

BDP Spielesammlung

Bevor es losgeht

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.

Wenn man dann erstmal mit solchen einfachen Spielen angefangen hat und die Gruppe (aufeinander) »eingespielt« ist – hua hua hua hua ... Wortspiel ... hua hua ... (verlassen wir diesen peinlichen Zwischenrufer) – dann hat man es viel leichter, auch kompliziertere Spiele zu erklären. Dazu hat man dann als perfekteR Freizeit-TeamerIn gleich ein paar

vorbereitet und das Schicksal eines unwiederbringlich gelungenen Spieles nachmittags nimmt seinen nicht aufzuhaltenden Lauf.

»Spielen?« Wir sind doch nicht im Kindergarten.« Wer diese Meinung vertritt, verpasst eine ganze Menge. Wahrscheinlich habe 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.

Spiele und Gruppen-Entwicklung

- 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 ein wenig 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 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.

- Angebracht können hier Wettkampf- und Tobespiele sein, was aber nicht heißen sollte, dass es unbedingt einen Sieger geben muss – oder der Sieger immer der Platzhirsch sein muss.
- Wenn in der Gruppe ein gewisse Zusammengehörigkeitsgefühl entstanden ist, kommen kreative Spiele gut an, Vertrauens- und Kooperationsspiele etc.
- Im Leben einer Gruppe kann es im Laufe der Zeit dazu kommen, dass die Gruppe sich nicht nur zusammengehörig fühlt, sondern jedeR einzelne Individualität zeigen kann und das auch tut. Kreativität und Phantasie kann sich hier in einer anderen Weise entfalten, weswegen Theaterspiele hier gut ankommen können.

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

Ein paar allgemeine Gedanken

„Der Mensch ist nur Mensch, wenn er spielt!“ (Friedrich Schiller oder so - Goethe spielt Flöte auf Schiller seim...)

- Ganz allgemein ist es ziemlich wichtig, beim Spiele anleiten selbst eine positive Einstellung rüberzubringen; wenn ich selbst keine Lust zum Spielen habe, wie soll ich dann andere begeistern?
- Wichtig ist auch eine gute Vorbereitung und Kenntnis der Spiele (vorher ausprobieren); die Regeln sollten einem so klar sein, dass man sie ohne größere Komplikationen anderen erklären

kann. Wenn man erst in der Anleitung nachlesen muss, wie das doch gleich noch mal ging, ist der Start schon schief gegangen.

- Da es beim Spielen nicht um Profit oder Ergebnis geht, sondern Spielen mehr ein Prozess ist, bei dem es um Wohlfühlen, Bestätigung, Erfolgserlebnisse, KreativitätSENTFALTUNG und soziales Lernen geht, sollen und dürfen bei Spielen Spaß, Ge-

selligkeit und Freude im Vordergrund stehen. Spielen steht zunächst einmal für sich und sollte nicht primär für irgendwelche pädagogischen Zie-

le missbraucht werden – so könnte man Leuten das Spielen schnell verderben.

- Lachen ist erlaubt!

Zum Aufbau einer Spielekette

- Häufig kommt es ja vor, dass man nicht nur ein Spiel spielen will, sondern gleich eine ganze Reihe von Spielen durchführen will. So was nennt sich dann Spielekette. Anfang und Ende einer solchen Spielekette sollten ganz besonders intensiv geplant werden.
- Eine Spielekette sollte ein Spannungskurve besitzen und eine gelungene Abwechslung sein zwischen Auflockerungsspielen, dynamischen Bewegungsspielen, Verschnaufspielen und einem etwas ruhigeren Abschlusspiel. Wer am Abend eine Spielekette veranstaltet und zum Schluss ein Tobespiel veranstaltet, sollte sich nicht wundern, wenn die Kids dann noch bis in die frühen Morgenstunden putzmunter sind...
- Eingebaut werden sollten auch Spiele ohne Gewinner und Verlierer. Die Spiele sollten so abwechslungsreich sein, dass nicht immer der gewinnt, der den größten Bizeps hat. Man sollte die Mitspieler auch darauf hinweisen, selbst nicht mehr Kraft aufzuwenden als der „Gegner“ besitzt – so bekommen dann auch die Schwächeren eine Chance.
- Am Anfang sollten 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! Um es gewählt zu formulieren: „Über das Spielen dem Spiel näherkommen“. Wer übrigens von den Mitspielern keinen Bock hat, sollte nicht gezwungen werden. Vielleicht schaut er ja einfach nur zu und bekommt dann irgendwann doch Lust, mitzuspielen. Vielleicht will er ja auch nur eine erneute Einladung?
- Im Laufe einer Freizeit sollten abwechslungsreiche Spiele gespielt werden, die die verschiedenen Fähigkeiten ansprechen: ruhig - laut - rennen - nicht bewegen - Kraft - Hören - Sehen - Riechen -

Schmecken - Reden - Denken - Fühlen - Fantasie - Theater...

- In gewissen Altersstufen kommen Spiele („Kinderkram“) nicht so gut an. Manchmal kann man die Leute eher begeistern, wenn das ganze eine „Spiele-Session“ ist, ein roter Faden auftaucht oder die Spielekette ein Motto trägt. Und ganz wichtig: Möglichst immer selbst mitspielen!
- Neue Spiele kann und darf man auch in Spieleketten einbauen, diese sollten aber erst etwas später folgen. Spielideen von den Mitspielern dürfen ruhig aufgegriffen werden; dadurch wird jeder Mitspieler selbst potentieller Spielleiter, und das ist nicht das schlechteste. Wenn man den Ideengeber auf ein bisschen später vertröstet, weil das Spiel gerade in die Spannungskurve nicht ganz so gut reinpasst, ist das auch kein Problem - nur vergessen darf man sie nicht!
- Wenn man eine Spielekette plant, sollte man sich mehr Spiele überlegen, als man in der geplanten Zeit veranstalten kann, um dann spontan Spiele umstellen zu können oder andere dazwischenschieben. Allerdings bringt es auch nichts, wenn man ein Blatt mit 60 Spielen hat, von denen man nur fünf wirklich kennt und bei 40 eigentlich nicht so genau weiß, um was es da eigentlich ging. Im Laufe der Zeit entwickelt man ein Fingerspitzengefühl, worauf die Gruppe gerade Lust haben könnte und ob spontan etwas umgestellt werden sollte.
- Gut ist es, wenn man im Team arbeiten kann. Dann kann einer das Spiel erklären (und er erklärt das Spiel allein!), und der 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. Pfuscht euch nicht gegenseitig rein - das kann leicht unnötigen Ärger geben.
- Selbstverständlich sollte auch sein, dass man keine Mitspieler runtermacht und auch eingreift, wenn Mitspieler das untereinander tun.
- Und dann vor allem: Nicht stundenlang quasseln, sondern anfangen, spielen, machen und erleben lassen!

Kennenlernspiele

Leute ordnen

Die Personen sollen sich nach geographischem Wohnort, wie auf einer Landkarte im Raum anordnen. Die Personen sollen sich nach der Länge der Haare aufstellen. Die Personen sollen sich alphabetisch nach ihren Namen ordnen ohne miteinander zu sprechen. Die Personen sollen sich blind nach Größe ordnen...

Tückische Länge

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

Erbsenspiel - Ja, Nein, weiß, schwarz...

Jede Person bekommt drei Erbsen in die Hand. Es geht darum den anderen MitspielerInnen so viele Erbsen wie möglich abzulutschen. Dies geschieht indem man den anderen Fragen stellt, die andere Person darf weder mit „Ja“ oder „Nein“, noch mit „weiß“ oder „schwarz“ antworten und auch keiner Abwandlung davon, also auch nicht mit „nicht“, „kein“ o. ä. antworten. Wer so antwortet muss eine Erbse abgeben.

Obstsalat mit Namen und Stuhlnamen

Alle sitzen im Stuhlkreis, bis auf eine Person, die steht in der Mitte des Kreises. Die Sitzenden bekommen einen Tesakreppstreifen, worauf sie ihren Namen schreiben. Den Namensbeber kleben sie auf die Lehne des Stuhles auf dem sie sitzen. Nun ruft die Person in der Mitte z. B. zwei Namen, diese Personen müssen nun Platz wechseln, dabei versucht die Person in der Mitte einen freien Stuhl zu ergattern, die Person, die keinen Stuhl ergattert muss in die Mitte und wieder die Namen von Personen aufrufen, die Plätze tauschen sollen. Das Knifflige daran ist, dass man gleichzeitig auf den eigenen Namen hört und auf den Namen des Stuhles auf dem man sitzt. Mit der Zeit können auch mehr als zwei Namen gerufen werden, bei Obstsalat wechseln alle den Platz.

