtungen der Spieler zusammenzutragen, was Aggressionen oder Kollisionen aber auch Harmonie und Ruhe angeht...

Spontantheater

Material: —



Puppets

Spieler: > 2



T-51

Zwei Personen sind Puppen, die sprechen, sich aber nicht selbst bewegen können. Zwei andere bewegen die Puppen, sprechen aber nicht (trainiert die Zusammenarbeit). Zunächst können die Puppen einfach durch die Gegend geführt werden, einfache Alltagshandlungen wie Hinsetzen, Gehen, Fenster aufmachen, Schnäuzen, ... ausprobieren. Dann können Begegnungen versucht werden.

Als Vorgabe für eine Szene eignet sich beispielsweise eine brenzlige Situation, ein Beruf oder eine Alltagshandlung.

Spontantheater

Material: —



Diavortrag

Spieler: > 6



T-52

Die Gruppe gibt zwei Begriffe vor, z.B. ein Reiseland und den Zweck der Reise (z.B. Expedition, Familienurlaub, Flucht, Safari). Eine Person hält zu diesem Thema einen Diavortrag. Durch die Art der Begrüßung werden die Zuschauer darauf eingestimmt, ob es sich um die Familie handelt, der das Thema näher gebracht wird oder z.B. ein Fachvortrag unter Kollegen. Ein Teil der restlichen Gruppe bildet das Bildmaterial.

Der Vortragende beschreibt, was er auf den statisch dargestellten Bildern sieht oder auf dem nächsten Bild sehen wird. Sobald er »Klick« sagt, schließen die Zuschauer die Augen und öffnen sie erst beim dann folgenden »Klack« wieder. Ein Diavortrag besteht in aller Regel aus 5 Bildern.

Je nachdem, ob der Vortragende das Bild beschreibt, das sein Bildmaterial dann darstellt (»auf dem nächsten Bild sehen wir ...«) oder ob das Bildmaterial was darstellt, was der Vortragende interpretieren muss, liegt der Schwerpunkt auf der witzigen pantomimischen Umsetzung des Erzählten oder auf der lustigen Interpretation des Dargestellten.

Spontantheater

Material: —



Kino-Impro

Spieler: > 6



T-49

Jeder überlegt sich einen ersten Satz, mit dem er eine Szene beginnen würde.

Dann wird eingezählt, zwei Personen betreten die Bühne und eine Person sagt ihren ersten Satz, auf den die andere Person spontan reagiert und so kann eine Szene entstehen. Wenn die Außenstehenden genug von der Szene gesehen haben, klatscht jemand ab, die Spieler frieren ein, und der Klatscher löst einen Spieler ab und nimmt dessen Körperhaltung ein. Aus dieser Stauung entsteht dann eine völlig neue Szene, indem die neue Person einen neuen ersten Satz sagt.

Dabei sollen die Spieler ihren ersten Einfall nehmen, der ist meistens der Beste. Es geht nicht darum, originell oder witzig zu sein. Und bitte nicht die Spieler verhungern lassen, sondern auch einmal abklatschen, wenn noch keine Idee da ist. Diese Idee kommt dann von selbst, wenn man in der vorgegebenen Körperhaltung dasteht. Am Anfang soll sich jeder einen Satz überlegen, damit theoretisch jeder einen Impuls hat, als erster die Bühne zu betreten.

Als Variante dazu bietet sich die »Blinde Kino-Impro« an (s. T-50)

Spontantheater

Material: —



Blinde Kino-Impro

Spieler: > 8



T-50

Alle stehen in einer Reihe. Zwei beginnen eine Szene (wie bei der »Kino-Impro«, s. T-49). Die Erste in der Reihe steht mit dem Rücken zur Spielfläche und hält sich die Ohren zu, bekommt also nichts davon mit, was vorne gespielt wird. Die Zweite in der Reihe klatscht für die Erste die Szene ab. Jetzt steht die Erste in der Reihe vor vollendeten Tatsachen, indem sie nur die Statue sieht, aber nicht die Geschichte dazu, und muss nun in die Szene einspringen.

Der Vorteil: Die Scheu abzuklatschen baut sich ab, weil man ja für jemand anderen abklatscht. Und außerdem hat man keine Chance, sich groß Gedanken zu machen, was man spielen wird, sondern muss aus der Situation heraus handeln, die man vorfindet.

