

# GRUPPEN - & KOOPERATIONSSPIELE

Für Jugendbetreuer bei der Arbeit mit der  
Feuerwehrjugend

Spiele mit keinem bis wenig Aufwand und Hilfsmitteln zur  
Gruppenstunde.



- Einfache, unkomplizierte, schnelle Spielideen zum Ferienlager.



<p style="text-align: center;"><b>Spielen muss gelernt sein - Spiele planen ebenfalls -</b></p>
---

Egal welches Spiel zum Einsatz kommt, es muss überlegt und geplant sein. Nur dann wird es ein Erfolg.

1. **Goldene Regel: Spielen muss Spaß machen - niemand darf zum Spielen gezwungen werden**
2. **Regel: Die Spiele müssen für die Zielgruppe zugeschnitten sein**  
Für wen plane ich die Spiele? (Alter der Kids, Größe der Gruppe, Erfahrungen der Gruppe, Gruppenzusammensetzung mit Stärken und Schwächen)
3. **Regel: Die Spiele müssen örtlich durchführbar sein**  
Wo möchte ich spielen? (Örtlichkeiten, Raumbedarf, Gefahrenquellen)
4. **Regel: Die Spiele müssen zeitlich und ablauftechnisch durchführbar sein**  
Wie lange dauert ein Spiel und in welcher Reihenfolge wird gespielt? (Spieleliste mit Zeitbedarf erstellen)
5. **Regel: Das Material muss besorgt werden und bei Spielbeginn vorhanden sein**  
Welches Material und wie viel Material wird benötigt? (in Spieleliste die Materialliste aufnehmen und abhaken)
6. **Regel: einfache klar verständliche Spielregeln**  
Welche Spielregeln bzw. Abwandlungen sind nötig, so dass die Zielgruppe das Spiel versteht und spielen kann?
7. **Regel: In der Kürze liegt die Würze**  
Lieber ein Spiel beenden, wenn es am schönsten ist, als dass es tot gespielt wird.
8. **Regel: Reserve- oder Alternativspiele vorbereiten**  
Mit Eventualitäten rechnen (Regen, null Bock der Kids, Zeitbedarf falsch eingeschätzt) und die Reservespiele in Spieleliste eintragen.
9. **Regel: Spiele nur die Spiele, die Du selbst mitspielen würdest**  
Es gibt Spiele, die sind für den/die ein oder andere nicht geeignet, vor allem wenn es um "Jux-Spiele" geht, oder um sehr "kämpferische" Spiele. Wenn Du selbst das ein oder andere Spiel nicht vertreten kannst, oder nicht selbst freiwillig dies spielen würdest, dann lass es weg. Verlange nicht etwas von Deinen Kids, das Du selbst nicht bereit bist zu tun (zu spielen).
10. **Regel: Gib Deine Spiele und Ideen weiter**

### **Dies sind die häufigsten Fehler**

1. Spielmaterial nicht besorgt und schlechte Spielvorbereitung
2. keine Abwechslung, keine neuen Spiele im Repertoire
3. keine Reservespiele vorbereitet

**Inhalt:**

## ***Kennenlernspiele***

**Vorstellungsrunde - Starthilfe**

**Begrüßungsrituale**

**Namenschreck**

**Koosh**

**Namen verkehrt**

**Zeitungsschlagen**

**Zipp - Zapp**

**Schuhberge**

**Gerichtet und Sortiert**

**Gemeinsam aufstehen**

**Blindes zusammenfinden**

## ***Vertrauensspiele***

**Hände die Tragen**

**Verletzt**

**Jurtenkreis**

**Finde den geheimen Eingang**

**Drücke den Notauschalter**

**Fallen und aufgefangen werden**

**Gruppe und Außenseiter**

**Ballonreise**

**Blind**

**Katz & Maus**

**Fremd gesteuert**

**Doppeltes Denkmal 1**

**Blinde Schlange**

**Minenfelder**

**Seilspinne**

**Gordischer Knoten**

### ***Rasenspiele***

**Personen-Krocket**

**Rugeln**

**Brückenfänge**

**Oktopussy**

**Schlange**

**Raffen und Raufen**

**Grenzkämpfe**

**Beutezug**

**Drachenschwanz fangen**

**3er Fußball**

**Seil Kreisel**

**Bierdeckelschlacht**

**Der Dreibeinlauf**

**Schuh-Hockey**

**Unter Beschuss - schwierige Rettungsversuche**

**Kuhstall**

**Komm mit – lauf weg**

**Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann**

**Versteinern**

## ***Wettspiele***

Wetten dass

Zwischen 2 Stühlen liegen

Einhändig Schuhe binden

Kerzen mit einem Streichholz anzünden

Kerzen ausblasen

Feuerschiff

Knoten machen - keine leichte Sache

Unter dem Tisch durch

Bierdeckel halten

Ausziehen

Bauchtanz

Hühnerpicken

Bombe entschärfen

Zeitungsmumie

Limbo

Finger verbrannt?