Knüppelspiel

Alle sitzen im Stuhlkreis nur eine Person steht in der Mitte, diese Person hat einen Knüppel aus Zeitungspapier. Die Person in der Mitte ruft den Namen einer Person im Stuhlkreis und versucht schnell diese mit dem Zeitungsknüppel abzuschlagen. Die Person, deren Namen gerufen wurde kann sich retten, indem sie bevor sie abgeschlagen wird den Namen einer anderen Person ruft, usw. . Wird eine Person abgeschlagen muss sie in den Kreis.

Zwiebel

Es werden zwei gleich große Stuhlkreise gebildet, ein Innen und ein Außenkreis, die Personen sitzen sich gegenüber. Die/der SpielleiterIn gibt ein Thema vor zu dem sich die Gegenübersitzenden ca. 2-3 Minuten lang unterhalten sollen, dann rückt der Außenkreis einen Platz weiter und das nächste Thema wird vorgegeben. (Themen können sein: was war dein letzter Kinofilm? Was hast du beim Aufwachen als erstes gedacht? Was bedeutet dein Name? Usw.)

Spiel zur Paarbildung

Alle bekommen eine Kleber auf den Rücken mit dem Namen einer berühmten/bekannten Person. Durch Fragen auf die nur mit Ja und Nein geantwortet werden darf müssen sie durch Befragen ihrer MitspielerInnen herausfinden wer sie sind. In der Gruppe sind jeweils zwei Personen, die zusammengehören, so können nach Auflösung Paare gebildet werden.

Märchen und Wahrheit

Es bilden sich Zweiergruppen. Die Paare haben ein paar Minuten Zeit sich auszutauschen und ein bisschen kennenzulernen. Aufgabe ist in der großen Gruppe nachher seineN PartnerIn vorzustellen, mit z. B. 4 Aussagen über die Person. Unter den Aussagen befindet sich jeweils eine Unwahrheit, die Gruppe soll erraten welches die falsche Aussage ist.

Das komische Ding

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis und die erste Person gibt ein beliebiges Ding an die nächste Person weiter und gibt dem Ding einen Namen, der mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der eigene Vorname z. B.: ich heiße Tom und gebe ein Telefon weiter. Der nächste gibt das Ding genauso weiter, wiederholt aber den Namen des Vorherigen und die Bezeichnung, die er dem Ding gegeben hat, also z. B. ich heiße Walter und habe hier eine Windel, die ich von Tom bekommen habe, der hat aber gesagt, es sei ein Telefon ... und so weiter, bis das Ding einmal die Runde gemacht hat.

Steigerung: Plätze tauschen und weitermachen.

Zipp-Zapp

Es geht darum einen Sitzplatz im Stuhlkreis zu ergattern. Eine Person steht in der Mitte, zeigt auf eine sitzende Person und ruft Zipp oder Zapp. Die/der Angesprochene muss bei Zipp schnell den Namen des linken Nachbarn und bei Zapp den Namen des rechten Nachbarn nennen. Sagt die angesprochene Person den falschen Namen oder weiß ihn nicht, geht sie in die Mitte. Bei Zipp-Zapp wechseln alle die Plätze.

Platz ergattern

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht auf und begibt sich in die Mitte, es gibt also einen freien Stuhl. Die Person in der Mitte versucht den freien Stuhl zu ergattern und die Gruppe versucht das durch ständiges Weiterrutschen zu verhindern. Ergattert sie einen Platz muss die Person, die das ermöglicht hat in die Mitte.

Herzblatt - Namensspiel mit Decke

Zwei Gruppen befinden sich gegenüber. Die Spielleitung hält eine Decke hoch, jeweils eine Person der Gruppen hockt sich hinter die Decke. Auf Kommando wird die Decke heruntergelassen und die zwei Personen sehen sich und müssen schnell den Namen der anderen Person sagen. Die Person, die schneller war „gewinnt“ und die andere Person muss mit zur Gewinnergruppe.

Das Defizit-Spiel

JedeR hat drei Erbsen o. ä. 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. Wer alle Erbsen hat, hat gewonnen. (Oder man hört vorher auf.)

Meine Lieblingsfarbe

JedeR schreibt seine/ihre Lieblingsfarbe, Lieblingsmusik und Liebessessen verdeckt auf einen Zettel. Die Zettel werden gefaltet, mit einem Körbchen o. ä. eingesammelt und gemischt. JedeR zieht einen Zettel und muss sich überlegen, von wem er ist. EineR fängt an, an einer Person Fragen zu stellen bis ein „Nein“ kommt. Die gefragte Person darf weiter machen. Es geht bis alle Personen erraten sind.

Mein Schlüsselbund erzählt

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.

Einteilungsspiele

Oft will man für Spiele kleinere Gruppen einteilen. Immer durchzählen zu lassen ist auf die Dauer langweilig. Deswegen kann man die Einteilung der Gruppen in kleine Spiele verpacken:

Tierpaare

Alle ziehen blind einen Zettel auf dem ein Tiername steht. Von jedem Tier sind je zwei vorhanden. Die Zettel dürfen erst angeschaut werden, wenn alle einen Zettel haben. Die Paare sollen sich nun über die Laute der Tiere finden. Ihr könnt es auch pantomimisch machen, je nach Lust und Laune. Gesprochen werden darf nicht. Um das Spiel verwirrender zu machen, kann man sehr ähnliche Tiere wählen. Um Dreiergruppen zu bilden sind vom jedem Tier je drei Zettel vorhanden usw.

Bonbon-Gruppen

Die „süße“ Art, Gruppen einzuteilen: Soviel verschiedene Bonbonsorten wie man Gruppen braucht werden in ein Körbchen gegeben. Die Gesamtanzahl der Bonbons richtet sich nach der Zahl der TeilnehmerInnen. Blind ziehen alle ein Bonbon (Tuch über das Körbchen legen). Alle, die dieselbe Bonbonsorte haben, bilden eine Gruppe.

Nach dem Kennenlernen...

Die folgenden Spiele sind am besten draußen auf einer Wiese zu spielen oder am Strand, barfuß im Sommer, am besten schon in Badeklamotten, um sich zwischendrin in die Fluten zu stürzen. Die weniger heftigen Spiele kann man aber auch beim Warten auf dem Bahnsteig oder im Gang im Zug spielen.

Evolution

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 brünstige Affenschreie ausstoßen

Ich sitze im Grünen und liebe ganz heimlich ...

Alle sitzen im Stuhlkreis, ein Stuhl ist leer. Die links und rechts von dem Stuhl Sitzenden versuchen möglichst schnell, diesen freien Platz zu ergattern. Gleichzeitig müssen sie „Ich sitze“ sagen. Nun ist ein anderer Stuhl frei und die jetzt neben dem leeren Stuhl Sitzenden haben die Chance ihn mit den Worten „im Grünen“ zu erobern. 3. „und liebe“, 4. „ganz heimlich“, 5. „die XYZ“. XYZ ist ein TeilnehmerIn die sich möglichst schnell auf den Platz setzen muss. Ein neuer Stuhl ist frei geworden und schon geht es dort von vorne los.

Puzzle

Einfache Bildpostkarten werden zu Puzzles zerschnitten. Alle Teile werden gemischt, jedeR zieht blind ein Teil. Auf Kommando geht es dann los und alle suchen die passenden Teile, um gemeinsam mit den anderen das Puzzle zusammensetzen. Um die Stimmung ein bisschen anzuheizen kann man auf Zeit spielen. Die Anzahl der Postkarten/Puzzles richtet sich nach der Anzahl der benötigten Gruppen, die Zahl der Teile nach der Zahl der TeilnehmerInnen pro Gruppe. Die Schwierigkeit kann über ähnliche Motive erhöht werden.

Gleichgewichtsspielchen

Ziel des Spieles ist es, das eigene Gleichgewicht zu halten und gleichzeitig eine andere Person aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dazu stehen sich zwei Personen gegenüber; beide strecken die Arme mit abgewinkelten Ellbogen nach vorne, so dass die Handflächen zueinander zeigen. Nun versucht man gegenseitig, sich aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem man gegen die Handflächen des/der anderen drückt oder stößt. Natürlich kann man dagegen halten – oder auch ausweichen. Allerdings dürfen sich nur die Handflächen berühren. Wenn jemand aus dem Gleichgewicht gekommen ist, fängt man wieder von vorne an.

Variationen:

Im folgenden einige Varianten der Grundversion des Spieles, die man je nach Lust und Laune miteinander kombinieren kann oder man lässt sich einfach zu ganz neuen Spielideen anregen.