Spontantheater

Material: —



Gruppendusche

Spieler: > 5



T-55

Alle Spielerinnen suchen sich zu Dreier- bis Vierergruppen zusammen, die sich locker im Raum verteilen. Reihum werden die Leute in der Kleingruppe »geduscht«. Die Person in der Mitte schließt die Augen. Die Kommandos dabei kommen von der Spielleiterin:

Am Anfang tröpfelt das Wasser sacht (mit Fingern leicht auf Körper klopfen), dann etwas kräftiger (stärker mit Fingern auf Körper klopfen), dann noch kräftiger (mit flachen Hand leicht auf Körper klopfen). Dann wird der Körper eingeseift (seifende Händebewegungen) und wieder abgeduscht, erst sanft, dann etwas kräftiger, dann noch kräftiger. Das Wasser wird abgedreht. Das Wasser wird vom Körper abgestreift (mit Händen am Körper langstreifen) und abgetrocknet (mit Händen wie mit Handtuch Körper trockenrubbeln). Zum Schluss wird geföhnt (ganz leicht das Gesicht anblasen). Dann bedankt sich der Duscher bei der Dusche und die Rollen werden gewechselt.

Spontantheater

Achtung: Die Gruppendusche kann nur funktionieren, wenn sich die Gruppe 100 % vertraut und niemand in der Gruppe Angst haben muss, begrapscht zu werden. Es muss genügend Zeit sein und die Stimmung passen.

Material: —



Abschiedssprung

Spieler: > 6

!!! nicht barfuß !!!



T-53

Alle stehen im Kreis. Der Blick kreist erst von Spielkameradin zu Spielkameradin und wandert langsam in die Mitte des Kreises. Langsam heben alle die Arme angewinkelt auf Hüfthöhe und gehen leicht in die Hocke. Jetzt wartet jede darauf, dass eine losspringt, um mit laut brüllendem »Ha!!!!« und nach vorn geschleuderten Armen in die Mitte zu springen. Doch sollen alle ja gleichzeitig den Abschiedssprung machen.

Noch kreisen die Blicke der in der Hocke »eingefrorenen« Spielerinnen durch die Runde...

Spontantheater

Material: —



Abschiedsschüttel

Spieler: > 6



T-54

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Sie schütteln die Arme kräftig durch und passen ihre Bewegungen dem folgenden Singsang an:

»Wir machen: unten Schüttelschüttel,
rechts Schüttelschüttel
links Schüttelschüttel
oben Schüttelschüttel!«

Wenn die Gruppe fit ist, kann der Rhythmus völlig durchbrochen werden und ein neuer eingesetzt werden...

Spontantheater

Material: —



Schnurpfad



Spieler: egal

!!! Stolperfallen !!!

W-3

Zur Spielvorbereitung wird ein Seil in einem möglichst auch vom Untergrund her abwechslungsreichen Gelände gespannt. An Stellen, an denen es Besonderes wahrzunehmen gibt, kann man einen Knoten oder eine Markierung ins Seil machen (z.B. besonders weichen Untergrund durch ein Moospolster, einen großen Farn, oder die plötzliche Wärme auf der Haut durch einen Sonnenfleck, intensiven Waldgeruch etc.).

Die Teilnehmer werden dann mit verbundenen Augen (!) zu dem Seil geführt und einzeln daran entlang geschickt, am besten sogar barfuß. Das Wahrnehmungserlebnis wird viel intensiver und schöner, wenn während der ganzen Zeit nicht gesprochen wird. Am Ende des Seiles muss eine Person stehen, um die Teilnehmer wieder vom Seil zu »pflücken«. (Sie können für die Wartezeit bis alle durch sind, z.B. zu einem Baum geführt werden, um dort noch weiter mit verbundenen Augen ihr Umfeld wahrzunehmen.)

Im großen Kreis werden dann die Wahrnehmungen und Erfahrungen ausgetauscht und aufgelöst, was nicht entdeckt wurde.

(Natur-)Wahrnehmung

Achtung vor Stolperfallen, spitzem Untergrund bei Barfüßigkeit und eventueller Angst eines Teilnehmers beim Laufen mit verbundenen Augen.

Material: Schnur/langes Seil, evtl. Klammern & Augenbinden



Blinder Spaziergang



Spieler: in Paaren

W-4

Wie nimmt man seine Umgebung wahr, wenn man seine Augen aus dem Spiel lässt und nur tasten, riechen, lauschen ... kann?!