TT-Ball fangen

Wetten dass (1)?

Kampfspiele | Zweikämpfe

Drücken und Quetschen

Krokodil-Wettkampf

Rücken an Rücken

Astronautentraining

Rücken an Rücken drücken

Krabbenkampf

Erstarrt

Sockenraub

**Ringschubserei**

**Reiterkampf**

**Nasse Dusche**

**Kreisziehen**

**Hahnenkampf**

**Blinde am Tisch**

**Zweikampf**

**Schneller wie die Feuerwehr**

**Sackschlagen**

**Hausfrauenhockey**

**Kartonbomber**

### ***Spielideen für Staffelspiele***

**Staffellauf: Stab weitergeben**

**Raupe 1**

**Krebs-Rennen**

**Römisches Wagenrennen**

**Tunnelstaffel**

**Brückenstaffel**

**Entenrennen**

**Bockspringen**

**Steirischer Lauf**

**Krebsrennen zu zweit**

**Tausendfüßlerrennen**

**Haxenrennen**

**Transportbänder**

**Robbenrennen**

**Schwammstaffel**

**Waschschüsselrennen**

**Umfüllen - Einfüllen - Weitergeben**

**Klopapierschlange**

**Erdtransport**

**Kinn-Ball-Rallye**

**Zeitungsträger**

**Kellner Rennen**

**Gummistiefel Wassertransportstaffel**

**Wasserbecher eintauchen und ausleeren**

**Gabelluftballontransporter**

### ***Geländespiele / Waldspiele***

**Beute**

**Königskämpfe**

**Räuberverstecke**

**Nummernjagd**

**Schnitzeljagd**

**Das Sprengkommando**

**Totem stehlen**

**Capture the Flag**

**Burgenkampf / Bürgeroberung**

Quellenhinweise:

<http://www.gruppenspiele-hits.de>

<http://www.praxis-jugendarbeit.de>

# Kennenlernspiele

Kennenlernspiele kommen immer dann zum Einsatz, wenn eine Gruppe erst ganz am Anfang ist sich kennenzulernen. Das ist in der Regel immer der Fall bei Beginn einer neuen Gruppe, oder dem ersten Abend einer Kinder- oder Jugendfreizeit.

Der Phantasie sind bei Kennenlernspielen kaum Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur das Ziel: Die Mitglieder der neuen Gruppe sollen sich in verschiedenen **Phasen des Zusammenseins** miteinander vertraut machen, sollen Hemmungen abbauen und eine gewisse **Gruppendynamik** soll sich aufbauen.

Dabei ist eine lockere Atmosphäre wichtig, und zwar ganz unabhängig davon, um was für eine Gruppe es sich handelt:

## Vorstellungsrunde - Starthilfe

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	für Gruppen ab 8 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	nichts

### Spielbeschreibung

Wie beginne ich eine Vorstellungsrunde? Im Regelfall fällt es den Kids immer schwer etwas über sich zu erzählen. Meistens endet es damit, dass jeder fast dasselbe wie die Vorredner erzählt. Anbei einige Anregungen für den Start. Die Fragen können vom Gruppenleiter gestellt werden, oder als Kärtchen gezogen werden.

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte in welchen Du schon gelebt hast!
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis auf einer anderen Freizeit?
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schrecklichste/schönste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

## Begrüßungsrituale

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 8 Personen ideal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Entweder werden immer 2 Zettel mit derselben Begrüßungsart geschrieben, gemischt und an die Gruppenmitglieder verteilt. Beide Zettelinhaber müssen sich nun finden. Anschließend werden die Zettel neu gemischt und verteilt. Oder aber es werden mehrere Begrüßungsrituale reihum durchgespielt, oder bei Musikstopp die nächststehende Person begrüßt. Folgende Begrüßungsarten sind denkbar: 1. einfaches hallo sagen, 2. Hände schütteln (deutsch), 3. Hände überaus lang schütteln und sich verbeugen (südamerikanisch), 4. Bruderkuss (russisch), 5. Wangenkuss (französisch) , 6. mit gefalteten Händen verbeugen (indisch), 7. Nasen aneinander reiben (Eskimos), 8. sich umarmen (sehr freundschaftlich, südländisch), 9. in der Hocke, die Hände auf die Knie legen und sich verbeugen (japanisch), 10. Salam sagen und mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Bauchnabel streichen (orientalisch), 10. Raumschiff Enterprise: Handflächen gegenseitig aufeinanderlegen wobei jeweils die Finger als V gespreizt werden (kleiner Finger und Ringfinger zusammenlegen, Zeigefinger und Mittelfinger zusammenlegen), 11. Handflächen einmal flach berühren, anschließend die Hand als Faust berühren und zum Abschluss den Finger schnippen (cool).