- 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 auf zwei Backsteinen balancierend auf (wahlweise auch auf Holzklötzen, Sprudelkästen, umgedrehten Kaffee-Bechern oder auf einem Balken).
- Steht man sich so balancierend in »schwindelnder Höhe« gegenüber, kann man auch versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem man mit Schaumstoffknüppeln (z. B. Heizungsrohr-Isolationen) aufeinander »eindrückt«. Aber Vorsicht: Auch mit Schaumstoffknüppel sollte man niemanden ins Gesicht schlagen.
- Man kann sich auch ganz normal die Hand geben und durch ziehen oder drücken versuchen, sich aus dem Gleichgewicht zu bringen.
- Dasselbe funktioniert auch, wenn man ein Seil oder einen Stock zwischen sich hält. Sowohl mit einem Stock als auch mit einem Seil muss man allerdings aufpassen, dass sich niemand verletzt. Am besten nimmt man ein möglichst dickes Seil, das nicht so sehr in die Hände einschneidet. Besser noch ist ein stabiles Halstuch oder ein Judo-Gürtel.
- Statt einem Seil oder Stock nimmt man zwei oder je eines von beiden kombiniert. Wem das noch immer zu einfach ist, der kann die beiden Seile bzw. Stöcke über Kreuz nehmen.
- Ist das Seil lang genug, so kann man es zusammenknuten, so dass man immer auf der einen Seite nachgeben muss, wenn man auf der anderen zieht. Man kann das Seil auch um den Rücken legen, so dass man innerhalb des Seils steht (oder drei, vier, fünf... Personen).
- Die beiden SpielerInnen können sich auch den Rücken zukehren.
- Beide SpielerInnen stellen sich Po an Po auf und versuchen sich nun so umzudrücken. Etwas wilder

wird diese Variante, wenn man nicht Po an Po steht, sondern mit Schwung versucht, sich umzuwerfen. Treffen sich zwei gutgeschwungene Ärsche, so machen die BesitzerInnen derselben bisweilen ansehnliche Sprünge in der Landschaft.

- Eine weitere Variante besteht darin, dass man sich gegenüber sitzt; dabei berühren weder Arme und Hände, noch Beine und Füße den Boden. Man versucht sich mit den Füßen gegenseitig umzudrücken.
- Und für alle, die jetzt immer noch überschüssige Kräfte haben folgende Variante. Beide SpielerInnen (oder drei oder vier) gehen in die Liegestützposition und versuchen sich nun aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem sie sich gegenseitig die Arme wegziehen.

Anklammern

JedeR hat 5 Wäscheklammern an den Kleidern und muss versuchen so viele wie möglich dazukriegen. Nach wenigen Minuten sagt die Spielleitung die zweite Runde an: jetzt muss man versuchen, soviel wie möglich Klammern den anderen an die Klamotten zu machen und selbst möglichst keine mehr zu haben. (Tipp: Am besten zum Schluss noch mal die 1. Runde spielen, damit nicht so viele Wäscheklammern rum liegen.) Sehr gut geeignet zur kurzen Auflockerung zwischendrin.

Das Liebhaber-Spiel

Die Namen aller Anwesenden werden auf Zettel geschrieben, eingesammelt und gemischt; jedeR zieht einen Zettel und ist für den Rest des Wochenendes/der Woche/der Freizeit der/die heimliche LiebhaberIn für die gezogene Person, d. h. man lässt der geliebten Person möglichst unbemerkt kleine Aufmerksamkeiten zukommen. Vermutet man den/die eigeneN LiebhaberIn herausgefunden zu haben, muss man ihm/ihr einen Kuss auf die Wange geben. Zum Schluss wird das Spiel aufgelöst.

Hände finden (»Aura«)

Dabei stehen sich zwei Personen (ja, schon wieder) mit je einem ausgestreckten Arm gegenüber (hier ist ein Unterschied!), so dass sich die Hände gerade berühren. Beide machen die Augen zu, lassen den Arm sinken, drehen sich dreimal um die eigene Achse, strecken den selben Arm wieder aus und versuchen dann – immer noch mit geschlossenen Augen –, die des/der MitspielerIn wiederzufinden.

Zehenfechtere

Dieses Spiel kann man auch noch als Variante der Gleichgewichtsspielchen sehen: Zwei Personen stehen sich gegenüber und halten sich an den Händen. JedeR muss versuchen, dem/der anderen auf die Füße zu treten. (Nicht zu stampfen!) Sinnvollerweise sind haben beide entweder Schuhe an oder beide sind barfuß. [aus New Games 2]

Sitzkreis

Möglichst viele Personen stellen sich eng zusammen zu einem regelmäßigen Kreis. Alle drehen sich um 90 Grad in dieselbe Richtung, fasse den Vordermann/die Vorderfrau an den Hüften und gehen mit kleinen gleichmäßigen Schritten langsam soweit nach innen, bis es nicht mehr weiter geht. Auf ein Kommando setzen sich alle gleichzeitig auf die Knie des Hintermanns/der Hinterfrau. War der Kreis regelmäßig, kann man beginnend mit dem äußeren Fuß in regelmäßigen Schritten im Kreis herum gehen. Um einen gemeinsamen Rhythmus zu finden, bietet es sich an, ein Lied zu singen.

Sprungfeder

Hier jetzt ein Spiel, bei dem es nicht darum geht, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen, sondern ein gemeinsames Gleichgewicht zu finden. Zwei Personen stehen sich mit schulterbreit gespreizten Beinen 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 gleichzeitig nach hinten weg, um wieder zum Stehen zu kommen. Je nach dem, wie gut beide auf einander eingespielt sind, können sie den Abstand, in dem sie stehen beliebig vergrößern (naja: fast beliebig). [aus New Games 2]

Aufstehen

Sicher kennen das viele aus dem Sportunterricht: Zwei sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden, die Arme haben sie untergehakt und müssen so zusammen aufstehen, dass sie danach Rücken an Rücken stehen. Interessanter wird das, wenn sich drei, vier, fünf oder noch mehr Leute in einen engen Kreis setzen, sich unterhaken und dasselbe probieren...

Pendel

Ca. 4-6 Personen stehen in einem sehr engen Kreis; dabei haben alle ihre Hände im Kreis. In der Mitte steht eine weitere Person, die die Augen schließt und sich steif macht. Die Leute im Kreis schubsen sie vorsichtig hin und her, so dass eine pendelnde Bewegung zustande kommt. Vorsicht, dass sie IMMER aufgefangen wird. Je größer und schwerer die »Pendel« sind und je kleiner und schwächer die Äußeren, desto enger muss der Kreis stehen.

Hochspringen

So wie man schon vom »Pendel« dasteht, rückt man noch enger zusammen. Die Person in der Mitte fängt an, in einem gleichmäßigen Rhythmus hochzuspringen. Die anderen, die drum herum stehen, greifen den/die SpringerIn irgendwo und unterstützen die Sprungbewegung erst vorsichtig und dann immer kräftiger. Vorsicht jedoch, damit der/die SpringerIn nicht über die Köpfe der anderen rausfliegt. Es kann recht beeindruckend sein, wenn der/die SpringerIn zuerst die Augen geschlossen hält und dann hoch oben aufmacht.

3 + 1 Fangen

Dieses heftige Fangspiel eignet sich sehr gut dazu, überschüssige Energien abzubauen und gleichzeitig eingeschlafene wieder aufzuwecken. Drei Personen halten sich fest an den Händen. Die vierte muss eine der drei fangen, diese versuchen das natürlich zu verhindern. Vorsicht mit Brillen und generell, dass es nicht zu heftig wird.

Anarcho-Fangen

Zu diesem Fangspiel braucht man mindestens 10 Personen. Paarweise haken sich die Leute unter und verteilen sich. Ein Paar lässt sich los und fängt als FängerIn und zu FangendeR an. Normale Regeln: Wenn jemand gefangen wird tauschen die Rollen – FängerIn wird zur/m Gefangenen und umgekehrt. Aber Vorsicht, hier brechen die »anarchischen Regeln« aus: Die Person, die gefangen wird kann sich bei einem der Pärchen unterhaken. Dadurch wird die äußere Person dieser kurzfristigen Dreierkette zum/r FängerIn und der/die bisherige FängerIn ganz schnell zum/r Gehetzten. Damit diesen Wechsel auch alle mitkriegen, muss der/die neue FängerIn einen martialisches Schrei ausstoßen. Je schneller diese Wechsel erfolgen, desto reizvoller wird das Spiel und alle müssen mal rennen. Eine zusätzliche Schwierigkeit besteht darin, dass die Paare nicht stillstehen müssen, sondern ebenfalls rumrennen können, sich zwischen FängerIn und zu Fangender/m schieben oder zwischen ihnen weggehen usw.

Drachenschwänze

Auch hier braucht man mindestens 10 Personen. Zwei gleich große Gruppen stellen sich in zwei Reihen nebeneinander auf. JedeR hält sich jeweils an der Hüfte der vorderen Person fest. Die beiden letzten Personen der Reihen bekommen ein Halstuch in den Gürtel gesteckt und werden. Die beiden Reihen stellen zwei Drachen dar von Schwanz bis Kopf. Auf ein Kommando hin versuchen beide Gruppen, den Schwanz (= das Tuch) des anderen Drachen abzubeißen; das kann natürlich nur der Kopf (=1. Person). Ist der Schwanz abgebissen oder vorher, wenn ein Drache zerbrochen ist, wird zur Neuaufstellung unterbrochen. Dabei kommt die erste Person nach hinten.