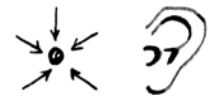
Es werden Paare gebildet, jeweils eine der beiden Personen verbindet sich die Augen. Deren Partnerin hat nun die verantwortungsvolle Aufgabe, die Augen der Blinden zu ersetzen, indem sie die »Blinde« an die Hand nimmt und versucht, ihr auf einem Spaziergang durch die Umgebung deren charakteristische Besonderheiten und Schönheiten nahe zu bringen. Außer zur Warnung vor Gefahren des Wegs sollte nicht gesprochen werden.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Augenbinden



Geräuschelandkarte



Spieler: egal

W-1

Die Teilnehmer sollen jeder für sich von ihrem »Lieblingsplatz« (s. W-20) aus versuchen, eine »Geräuschelandkarte« zu erstellen. Dazu entweder Stift und Papier austeilen oder einfach nur, imaginär, vor sich in den Waldboden zeichnen.

Sich selber zeichnet man dazu in die Mitte und versucht dann alle hörbaren Geräusche ihrer Herkunft und Intensität entsprechend einzuzeichnen.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: evtl. Papier & Stifte



Was gehört hier nicht hin?



Spieler: egal

!!! Verliergefahr !!!

W-2

Zur Spielvorbereitung wird ein Seil z.B. zwischen Bäumen, in einem möglichst abwechslungsreichen Gelände gespannt. Entlang dieses Seiles werden im Abstand von max. 1 m verschiedene Sachen so versteckt, dass sie vom Seil aus noch zu sehen sind, allerdings nicht »ins Auge springen« (z.B. zerknülltes Taschentuch halb im Laub verstecken, Gummiring um ein Ästchen wickeln, Stahlwolle aus dem Kochset in eine Wurzelspalte klemmen...)

Dann werden die »Sucher« zu dem Seil geführt, wo sie einzeln das Seil entlang geschickt werden, um so viele Dinge wie möglich zu entdecken, die eigentlich nicht hier hin gehören. Darauf achten, dass sich dabei niemand anmerken lässt, was er und wo er es entdeckt hat! Es sollte deshalb am besten nicht gesprochen werden, dann ist auch die Konzentration und Wahrnehmungsfähigkeit größer.

Wenn alle durch sind, soll jeder sagen was und wie viele Dinge er gesehen hat, allerdings nicht wo! Erst jetzt wird auch mitgeteilt, wie viele Dinge versteckt wurden. Entweder können sich jetzt alle in einem zweiten Durchgang erproben, oder man geht gemeinsam und lüftet die verbliebenen Verstecke.

Achtung: Der Spielleiter muss sich unbedingt die Verstecke selbst und deren Anzahl gut einprägen!! Wenn man nicht mehr weiß wohin genau zu schauen ist, findet man evtl. selbst nicht mehr alles wieder!

Material: langes Seil/Schnur, viele kleinere Dinge zum Verstecken

(Natur-)Wahrnehmung



Klopf-Wegweiser

Spieler: egal

Es geht darum, sich mit verbundenen Augen, also blind, nach einem Klopfzeichen zu orientieren, diesem zu folgen bzw. sich von ihm zu einem Treffpunkt leiten zu lassen.

Vorbereitung:

Es ist extrem wichtig, dass die Gruppenleiter (evtl. mit der Gruppe zusammen) davor das Gelände ganz genau nach Gefahrenquellen absuchen! – und diese unschädlich machen. Damit niemand beim blinden Herumirren im Wald verloren geht, sollte das Spielareal außerdem nach außen hin begrenzt werden z.B. durch Schnüre oder schon vorhandene Strukturen wie etwa einen Waldrand, Wege etc. Zusätzlich muss das Team natürlich wachsam sein, damit niemand zu weit abdriftet.

Achtung: Die Orientierungslosigkeit und das Gefühl der Hilflosigkeit, ohne etwas sehen zu können, plötzlich alleine im Wald zu stehen, kann ungeahnt große Ängste auslösen!



W-7

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Augenbinden, evtl. Schnüre zur Begrenzung



Figuren im Nachtwald

Spieler: > 8

Hier geht es darum, »Wahrnehmung« mal bei Nacht zu erfahren – Winnetou wusste ja auch immer, wenn ihm am Wegrand jemand auflauerte...

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die erste Gruppe startet und die TeilnehmerInnen haben 10 min. Zeit, sich entlang eines bestimmten Wegabschnittes am Rand zu verstecken, aber so, dass sie bei Tageslicht vom Weg aus direkt zu sehen wären! Es kommt also darauf an, mit der nächtlichen Umgebung zu »verschmelzen«. Die nachfolgende Gruppe positioniert sich dann am Beginn des Wegabschnittes, wobei immer nur einer sich auf den Weg macht, die anderen warten so lange mit dem Blick in die andere Richtung! Jeder, der durch den Wegabschnitt geht, soll nämlich, wenn er meint, jemanden am Wegrand entdeckt zu haben, kurz mit seiner Taschenlampe an diese Stelle leuchten, um seine Vermutung zu bestätigen (oder auch nicht) und um der versteckten Person das Signal zu geben, dass sie entdeckt wurde.

Am Ende des Weges steht eine Teamerin um alle wieder einzusammeln. Jede versteckte Person merkt sich, wie oft sie angeleuchtet wurde. Die Ergebnisse & Erlebnisse danach besprechen.



W-8

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Nacht, Taschenlampe für jeden



Wahrnehmungs-Check

Spieler: egal

Alle stehen in einem Kreis, den Blick nach außen gerichtet, oder z.B. auch an einem Waldrand entlang, dem Sonnenaufgang zugewandt. Als Spielleiter spielt man die »Reiseleitung« dieser schweigsamen »Wahrnehmungsreise«. Wenn alle zur Ruhe gekommen sind, lässt man die Wahrnehmung erst in die Ferne schweifen, um das am weitesten Entfernte zu sehen oder zu erlauschen. Kann man etwas riechen? usw. Dann kommt man immer näher, bis die Reise schließlich bei einem selber endet. Wie fühlt sich der Untergrund an, auf dem man steht? Wie ist der Bewuchs, welches das kleinste Pflänzchen, Körnchen das man noch sehen kann? Interessant ist es auch, die Aufmerksamkeit an den Rand des Blickfeldes zu lenken (ohne den Kopf zu drehen!). Was kann man dort alles noch erkennen, was einem davor völlig entgangen ist?



W-5

(Natur-)Wahrnehmung

Material: —



Baum wieder finden

Spieler: > 2

Es werden Paare gebildet. Einer von beiden verbindet sich die Augen und lässt sich von seinem Partner zu einem nahe gelegenen Baum führen. Diesen soll er dann in Ruhe genau wahrnehmen, befühlen und riechen und sich von »seinem« Baum eine möglichst genaue Vorstellung machen. Danach wird er von seinem Partner nämlich wieder an den Ausgangspunkt zurückgeführt und nun geht es darum »seinen« Baum wieder zu finden! –diesmal ohne verbundene Augen. Deshalb ist es sinnvoll, darauf hinzuweisen schon beim Weg zum/ vom Baum genau auf dessen Besonderheiten (Untergrund etc.) zu achten und jeweils den gleichen Weg zu gehen.

Steigerung: Weiter entfernte Bäume ansteuern, den Blinden jeweils vor dem Start und nach dem Ankommen am Ausgangspunkt um die eigene Achse drehen bis ihm blöd im Kopf wird ☺ oder das ganze im Dunkeln spielen.



W-6

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Augenbinden, Bäume



Waldfenster



Spieler: egal

!!! Krabbeltiere !!!

W-11

Dieses Spiel bietet die Möglichkeit, die Natur ganz unmittelbar und mit allen Sinnen wahrzunehmen und sich dabei selber als »mittendrin« zu erleben:

Die Teilnehmer legen sich im Wald verteilt auf den Rücken (evtl. auf Isomatten). Jeder sollte auf lange Klamotten und geschlossene Kragen achten, da nun jeder bis auf den Kopf mit Laub zugedeckt wird. Die Steigerung wäre, vorsichtig nur noch ein Kuckfenster um die Augen frei zu lassen.

Es wird davor ausgemacht, wie lange man unter seiner »Walddecke« bleiben darf/soll bis alle wieder zusammen kommen, um von ihren Beobachtungen durchs Waldfenster, bzw. ihren Erlebnissen als Teil des Waldes zu erzählen.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Laub, krabbelichte Klamotten



Bitte reiche es weiter!