Variante – Autoaggressiver Drache:

Eine nette Variante besteht darin, dass es nur einen Drachen gibt, der versucht, sich selbst in den Schwanz zu beißen (= das Tuch rauszuziehen). Die Kette darf nicht abreißen. Je mehr Personen mitmachen, desto größer wird das Eigenleben des »Drachen«.

Krabbenfänge

Am besten spielt man das Spiel barfuß auf einer Wiese. Alle MitspielerInnen bewegen sich im Krabben-gang vorwärts, d.h. auf allen vieren, der Bauch schaut zur Decke. 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 mit dem Hintern auf den Boden kommt. Wer dreimal mit dem Hintern den Boden berührt hat, fliegt raus. (Diese Regel kann man auch weglassen, wenn man ewig spielen will, das Spiel ist aber sehr erschöpfend.)

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 anstrengende Variante ist die, dass man nur die Füße einsetzen darf, um die anderen zu besiegen. Man kann das verschärfen, indem auch die Hände eingesetzt werden dürfen oder der ganze Körper.

Schnur schlagen

Eine stabile (!) Schnur wird so zu einem Kreis zusammengeknötet, dass alle Personen sich ohne Enge mit beiden Händen daran festhalten können. Innerhalb dieses Schnurkreises steht eine Person, deren Ziel es ist, den Kreis zu verlassen. Sie darf das, wenn sie es schafft, jemand auf die Hand zu schlagen, solange sie die Schnur festhält. Die Person, die erwischt wurde, muss danach in die Mitte. Natürlich können die, die Schnur halten, sie loslassen, um nicht geschlagen zu werden. Fällt die Schnur allerdings auf den Boden, so kommt die Person in die Mitte, bei der sie den Boden berührte. Um das ganze interessanter zu gestalten oder wenn viele Personen mitspielen können auch zwei oder drei in die Mitte.

Angst des Briefträgers vorm Nachsendeantrag

Alle sitzen im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Die Person im Rücken des Briefträgers schickt einen Brief auf die Reise, indem sie schnell einen Namen sagt. Diese Person muss den Brief so schnell weiter-schicken, dass der Briefträger keine Zeit hat, dieser Person aufs Knie zu schlagen. Schläft ein Briefempfänger, muss dieser als neuer Briefträger in die Mitte. Das interessante dabei: Der bisherige Briefträger behält die Adresse (den Namen) des neuen Briefträgers. Nach einer Weile wird kaum noch jemand auf seinen eigenen Namen reagieren müssen.

Parlament

Es werden zwei Gruppen gebildet, die leicht voneinander unterschieden werden können (z.B. langärmlig und kurzärmlig). Jeder erhält einen Zettel mit einem Namen (also: vorher alle Namen auf Kärtchen schreiben, mischen und austeilen). Alle setzen sich in einen Stuhlkreis, die Mannschaften immer abwechselnd, in dem ein Stuhl mehr steht als Teilnehmer sind, er bleibt also frei. Vier Stühle davon sind etwas von den anderen separiert, sie bilden das Podium, dort sitzen je zwei aus jeder Gruppe im Wechsel, also Gruppe 1, Gruppe 2, Gruppe 1, Gruppe 2.

Die Person links neben dem freien Stuhl 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 im 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. Es sollten wohl so um die 12 bis 20 Spieler sein.

Bärenjagd

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Die Mitspieler machen das nach, was der Erzähler vormacht und -sagt: „Komm, wir gehen Bären jagen. Aber wir sind große Jäger und haben keine Angst! Oh, da steht ein Bus. Laßt uns den nehmen!“ (einsteigen, brumm brumm, wackeln mit dem Körper, als ob man durchgeschüttelt wird).

„Geschafft! Wir sind große Jäger und haben keine Angst! Was jetzt?“ (Ausschau halten) „Oh, ein Weg! Lasst uns den nehmen!“ (klatschen auf die Oberschenkel).

„Geschafft! Wir sind große Jäger und haben keine Angst! Was jetzt?“ (Ausschau halten). „Oh, hohes Gras! Da müssen wir wohl durch!“ (mit den Armen Gras beiseite schieben, dabei Tsch, Tsch machen).

„Geschafft! Wir sind große Jäger und haben keine Angst! Was jetzt?“ (Ausschau halten) „Oh, ein Fluss! Da müssen wir wohl durch!“ (Schwimmbewegung, sich schütteln, brrr sagen).

„Geschafft! Wir sind große Jäger und haben keine Angst! Was jetzt?“ (Ausschau halten). „Oh ein Berg. Da müssen wir wohl hoch!“ (Kletterbewegung).

„Geschafft! Wir sind große Jäger und haben keine Angst! Was jetzt?“ (Ausschau halten); „Oh, eine Höhle! Da müssen wir wohl rein!“ (Pssst machen, vorsichtig vortasten).

„Geschafft! Wir sind große Jäger und haben keine Angst! Was jetzt?“ (Ausschau halten); „Oh, ein Löwe, da müssen wir wohl weg!“ - jetzt alles ganz schnell in umgekehrter Richtung. Zum Schluss: „Uff, geschafft!“

Fuchs und Eichhörnchen

Gebraucht werden drei Bälle, zwei davon gleich, der dritte von den beiden anderen deutlich zu unterscheiden. Die beiden Füchse jagen das Eichhörnchen, indem sie denjenigen Spieler, der gerade den Eichhörnchenball hat, mit einem oder beiden Fuchsbällen berühren.

Alle stellen sich im Kreis auf (oder setzen sich). Die Fuchsbälle gehen von Spieler zu Spieler weiter, recht schnell und vielleicht auch mit Richtungswechseln. Der Eichhörnchenball jedoch kann springen. Bei der Weitergabe sagt der Gebende jeweils "Fuchs" oder "Eichhörnchen".

Ausbruch

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Zwei Gefangene befinden sich in diesem Gefängnis und versuchen auszubrechen. Die Gruppe versucht, den Ausbruch zu verhindern.

Bürgermeister

Alle sitzen in einem Kreis in einer Rangfolge. Neben dem Bürgermeister sitzen seine Mitbürger, entweder mit Namen oder mit Beruf. Rechts vom Bürgermeister zum Beispiel der Pfarrer, dann der Arzt, der Rechtsanwalt, der Richter etc. Links neben dem Bürgermeister sitzt der Depp - oder wenn man mit Namen spielt (einfacher) die Namen der Mitspieler. Der Bürgermeister beginnt: "Gestern ging ich durch die Straßen meiner Stadt und traf den Bäcker!". Der Bäcker muß fragen: "Wen, mich?", der Bürgermeister antworten "Ja, Dich!", der Bäcker: "Mich nicht!", der Bürgermeister: "Wen dann?", der Bäcker: "Den Arzt!". Der Arzt: "Wen, mich?", der Bäcker: Ja, Dich" etc. Kompliziert wird es noch dadurch, daß der Rangniedrigere immer aufstehen muß, wenn er mit einem Ranghöheren spricht. Der Depp darf sagen was er will, der andere sich aber dadurch nicht rausbringen lassen. Dieses Spiel muß ziemlich schnell gespielt werden. Wer sich verspricht, falsch sitzenbleibt oder aufsteht, wird zum Depp, alle anderen rücken auf.

Enten im Teich

Ein Mitspieler beginnt: „Eine Ente“, der nächste: „mit zwei Beinen“, der nächste „gehen ins Wasser“, der nächste „platsch“, der nächste „platsch“. Der nächste „Zwei Enten“, der nächste „mit vier Beinen“, der nächste „gehen ins Wasser“, die vier nächsten jeweils „platsch“ usw.

Das Spiel sollte möglichst schnell gespielt werden: Abwandlung: Bei jeder Äußerung, bei der sich die vorkommende Zahl durch Sieben teilen läßt oder in der eine Sieben vorkommt (oder 3 oder 5 oder...), sagt man stattdessen „Quak“.

Bermuda-Dreieck

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 den Boden gelegt. Wer ins Bermuda-Dreieck tritt oder sonstwie hineinkommt, "verschwindet", d.h. muss aus dem Kreis raus. Ziel des Spieles ist es, als letzter noch übrigzubleiben, d.h. man muss versuche, die anderen möglichst geschickt dazu bringen, ins Bermuda-Dreieck reinzutreten.

Alle, die aus dem Kreis ausgeschieden sind dürfen mitmachen, indem sie mithelfen, Leute aus dem Kreis ins Bermuda-Dreieck zu befördern. Wenn ihr das Spiel noch verschärfen wollt, könnt ihr noch folgende Regel einführen: Alle, die loslassen müssen den Kreis ebenfalls verlassen (und zwar beide).