Spieler: > 4

W-12

Alle sitzen im Kreis. Barfuß reicht man nun verschiedene Gegenstände mit der Bitte: »Bitte reiche es weiter« mit den Füßen im Kreis reihum weiter, z.B. einen Pilz (ob er die Runde wohl überleben wird???), einen glatten Stein, eine Pflanze, Moos, etc.

Das Spiel ist durch die Verrenkungen und Pannen dabei zum einen einfach witzig, zum anderen spürt man die Beschaffenheit der Gegenstände mal auf eine ganz andere, intensive Art.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: verschiedene Gegenstände (aus der Natur)



Natur-Memory



Spieler: > 4

W-9

Auf einem Tuch oder einer anderen geeigneten Unterlage, werden verschiedene Dinge, die zuvor von der Spielleitung in der direkten Umgebung gesammelt wurden, ausgebreitet. Alle Teilnehmer haben 2-5 min (je nach Schwierigkeit eben) Zeit, sich die Sachen genau einzuprägen. Dann wird alles mit einem Tuch o. ä. verdeckt. Jetzt geht es darum, sich an so viele Dinge so genau wie möglich (!) zu erinnern, um die entsprechenden Pärchen dazu in der Umgebung und der vorgegebenen Zeit zu sammeln. Aber Blatt ist nicht gleich Blatt und der Kieselstein – oh, war der grau oder weiß??

Das ganze kann auch als Kooperationsspiel im Team oder in zwei Teams gegeneinander gespielt werden.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Dinge aus der Natur, Tuch o. ä. zum Verdecken



Anschleichen



Spieler: > 4

W-10

Hier geht es darum, sich möglichst lautlos anzuschleichen, bzw. die »Anschleicher« zu erlauschen.

Einer lässt sich die Augen verbinden und wird nun zum blinden Drachen, der seinen Schatz bewacht oder zum altersschwachen Indianerhüptling, der einen gebührenden Nachfolger sucht. Entweder sitzt er in der Mitte und bewacht einen Gegenstand, der vor ihm liegt (z.B. einen Haufen Kastanien) oder er sitzt irgendwo mit einem Behältnis, in das die anderen etwas hineinlegen müssen. Aufgabe der anderen ist es, sich anzuschleichen, ohne dass es der Blinde hört und ihm einen Gegenstand zu klauen bzw. etwas in das Behältnis hinein zu tun Falls der Blinde ein Geräusch wahrnimmt, darf er in die entsprechende Richtung deuten und derjenige muss am Platz erstarren bzw. an den Ausgangspunkt zurück (wenn alle aus einem Kreis heraus gestartet sind).

Die Spielleiterin muss hier darauf achten, dass undeutliches Deuten des Drachen auch den richtigen »verurteilt«. Wer bleibt ungehört und stiehlt dem Drachen die erste Kastanie? Wer kann als erster dem Indianerhüptling unerlauscht etwas unterschieben?

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Augenbinde, »Schatz« (z.B. Kastanien), Behältnis



Veränderungen am Wegrand

Spieler: > 8



W-15

Zwei Gruppen gehen ein festgelegtes Wegstückchen (oder ein mit einer Schnur markiertes Wegstück im Wald) entlang. Dann nimmt die eine Gruppe verschiedene Veränderungen an diesem Wegstück vor, während die anderen woanders warten. Dabei kann man z.B. Gras am Wegrand an einer Stelle platt treten, einen Tannenzapfen unter den Laubbaum legen, große Steine die Wegseite wechseln lassen... Darauf achten, dass in der Gruppe gemeinsam besprochen und entschieden wird, welche Dinge man verändert – das hat dann nicht nur einen pädagogischen Lerneffekt und kann von daher gut zum Kennenlernen und Zusammenbringen der Gruppe genutzt werden, sondern dient auch dazu, den Überblick über die vorgenommenen Änderungen zu behalten.