Drachenschatz

Eine Person bewacht als Drache einen Schatz (z.B. geknotetes Halstuch), den die anderen SpielerInnen versuchen zu rauben. Erwischt sie der Drache jedoch bevor sie den Schatz haben, erstarren sie sofort zur Salzsäule, d.h. sie müssen bis zum Schluss der Spielrunde regungslos ihre Position beibehalten. Der Drache darf sich nicht auf den Schatz draufstellen. Wenn eine Person den Schatz erwischt hat, wird sie selbst

zum Drachen. Wenn alle zu Salzsäulen erstarrt sind, geht es von vorne los. Bei vielen MitspielerInnen kann man mit zwei Drachen spielen.

Paranoia

JedeR denkt sich eine andere Person, vor der sie/er Paranoia hat und eineN BeschützerIn. JedeR muss nun versuchen, so zu stehen, dass der/die BeschützerIn immer zwischen einem selbst und der Paranoia-Person zu stehen kommt. Es wird natürlich nicht gesagt, wer sich wen ausgedacht hat. Auf Kommando geht es los. Wenn sich das Spiel beruhigt hat, sollte man es beenden. Es ist interessant zum Schluss zu schauen, wer vor wem weggelaufen ist.

Bienenkorb (Fledermaus und Motte)

Möglichst viele Personen stehen im Kreis. Innerhalb des Kreises sind zwei (bei einem großen Kreis drei) Personen mit verbundenen Augen. Eine wird gefangen (= Motte), eine (bzw. zwei) fängt sie (= Fledermaus). Sie haben allerdings verbundene Augen und stehen zu Beginn in verschiedenen Ecken des Kreises (Hä?), nachdem ihre Orientierung durch Drehen verwirrt wurde. Alle, die im Kreis stehen passen erstens auf, dass niemand den Kreis verlässt und zweitens summen sie leise wie in einem Bienenkorb. Je näher sich Fledermaus und Motte kommen, desto lauter wird das Summen.

Hallo du, nimm diesen meinen Schuh

Alle knien im Kreis auf dem Boden und haben einen ihrer Schuhe vor sich, der Schuh wird in eine Richtung reihum weitergegeben. Das erfolgt gleichzeitig und im Takt zu folgendem Text, der gesungen wird: „Hallo du, nimm diesen meinen Schuh, den Schuh, gib ihn weiter und gib Acht wie ich das mach!“ Der Schuh wird wie folgt weitergegeben: Ich nehme den Schuh vor mir und stelle ihn zu meinem Nachbar, dann nehme ich den Schuh, den mein anderer Nachbar inzwischen vor mich gestellt hat und gebe ihn weiter usw. Bei zwei Stellen im Text („Schuh, den Schuh“ und „gib Acht wie ich das mach“) gebe ich den Schuh nicht gleich weiter, sondern halte ich ihn fest (unter: *), halte ihn dann vor den linken Nachbarn und und geb ihn erst dann weiter (Hä? Alles verstanden?), also nochmal:

Hallo du, nimm diesen meinen Schuh, den Schuh,
→ → *→ *← →
gib ihn weiter und gib Acht wie ich das mach!
→ → *→ *← →

Hannes

„Moin, ich bin der Hannes. Ich hab vier Kinder und 'ne Frau und ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Morgens kam mein Chef und fragte: 'Hannes, hast Du Zeit?' Ich sagte 'Jo!'. 'Dann dreh diesen Knopf mit der rechten Hand!'" Diese Geschichte wird immer wiederholt, und die entsprechende Handbewegung gemacht. Alle sprechen und machen mit. Bei den nächsten Runden: Linke Hand, rechter Fuß, linker Fuß, Ellenbogen links und rechts, Knie links und rechts, Po, Kopf... immer eins mehr dazu!

Brüllchaos

Zwei gleich große Gruppen stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Person pro Gruppe steht hinter der Reihe der anderen Gruppe. Die beiden Personen bekommen je einen Zettel mit einem Begriff von der Spielleitung. Den Begriff müssen sie ihrer Gruppe zurufen. Die gegnerischen Gruppen versuchen über lautstarkes brüllen, zu verhindern, dass das Wort durchkommt.

Sockenkampf

Alle ziehen sich die Schuhe aus und sitzen im Spielfeld. Alle versuchen, den anderen die Socken ausziehen und die eigenen anzubehalten. Die ausgezogenen Socken werden aus dem Spielfeld rausgeworfen. Wer keinen Socken mehr anhat, kann sich draußen neue anziehen und wieder mitspielen. Das Spiel endet wenn alle genug haben.

Luftballon-Match

Die Stühle werden aufgestellt wie in einem Reisebus. Es wird auf 2 durchgezählt, so dass sich 1er und 2er immer abwechseln. Niemand darf neben einem Mitglied der eigenen Gruppe sitzen. Gruppe 1 muss nun versuchen einen aufgeblasenen Luftballon an die vordere Wand zu werfen, Gruppe 2 an die hintere. Wird eine Wand getroffen gibt es einen Punkt für die entsprechende Gruppe.

Krepppapier-Kapitalismus

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.

Grimassen-Post

Alle sitzen im Kreis, eine Person beginnt und schneidet eine Grimasse. Der Reihe nach wird diese Grimasse nun im Kreis „herumgegeben“, d. h. man versucht die Grimasse möglichst genau so nachzumachen, wie man sie vorgemacht bekommen hat.

Land unter auf der Hallig

Alle stehen auf den Stühlen und bewegen sich ohne den Fußboden (= sturmgepeitschte Nordsee) zu berühren von Stuhl zu Stuhl (= Halligen). Nach und nach verschluckt die Nordsee (= Spielleitung) Halligen und es wird eng. Das Spiel wird so lange gemacht wie irgend möglich.

Fliegender Teppich

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

Minutenspiel

Alle schließen die Augen und sind leise. Ab einem Signal des Spielleiters versucht jedeR eine Minute lang abzuschätzen und öffnet die Augen, wenn er/sie denkt, die Minute sei um.

Rübenacker

Alle ziehen ihre Schuhe, Brillen, Uhren, Ketten usw. aus und versuchen sich möglichst eng miteinander zu „verknoten“. Das stellt den Rübenacker dar. Nun kommt der Bauer und beginnt mit der Ernte, d. h. er zieht eine Rübe nach der anderen aus der schweren Erde. Die einmal geernteten Rüben helfen dem Bauern mit. Kitzeln ist verboten. Und immer dran denken: Play hard, play fair, nobody hurt.

King Lui

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 kleine Kästen (oder kleine Matten; zur Not 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. Wird ein Affe beim Stehlen erwischt, d. h. von einem Wärter abgeschlagen, muss er die Kokosnuss zurück auf die Palme bringen und dann selbständig ins Gefängnis auf der anderen Seite des Gartens gehen. (Dschungel und Gefängnis sind mit einem Seil abgegrenzte Bereiche oder Weichbodenmatten.) Wenn ein Affe sich auf eine Kletterbaum rettet und nicht den Fußboden berührt, kann er nicht gefangen werden.

Die Affen können aus dem Gefängnis befreit werden, in dem ein noch nicht gefangener Affe einen gefangenen an die Hand nimmt und mit ihm bis in den Dschungel kommt. Wenn sie sich vorher loslassen oder unterwegs von einem Wärter abgeschlagen werden, sind beide gefangen. Man darf entweder eine Affen befreien oder eine Kokosnuss transportieren. Nie mehr als 1. 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.

Vertrauensspiele

Bei allen Spielen, bei denen jemand seinen MitspielerInnen vertraut, sollte man dieses Vertrauen nicht enttäuschen (genau wie im »richtigen Leben«), v. a. jemand mit geschlossenen oder verbundenen Augen darf man nicht verarschen. Damit kann man den Personen das Spielen schnell und gründlich vertreiben.

Pendel

ca. 5 Personen stehen in einem engen Kreis, eine Person in der Mitte lässt sich mit geschlossenen Augen und steifem Körper fallen. Alle außenrum lassen sie sachte pendeln. Zum Schluss die Person wieder in die Senkrechte bringen. Ist das Vertrauen schon größer geworden, können im Außenkreis bis zu 10 Personen stehen.

Rakete

selbe Situation, nur springt die Person in der Mitte jetzt nach oben. Die anderen helfen dabei nach.

Jurtenkreis

Eine gerade Anzahl Leute steht im Kreis und halten sich den Händen. Immer abwechselnd lehnen sich die Leute vor und zurück.

Förderband

Zwei Reihen stehen sich mit verschränkten Armen gegenüber, so dass sich eine Person mit dem Rücken ganz steif auf das Förderband legen kann. Frauen verschränken dabei am besten die Arme vor der Brust. Eine Person passt am Ende des Förderbandes auf, dass niemand rausfällt.

Angestiftet

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

Schlangenhäuten

Alle stellen sich hintereinander auf und greifen mit ihrer linken Hand durch die eigenen gegrätschten Bein durch, jeder gibt dem Vordermann/der Vorderfrau die rechte Hand. Die letzte Person in der Kette legt sich auf den Boden und beginnt nach ganz vorne durchzurobben.

Sitzkreis

Alle stellen sich in einen Kreis und fassen die Person vor sich an der Hüfte. Alle singen „Was müssen das für Bäume sein“ o. ä. und gehen im Rhythmus im Kreis rum. Beim Loslaufen wird immer mit dem Außenfuß begonnen. Dann fassen alle eine Person weiter vorne an der Hüfte an und wiederholen die Prozedur. Anschließend noch mal eine Person weiter vorne. Dann setzen sich alle auf die Knie hinter einem. Auch in dieser Position wird noch einmal das Lied gesungen und gelaufen.

Lebendes Bett

Vier knien nebeneinander, einer legt sich oben drauf. Das Bett bewegt sich, darf den Schläfer aber nicht abwerfen!

Aufheben

EineR legt sich auf den Fußboden. Links und rechts stellen sich je 3- 5 Leute auf, die die Person nun langsam hochheben. Die Person kann in der Luft ein bisschen gekippt werden, hin- und hergewogen, etc. Dann wird sie sanft wieder abgesetzt

Fallenlassen

Einen Stuhl auf einen Tisch stellen oder ähnlichen Absatz schaffen. Die MitspielerInnen stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, Arme im Reißverschlussverfahren verschränkt. Eine Person stellt sich auf den Absatz und lässt sich 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.

Tausendfüßler

Alle setzen sich hintereinander in die Grätsche auf den Boden. Arme zur Seite. Durch Wippen muss man soviel Schwung bekommen, dass alle auf einmal aufstehen können und alle auf den Händen als Tausendfüßler gehen können.

Walzwerk

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.

Spinnennetz

Zwischen zwei Bäumen ist ein Spinnennetz aus Schnüren aufgespannt (evtl. mit kleinen Glöckchen dran). Es handelt sich um das Netz einer menschenfressenden Riesenspinne. Die ganze Gruppe muss auf die andere Seite des Netzes kommen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass keiner der Fäden berührt werden darf und jedes „Loch“ im Spinnennetz darf nur von einer Person benutzt werden. Die unterste Reihe ist unpassierbar.

Variante: Die Gruppe hat einen Balken zur Verfügung. Die gesamte Gruppe muss über das Netz (ca. 2 Meter hoch).

Verspernte Gasse

Alle stehen sich in zwei Reihen gegenüber, die Arme ausgestreckt und so überkreuzt, dass die Gasse verspernt wird. EineR rennt zielstrebig auf die Gasse zu

Blindenspiele

Blindenführung

Alle gehen paarweise zusammen, eine Person bekommt die Augen verbunden. Die/Der Blinde wird durch Haus und Gelände geführt. Nach einiger Zeit Partnerwechsel.

Fotografen-Reise

Wie Blindenführung nur mit geschlossenen Augen (d. h. ohne Augenbinde). Die/Der Blinde wird irgendwo hingeführt. Tippt die/der Führende ihr auf den Kopf macht sie die Augen auf und schließt sie sofort wieder. Dann geht die Führung weiter.

Durchzählen

Die Gruppe steht mit geschlossenen Augen da. Sie muss sich selber durchzählen, darf sich dabei aber nicht unterhalten. Wenn zwei Personen gleichzeitig sprechen, fängt man wieder von vorne an.

Mr. X

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 SL muss darauf achten, dass niemand das Feld verlässt oder sich irgendwo anhaut...

Zeigen

Alle haben die Augen geschlossen. Auf Kommando zeigen alle auf ein von der Spielleitung genanntes Ziel/Person/Baum etc. Wenn alle der Meinung sind, das Ziel getroffen zu haben, macht man die Augen auf, um sich ihr „Ergebnis“ anzuschauen. Evtl. zwischendrin mal alle um die eigene Achse drehen.

Seilgeometrie

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.

Keltenzopf

An einem Baum o. ä. sind drei Seile festgeknotet. Alle Mitspieler werden mit verbundenen Augen gleichmäßig auf die Seile verteilt. Jetzt müssen sie

und hindurch. Die anderen machen kurz bevor es zu spät ist die Gasse frei.

daraus einen Zopf flechten. Hinterher werden Webfehler gesucht.

Zelt aufbauen

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 zu machen. Dann dürfen sie die Augenbinden lösen und sich ihr Werk anschauen. Anschließend wird ausgewertet, was nicht geklappt hat bzw. was geklappt hat.

Roboter

Paare bilden: Die vordere Person schließt die Augen, sie ist der Roboter. Die hintere Person steuert den Roboter durch: 1. leichtes Klopfen auf den Kopf = Start/Stop; 2. leichtes Klopfen auf die linke/rechte Schulter = 90° links/90° rechts.

Ein Steuermann steuert zwei Roboter, die anfangs Rücken an Rücken stehen. Die Roboter müssen Bauch an Bauch kommen. Die Roboter haben jetzt keine Start/Stop-Funktion; sie gehen immer weiter, wenn sie auf ein Hindernis stoßen bleiben sie stehen und beginnen laut zu piepsen. Diese Variante mit offenen Augen spielen!

Blinde Raupe

Gut einzubauen bei Nachtwanderungen. Alle stellen sich in einer Reihe auf und halten sich in ca. 1 m Abstand zum Vordermann an einer Schnur fest. Alle machen die Augen zu und werden von einer sehenden ersten Person geführt. Wer behält die Orientierung?

Die Prinzessin hat Kopfweh

Eine Prinzessin sitzt mit geschlossenen Augen auf einem Stuhl. Neben ihr stehen noch ein paar freie Stühle. Alle anderen wollen um ihre Hand anhalten, aber die Prinzessin will nicht. Alle Freier versuchen sich auf die Stühle neben der Prinzessin zu setzen. Dabei immer schön einer nach dem anderen. Sobald die Prinzessin etwas hört, stöhnt sie auf und zeigt auf die Stelle, wo sie den Freier gerade vermutet. Hat sie richtig gezeigt, erstarrt der Verehrer sofort zur Salzsäule. Hat sie sich getäuscht, kann der Verehrer sitzen bleiben und sich der Prinzessin weiter nähern. Wer es bis zur Prinzessin geschafft hat, darf sie heiraten.

Fallschirm-Basics

Alle stellen sich im Kreis auf und halten dabei den Fallschirm so fest, dass er gleichmäßig ausgebreitet ist. Fast automatisch machen alle wilde Wellen.

- Ein oder mehrere Bälle auf den Fallschirm werfen
→ dürfen nicht rausfallen. Evtl. Fallschirm in zwei Gruppen unterteilen; die beiden Mannschaften versuchen sich die Bälle gegenseitig rauszuschießen. Im Sommer sicher auch mit Wasserbomben witzig (haben wir selbst aber noch nie ausprobiert ☺).
- Eine große Welle machen, à la La Ola (Ole!) → Der Ball muss auf der Außenkurve entlanglaufen, möglichst schnell.
- Ball in Eimer treffen; Ball durch Reifen schießen
- Großes Schwingen: (Beim Hoch 1 Schritt vor, beim Runter ein Schritt zurück)
→ durchrennen: „alle mit Brille“, alle „barfuß“ usw.
→ auf Boden legen und hochschauen
- Schlangenbiss: 2 Mannschaften, Wellen machen mit Springseilen, loslassen verboten, wer ein Springseil berührt, ist von der Schlange gebissen
- Pilz: alle halten kniend den Fallschirm straff, auf „3“ alle aufstehen + Fallschirm hoch.
→ fliegender Pilz: dito + fliegen lassen
→ Riesen-Pilz: dito + alle gehen 2 Schritte vor
- Bergsteigen: Riesenpilz + auf Rand knien und alle nur mit den Händen auf den Berg robben
- Iglu: Riesen-Pilz, bei dem sich alle innen auf den Fallschirmrand setzen
- Vogel Strauß: wie Iglu, aber nur Kopf reinstecken
- Wer schaut? dito + Augen zu, niemand darf sich mit offenen Augen erwischen lassen
- Umgestülpt: Alle halten sich am Fallschirm fest und müssen ihn umstülpen, ohne loszulassen.
- Variation: mit großer Welle, die Hälfte lässt los und rennt auf andere Seite

Wortspiele

Synapsenroulette (Neuronenbeschleuniger)

Dieses Spiel können nur zwei Leute spielen. Dafür können sie sich allerdings stunden- und tagelang damit vergnügen, ja völlig darin auf-, unter- oder auch zergehen. Wen das Spiel so richtig gepackt hat, der/die darf allerdings nicht erwarten, dass seine/ihre Umwelt die geistig-orgiastischen Glücksgefühle, die man dabei verspürt, teilen kann. Ebenfalls sei davor gewarnt, dass für unbestimmte Dauer die Kommunikationsfähigkeit nach dem Spiel für einige Zeit erheblich eingeschränkt sein kann.