Die zweite Gruppe folgt dann nach und versucht, die Veränderungen zu entdecken.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: —



Spinnennetz

Spieler: > 6



W-16

Ein langes Seil wird zwischen zwei dicht nebeneinander stehenden Baumstämmen wie ein Spinnennetz kreuz & quer gespannt, so dass verschieden große »Löcher« entstehen. Die Aufgabe ist nun, zu versuchen, die ganze Gruppe von der einen Seite auf die andere zu bringen, und zwar so, dass die Seile nicht berührt werden und jeder (nach Möglichkeit – denn das macht das Aufbauen sehr schwierig) dabei durch ein anderes Loch transportiert wird. Waghalsige Balanceakte gut absichern lassen.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: langes Seil, 2 eng nebeneinander stehende Bäume



Blattsalat

Spieler: > 4



W-13

Jeder soll sich ein Blatt suchen und sich »sein« Blatt (Form, Färbung, Oberfläche etc) genau einprägen, denn es wird darum gehen, dieses Blatt unter vielen wieder zu erkennen. Je nach Schwierigkeitsgrad fasst man die erlaubte Blattart sehr eng, z.B. nur Löwenzahnblätter, oder jeder soll sich sogar mehrere Blätter suchen und wieder erkennen. Sehr gut geht auch »Steinsalat«, »Kartoffelsalat« (bevor man Abendessen draus macht) alles ist möglich!

Am besten sitzen alle im Kreis, legen dann »ihre« Gegenstände in der Mitte zu einem Haufen zusammen, der gründlich gemischt wird. Reihum sucht sich nacheinander jeder einen der Gegenstände, den er für den eigenen hält. Dabei muss jeweils vor den anderen begründet werden, warum man genau diesen für den eigenen hält. Kann jemand das Gegenteil beweisen, weil er in dem Gegenstand selber den eigenen erkennt, muss verhandelt werden, wer Recht hat.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Gegenstände aus der Natur



Das große Suchen

Spieler: > 4



W-14

Es werden kleine Grüppchen oder Paare gebildet. Anhand einer Suchliste sollen nun die beschriebenen Dinge gesammelt werden (seltene oder einzeln stehende Blumen nicht pflücken!) Danach zeigt jede den anderen was sie zu den einzelnen Aufgaben jeweils gefunden hat.

z.B. kann man suchen lassen nach:

- etwas Leichtem
- etwas Typischem aus der hiesigen Gegend
- etwas besonders Schöнем
- dem größten Ding, das es hier gibt!
- etwas Feurigem
- einem Gegenstand, der für die Lebewesen hier besonders wichtig ist
- etwas Ruhigem
- usw.

(Natur-)Wahrnehmung

Dieses Spiel kann auch auf Zeit gegeneinander gespielt werden.

Material: Zettel & Stift, um die Suchlisten zu schreiben; Sammelbehältnisse



Fotokamera

Spieler: in Paaren



W-19

Einer ist die Kamera, der andere den Fotograf, wobei die Kamera die Augen zu machen muss und sie nur für das Foto öffnen darf. Vorher wird abgemacht, wie viele Fotos gemacht werden dürfen. Die Kamera wird vom Fotograf blind durch die Gegend geführt. Wenn dieser meint, ein besonders lohnenswertes Motiv gefunden zu haben, mit dem er eines seiner Fotos belichten will, richtet er seine Kamera vorsichtig darauf aus (kann ja auch eine Nahaufnahme auf dem Boden sein) und drückt auf den Auslöser. Die Kamera öffnet die Augen, um das sich ihr darbietende Motiv innerlich abzuspeichern, soll dabei mit dem Blick aber nur auf ihr Motiv fixiert bleiben, dieses dafür aber möglichst genau und umfassend in sich aufnehmen. Sind die Fotos alle belichtet, werden die Rollen getauscht und danach in gemeinsamer Gruppenrunde die Fotos entwickelt und den anderen »gezeigt«, indem die Kamera erzählt. Schön auch als Abschlussspiel, um die Umgebung noch einmal genau wahrzunehmen und sich innerlich von ihr zu verabschieden, indem man sich besonders schöne Motive als inneres Erinnerungsfoto mit nach Hause nimmt.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: —



Lieblingsplatz

Spieler: egal

Besinnlich



W-20

Jede Teilnehmerin soll sich einen ganz persönlichen »Lieblingsplatz« suchen, an dem sie sich einige Minuten lang aufhält. Zu einem vereinbarten Zeichen sollen dann alle wieder zum Treffpunkt zusammen kommen (also unbedingt in Hörweite bleiben). Für die Zeit am Lieblingsplatz können verschiedene Aufgaben gestellt werden, z.B. so viel wie möglich mit allen Sinnen von diesem Platz und seiner Umgebung wahrzunehmen, besonders auf Farben zu achten, oder eine »Geräuschelandkarte« (s. S. W-1) anzufertigen. Dieses Spiel ist auch gut zum »Abschiednehmen« geeignet.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: evtl. Zettel, Stift (für Geräuschelandkarte)



Nachtwanderung

Spieler: egal

!!! evtl. Angst !!!