Böse Nebenwirkungen, kleine Pille: Es geht ganz einfach darum abwechselnd Worte zu sagen. Dabei kommt es erstens darauf an, dass man auch nicht den Hauch eines Augenblicks zögert und zweitens darf man kein Wort, das seit Beginn des Spieles jemals gesagt wurde wiederholen. Wer zögert oder wieder-

- Balance: Rand ein bisschen einrollen für besseren Halt, alle lehnen sich nach außen und versuchen, Gleichgewicht zu halten
- Seil ziehen im Kreis: erklärt sich von selbst
- Traktorrennen: Alle wickeln vom Rand mit beiden Händen zur Mitte hin, wer zuerst in der Mitte ankommt

Katz und Maus

Auf Kniehöhe wird der Fallschirm so bewegt, dass es viele kleine Wellen gibt. Die Maus befindet sich unter dem Fallschirm, die Katze läuft darauf und versucht die Maus zu fangen. Findet die Katze die Maus überhaupt nicht, wird langsam der Raum zwischen Fallschirm und Boden immer weiter verkleinert... Brillen besser vorher ausziehen!

Sack schnüren

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 Ohrringe 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.

holt verliert. Wer die Tatsache, soeben verloren zu haben allerdings als Ausrede benutzt, um nicht sofort wieder ein neues noch nie dagewesenes Wort von sich zu geben, der/die hat schon wieder verloren. Dieses Spiel bläst alte Kommunikationsmuster kräftig durch. Eine Variante sieht so aus, dass die beiden SpielerInnen sich an einem Tisch gegenüber sitzen, jede hat einen Stapel beliebiger Karten. Bei jedem Wort wird eine Karte auf den Tisch geknallt, quasi als Rhythmusgeber. Wer verliert bekommt den Kartenstapel, der inzwischen in der Mitte liegt. Hat eine Person alle Karten los, kriegt sie von der anderen die Hälfte. Als verbreitete harmlose Variation dieses Spieles, bei der auch mehr Leute mitmachen können, würde ich das sehen, bei dem man immer Doppelworte, wobei das neue Wort mit dem zweiten Teil des eben gesagten beginnen muss.

Und immer dran denken: Tempo steigern. Es geht darum, Schallmauern zu durchbrechen.

Vorspiel – Beispiel – Nachspiel: Wortspiele

Mit Worten läßt sich noch anders spielen, beispielsweise indem man bildhafte Ausdrücke wörtlich nimmt und sich vorstellt, wie die entsprechende Situation aussähe, wie etwa die Frühstückstafel, die gerade dabei ist, einen Clown zu verspeisen...

Bäume raten – Personenassoziationen

Es ist auch recht unterhaltsam, sich zu überlegen, was für ein Baum eine bestimmte Person wohl wäre, wenn sie ein Baum wäre. Es geht einfach der Reihe nach immer um andere Personen. Alle überlegen sich, was sie für das beste halten, einschließlich der Person, um die es geht. Dann wird verglichen und man versucht, sich auf einen Baum zu einigen. Natürlich kann man dasselbe Spiel mit anderen Kategorien spielen: Blume, Berg, Vogel, Säugetier, Farbe, Zahl, geologische Formation, Sitzgelegenheit, soziologische Theorie usw., aber auch in welchem Buch sie vorkommen könnte, was für ein Beruf passen würde usw. Wenn man Lust dazu hat, kann man ja das, auf das man sich geeinigt hat aufschreiben und so bekommt jedeR ihr »Persönlichkeitsprofil«.

Singender Stuhl

Alle sitzen im Stuhlkreis, in der Mitte befindet sich ein leerer Stuhl. Doch der soll nicht lange leer bleiben. Die Gruppe wird geteilt. Aus jeder Gruppe soll abwechselnd eine Person auf den Stuhl und den Anfang eines Liedes singen. Das Thema wird jeweils vorgegeben, z. B. Farben, Weihnachten, Liebe, Blumen etc.. Das geht so lange bis ein Thema erschöpft ist, dann wird ein neues Thema vorgegeben.

Was gehört wem?

Ein Beutel geht rum und jedeR tut Dinge, die sie/er so mit sich herumträgt in den Hosen- und Jackentaschen hinein, ohne dass die anderen es sehen können. Irgendjemand zieht nun einen der Gegenstände aus dem Beutel und die allgemeine Diskussion beginnt, was wohl der/die BesitzerIn dieses Gegenstandes für einen Charakter hat, was für Wünsche, welche Schuhgröße, welcher Vorname der Oma dazupassen könnte usw. und schließlich einigt man sich darauf, um wen es sich handelt. Natürlich ist es der Person, um deren Gegenstand es geht vorbehalten, die Überlegungen durch Nebelbomben zu erschweren. Man kann auch thematische Runden machen, in denen jedeR nur den Schlüsselbund abgibt oder ein Schreibgerät, mit dem man am liebsten schreibt.

Während der Fahrt ...

... ist es oft langweilig. Aber das muss nicht so sein. Je nach Bewegungsfreiheit, lassen sich auch hier eine Menge Spiele spielen. Vor allem Rate- und Denkspiele, bei denen man keine Hilfsmittel braucht, sind für solche Umstände natürlich wie geschaffen. Aber in

Es sind natürlich auch Runden denkbar, in denen auf Zettel bestimmte Dinge geschrieben werden, z.B. ein Name, den man gerne hätte, ein großer Wunsch, ein Traum, den man mehrmals hatte, ein bestimmtes Erlebnis, das einem im Gedächtnis geblieben ist, meinetwegen aus dem Kindergarten, Ideen, das Geburtsdatum, Lieblingsessen usw. Oder man schreibt auf, wie man sich selbst charakterisieren würde – oder aber auch solche Dinge wie seine Telefonnummer (ohne Vorwahl), was dann nichts mehr mit der Person zu tun hat, aber es kann recht unterhaltsam sein, sich für eine Telefonnummer eine Charakterisierung zu überlegen.

Wer ist das?

Eine Person bekommt die Augen verbunden. Sie bekommt die Aufgabe jemand aus der Gruppe zu erkennen. Die Person, die erkannt werden soll, macht sich z.B. durch eine verstellte Stimme bemerkbar, oder sie soll erkannt werden, indem nur ihre Hand befühlt werden darf oder das Gesicht oder ein Ellbogen ... Oder man versucht, sie am Geruch ihrer Haare, ihres Pullis, ihrer Hände ... zu erkennen. So sind noch viele Möglichkeiten denkbar. Je nachdem, wie lange man sich schon kennt, kann man die Aufgaben schwieriger oder einfacher gestalten.

Geschichtenkette

Der Reihe nach erzählt jedeR auf dem davor erzählten aufbauend eine Geschichte, die so ständig ungeahnte Wendungen nimmt. Den Wechsel kann man entweder nach einer festgelegten Zeit machen oder der-/diejenige, der/die weitererzählen will, klatscht einfach ab.

Prominente erraten

Eine Person denkt sich eine prominente Persönlichkeit. Die anderen müssen Fragen stellen, die mit ja oder nein beantwortbar sind. Wird die Frage bejaht, darf man gleich noch eine stellen, wird sie verneint, komm der/die nächste an die Reihe. Wer weiß, um wen es geht, darf dies auch außerhalb der Reihe sagen, fliegt allerdings für den Rest der Runde raus, wenn der genannte Name falsch war. Wer den Namen erraten hat, darf sich den nächsten ausdenken. Man kann das ganze vereinfachen, indem man sich vor Beginn auf einen bestimmten Kreis von Personen einigt, außerdem kann man den Anfangsbuchstaben des Vornamens zu Beginn sagen. Dauert eine Runde zu lange, gibt man Tips. Als Variante kann man statt Personen auch alles andere nehmen, z. B. Städte, Ereignisse...

einem Bus lässt sich z.B. auch mit Pantomime einiges machen. Lasst Eurer Phantasie freien Lauf. Während einer längeren Fahrt sind Pausen gut für Rennspiele zu nutzen. Allerdings gilt es auf Bahnhöfen und Autobahnraststätten vorsichtig zu sein.

Und bei Regen im Zelt

Dafür gilt im Prinzip dasselbe. Je nach Zeltgröße lassen sich im Zelt sogar recht bewegungsreiche Spiele spielen. Im Zelt lassen sich eher Hilfsmittel benutzen als während der Fahrt, wo früher oder später alles zwischen oder unter den Sitzen liegt, d.h. Karten zu spielen ist im Zelt gleich viel einfacher. Natürlich kann man die Gunst der Stunde auch nutzen, um im Badeanzug draußen eine zünftige Matschschlacht, Schlammcatchen oder rutschig-glibbschige Fangspiele zu machen.

Theatersport-Spiele

Zum Warmwerden:

Namensspiel

Alle stehen im Kreis, Spielleiter fängt an und sagt beispielsweise: „Ich heiße Peter wie Pferd“; alle wiederholen: „Das ist Peter wie Pferd!“. Der/die nächste im Kreis sagt: „Und ich heiße Kerstin wie Karnickel. Alle wiederholen: „Das ist Peter wie Pferd, das ist Kerstin wie Karnickel.“ Und die dritte ergänzt: „Und ich heiße ...“ usw.

Dazu macht jeder eine Handbewegung und verdeutlicht sein Sinnbild, und alle machen das nach. So geht's im Kreis herum und zum Schluss ganz schnell rückwärts.

Internationale Begrüßungen

Alle laufen im Raum kreuz und quer, der Spielleiter nennt immer wieder andere Begrüßungsformen ferner Länder... in denen man sich zur Begrüßung an den Knien reibt... an den Ellenbogen stößt, an den Ohrläppchen zupft, die Fußsohlen aneinander reibt, mit dem Hintern knufft, sich vornehm an die Melone tippt, vor sich auf die Knie fällt... etc.

Oh-Ah

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter gibt ein Oh mit Klatschen an seinen rechten Nachbarn weiter, der wiederum das Oh an seinen rechten Nachbarn weitergibt – oder irgendwann zurückschickt. Wenn das Spiel läuft, wird ein Ah in die andere Richtung losgeschickt. Verschärfte Version: Man kann sich auch ducken, wenn ein Oh oder Ah kommt – dadurch wird man dann übersprungen und das Ah oder Oh wandert schneller durch den Kreis.

Vorübungen

Dynamische Statue

- Alle laufen kreuz und quer durch den Raum und bewegen sich dabei aktiv. Spielleiter sagt „Gehen – Gehen – Gehen – Stop!“, und auf Stop bleiben alle für einen kurzen Moment stehen. Dann folgt „Weiter“ und wieder „Gehen...“.
- Alle stellen sich in einer Reihe auf. Der letzte der Reihe baut aus den beiden ersten eine Statue. Der dritte an der Reihe tauscht eine der beiden an der Statue beteiligten Personen gegen sich selbst aus. Dann der vierte die andere usw.

Liegt man allerdings allein in einem Ein-Personen-Zelt, wird einem nicht viel anderes übrig bleiben, als an sich selbst herumzuspielen ...

Und noch ein Tipp: Hört auf, ein Spiel zu spielen und fang ein neues an, solange es noch viel Spaß macht. Wenn man ein Spiel solange spielt bis allen langweilig ist, ist der Spaßfaktor im Keller.

- Drei bilden eine Statue. Die anderen können einzelne Personen austauschen
- Aus anfänglich zwei beteiligten Personen einer Statue werden immer mehr, indem die Statue immer weiter ergänzt wird.

Theaterspiele

Geschichten erzählen

Kleingruppen bilden (ca. 5 Leute). Für alle Kleingruppen wird ein gemeinsamer erster Satz vorgegeben. In der kleinen Runde wird die Geschichte immer weitergesponnen. Jeder sagt einen Satz, und der nächste ergänzt mit: „Ja genau, und dann...“... bis die Geschichte ein Ende gefunden hat. Pausen sollten nach Möglichkeit keine entstehen, deswegen schnell reagieren und volle Kreativität entfalten!

Kurzszenen von 1 bis 50

Szenen werden vorgegeben (für zwei Leute, möglichst dynamisches Thema), und diese beiden bauen daraus eine Geschichte, die nur mit der fortlaufenden Nummerierung von 1 bis 50 beendet sein muss. Themenvorschläge:

- Heiratsantrag
- Sohnmann bringt eine Sechse nach Hause
- Blechschaden nach einem Autounfall

Stop – Szenenwechsel

Jeder überlegt sich einen Satz, zwei fangen an zu spielen, ein anderer Mitspieler kann „Stop!“ sagen und dazu in die Hände klatschen; einer der beiden Mitspieler wird dann ausgetauscht. Nach dem Stop findet ein Szenenwechsel statt. Völlig andere Situation, völlig neue Dynamik!

Variation: Alle stehen in einer Reihe, die beiden ersten fangen an. Der dritte dreht sich rum, macht die Augen zu und hält sich die Ohren zu. Der vierte sagt irgendwann „Stop“, der dritte dreht sich rum, tauscht Nr. 1 oder 2 aus und eine neue Szene startet. Der Clou dabei: Der Mitspieler, der neu einsteigt, weiß nicht, worüber die Szene gegangen ist.

Hier gelten zwei Theatersportregeln:

- **Einzählen:** Theatersportspiele fangen grundsätzlich nach 5 ein. Von fünf wird auf 0 rückwärts gezählt, dann müssen die Mitspieler anfangen!

- **Vorhang:** Wenn eine Szene zu einem gelungenen Abschluss gekommen ist, kann jeder Mitspieler sie mit dem „Vorhang“ beenden.

Fortsetzungsgeschichte

Tätigkeit und Ort oder Ereignis und Ort werden vorgegeben (z.B. „Ein Irrer ist im Wald“ oder „Brand im Bürogebäude“), einzählen, ein oder zwei Personen fangen an zu spielen. Die anderen Mitspieler kommen und gehen, bis die Szene zu einem Abschluss kommt.

Bilderbuchgeschichte

3 Mitspieler sind pantomimische Darsteller, der Rest erzählt eine Bilderbuchgeschichte. Immer wenn ein

Erzähler mit seinem Teil am Ende ist, wird eine Buchseite umgeklappt – die Darsteller legen sich flach hin und erwachen darauf gleich zu neuem Leben... Vorgegeben werden der Buchtitel und der erste Satz.

Heiratsanträge

Es werden Paare gebildet; diese haben fünf Minuten Zeit, sich einen gelungenen oder misslungenen Heiratsantrag zu überlegen und müssen diesen präsentieren.

Literaturtipps

Die folgenden Spielebücher haben sich sehr bewährt. Sie sind leider zum Teil unerschämte teuer. Aber schließlich gibt es ja immer noch Stadtbüchereien, die auch in Zeiten, in denen immer mehr von knappen Kassen geredet wird, noch so ein zwei Bücher im Jahr neu anschaffen. Ihr müsst den BibilothekarInnen einfach klar machen, dass dieses und jenes Buch unbedingt ganz wichtig ist.

Und außerdem es ja noch das Internet und wie etliche Menschen immer wieder betonen, kann man dort alles finden (das hört sich dann immer so etwa an: »AAHLLLLLEHHSSSS !!«). Aber egal, unter <http://www.spielekiste.de/> findet ihr auf jeden Fall viele gute Spielideen für ganz umsonst. Und wenn ihr selbst welche erfindet oder findet oder was weiß ich was, dann könnt ihr die da auch hinschicken. Damit sich andere auch wieder freuen.

- **Shoshana Tembeck/Andrew Fluegelman: New Games – Die neuen Spiele.** Mühlheim: Verlag an der Ruhr 1991; 192 S. ISBN 3-86072-000-7. (€ 18,-)
Ein Buch voll von guten und sehr guten Spielideen. Die Erklärungen sind mit einer Menge Fotos sehr anschaulich (und witzig, die Fotos sind alle aus den 70ern). Ein Klassiker.
 - **Andrew Fluegelman: Die neuen Spiele – Band 2.** Mühlheim: Verlag an der Ruhr 1991; 192 S. ISBN 3-86072-001-5. (€ 18,-)
Der zweite Band vom ersten für den alles eben getippte ebenso gilt.
 - **Dale LeFevre/Todd Strong: New Games – Fallschirmspiele.** Mühlheim: Verlag an der Ruhr 1994; 132 S. ISBN 3-86072-125-9. (€ 13,-)
Ein kleines handliches Buch mit vielen guten Fallschirmspielen (aber nicht allen, hä hä). Die Erklärungen sind ebenfalls mit Fotos illustriert. Außerdem ein interessantes Kapitel mit allgemeinen Gedanken zu Spielen.
 - **Dale LeFevre: Das kleine Buch der neuen Spiele.** Mühlheim: Verlag an der Ruhr 1991. ISBN 3-86072-004-X. (€ 10,-)
Hier findet ihr eine kleine aber feine Auswahl an New Games.
 - **Hajo Bücken: Kimspiele – Spiele zum Sehen, Schmecken, Riechen, Tasten, Hören und Denken.** München 1987. ISBN 3-423-10773-1.
 - **Ralf Brinkhoff/Detlev Patz: Reisespiele für kleine und große Gruppen. Spiele für Warte- und Reisezeiten.** Fulda 2000. ISBN 3-931793-25-7
 - **Peter Thiesen: Schlapplachtheater. Comedy mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.** Weinheim: Beltz Verlag 1999. ISBN 3-407-22037-5 (€ 9,-)
 - **Peter Thiesen: Freche Spiele.** Weinheim: Beltz Verlag 1997². ISBN 3-407-62362-3 (€ 15,-)
Von spielpädagogischen Überlegungen über Kontaktspiele, Sprachspiele, Tobespiele, Nonsensspiele bis hin zu ... Außerdem eine umfangreiche Liste mit Themenideen zu Spiele-Sessions
- (Alle Angaben wie immer ohne Gewähr und anderen Unsinn.)