W-17

Hier ein paar Tipps, wie eine banale Nachtwanderung zu einem sehr besonderen Erlebnis werden kann:

Am besten werden (bis auf eine Teamer-»Not-Taschenlampe«) keinerlei Taschenlampen o. ä. mitgenommen, damit die Wanderung in wirklicher *Nacht* und ohne lästiges Lichtgefuchtel stattfindet. Außerdem können so die besondere Atmosphäre der Nacht und die eigenen Gefühle dabei viel bewusster wahrgenommen werden. Wichtig ist dafür auch auf Ruhe zu achten! Der Weg sollte den Teamerinnen gut bekannt sein und im Vorfeld abgelaufen werden. Um keinen zu verlieren kann man auch eine lange Kette bilden und sich so durch die Nacht schlängeln (gibt auch zusätzlich Sicherheit bei Personen, die alleine im Dunkeln zu viel Angst hätten). Schön ist es, unterwegs immer wieder im Laufen inne zu halten und in die Nacht zu lauschen. An einem Waldrand z.B. bietet es sich auch an, eine etwas längere Wahrnehmungs-Pause einzulegen (s. auch »Wahrnehmungs-Check«, W-5). Dazu verteilt man die Gruppe am besten entlang des Waldrandes, so dass jeder für sich steht.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: 1 Teamer-Taschenlampe für den Notfall



Den Wald verzaubern

Spieler: egal

!!! nur Verrottbares !!!

W-18

In einem festgelegten Gebiet oder an einem Weg entlang strömen alle aus, um den Wald/Wegrand zu verzaubern – mit verschiedenen Hilfsmitteln, die aber unbedingt alle problemlos abbaubar sein müssen (besonders dann, wenn man die Kunstwerke stehen lassen will; am besten nimmt man eh nur Materialien, die man in der Natur findet!). Danach können alle bei einem gemeinsamen Rundgang die Zaubereien der anderen bestaunen und sich in das Reich der Wurzeltrolle, Moosgnome und Baumfeen entführen lassen. Witzig auch die Reaktionen der vorbei kommenden Wanderer.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Naturmaterialien oder problemlos Abbaubares



Keltenzopf

Spieler: egal



W-23

An einem Baum o. ä. sind drei Seile festgeknotet. Alle Mitspieler werden mit verbundenen Augen gleichmäßig auf die Seile verteilt. Jetzt müssen sie blind miteinander kommunizieren und einen Zopf flechten. Hinterher werden Webfehler gesucht.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Drei Seile, evt. Augenbinden



Zeltaufbau

Spieler: egal



W-24

Ein einfaches Zelt muss von drei oder vier Personen mit verbundenen Augen aufgebaut werden. Die anderen schauen zu und müssen mucksmäuschenstill sein. Ist das Zelt aufgebaut müssen die ErbauerInnen alle reingehen und es zumachen. Dann dürfen sie die Augenbinden lösen und sich ihr Werk anschauen. Anschließend wird ausgewertet, was nicht bzw. was geklappt hat.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Trekkingzelt, evtl. Augenbinden



Mr. X

Spieler: egal



W-21

Alle bis auf einen (Mr. X) bekommen die Augen verbunden und verteilen sich im Raum (begrenzen). In jedem Zug darf Mr. X drei Schritte gehen, alle anderen anschließend blind zwei Schritte in die Richtung, in der sie meinen, Mr. X gehört zu haben. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Mitspieler Mr. X erreicht hat. Der Spielleiter muss darauf achten, dass niemand das Feld verlässt oder sich irgendwo anhaut...

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Augenbinden



Seilgeometrie

Spieler: egal



W-22

Alle halten mit geschlossenen Augen ein Seil fest. Auf Kommando müssen sie das Seil zu einem Quadrat formen, zu einem Kreis, einem gleichseitigen Dreieck ... Eine Erleichterung (für jüngere SpielerInnen) ist, wenn man das Seil zusammengeknotet hat.

(Natur-)Wahrnehmung

Material: Seil, evt. Augenbinden