## Namensschreck

Dauer: ca. 15 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: für Gruppen ab 8 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: Decke

### **Spielbeschreibung**

Die zwei Gruppen wählen jeweils, unerkannt durch die andere Gruppe, einen Spieler aus. Diese beiden stellen sich gegenüber auf, durch den Sichtschutz (Decke) getrennt. Die Leiter lassen die Decke fallen, so dass sich die beiden Spieler sehen können. Sie müssen dann so schnell wie möglich den Namen des anderen Spielers sagen. Der Spieler, der dies schneller schafft, erhält einen Punkt für seine Gruppe, oder wechselt zur anderen Gruppe.

## Koosh

Dauer: ca. 15 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: für Gruppen ab 5 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: 3 – 4 Bälle

### **Spielbeschreibung:**

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt mit dem ersten Ball, wirft ihn zu einer Person, merkt sich deren Namen. So wird eine Reihenfolge festgelegt, bis alle Spieler eingebunden sind. Der letzte Spieler wirft den Ball zum Spielleiter und der merkt sich auch diesen Namen.

Diese Reihenfolge wird einige Male wiederholt, Namen immer aussprechen. Es kann auch die Zeit gestoppt werden, wie lange der Ball für eine Runde braucht.

Erschwernis: Beim Kommando Koosh wird die Richtung gewechselt, d. h. jeder wirft zu dem Spieler, von dem er den Ball bis jetzt bekommen hat.

Beim Kommando Koosh – Koosh wechseln alle Spieler die Plätze, die Reihenfolge in der die Bälle geworfen werden bleibt gleich!

<b>Namen verkehrt</b>
-----------------------

Dauer: maximal 15 Minuten einplanen  
Alter: ab 8 Jahren  
Gruppengröße: eher für Gruppen unter 15 Personen geeignet  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

In der Vorstellungsrunde nennt jeder seinen Namen verkehrt herum. Die anderen versuchen dann so schnell wie möglich (falls sie es nicht eh schon wissen), den richtigen Namen zu nennen. Anschließend werden Hobbys usw. genannt. Durch das verkehrt Herum aufsagen können sich die anderen den richtigen Namen zum Teil besser merken, gerade dann, wenn der verkehrt herum aufgesagte Name lustig und äußerst komisch klingt.

<b>Zeitungsschlagen</b>
-------------------------

Dauer: 10-15 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: Zeitung

### **Spielbeschreibung**

In der Mitte sitzt ein Freiwilliger mit einer zusammengerollten Zeitung als Schlagstock. Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Der Schläger in der Mitte muss nun denjenigen abschlagen, bevor dieser einen anderen Namen nennen konnte.

### **Alternative**

Der Gruppenleiter sagt zuerst die Position desjenigen, wessen Name die genannte Person sagen soll. Zum Beispiel "wie lautet der Name des 3. Nebensitzers rechts von Peter?". Peter muss nun den Namen seines rechten 3. Sitznachbar nennen. Der Schläger in der Mitte müsste Peter mit der Zeitung treffen, bevor dieser den Namen nennen kann. Diese Variante ist zu bevorzugen, wenn sich die Gruppen schon etwas kennen, oder immer die Freunde / Freundinnen beieinandersitzen.

### **Wertung**

Wer zu langsam ist, der wird in der Mitte öfters stehen müssen.

<b>Zipp - Zapp</b>
--------------------

Dauer: 10-15 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Die ganze Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen des linken Sitznachbar, bei Zapp muss der Name des rechten Sitznachbar genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp - Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

<b>Schuhberge</b>
-------------------

Dauer: ca. 5 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Jeder der Gruppe zieht den rechten Schuh aus und legt diesen in die Mitte. Anschließend schnappt sich jeder aus dem Haufen einen Schuh (nur nicht seinen eigenen) und versucht dem Eigentümer diesen Schuh anzuziehen.

#### **Alternative**

Die Schuhe werden einer nach dem anderen ausgewählt. Zum Schluss geht's dann schneller.

<b>Gerichtet und Sortiert</b>
-------------------------------

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: je mehr desto besser  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Je nach Größe der Gruppe werden Untergruppen gebildet. Die Gruppe stellt sich dann in der richtige Reihenfolge oder Sortierung auf. Nach dem Alter, nach der Größe, nach der Haarfarbe, der Augenfarbe, nach der Schuhgröße, sortiert nach Gewicht, alphabetisch nach dem Vornamen, anschließend nach dem Nachnamen.

#### **Wertung**

Es ist keine Wertung nötig. Interessant wie die Gruppe versucht sich zu sortieren, wer dabei welche Aufgabe übernimmt.

<b>Gemeinsam aufstehen</b>
----------------------------

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

2,4,6, oder mehr Personen setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden, haken sich ineinander und versuchen gemeinsam aufzustehen. Je mehr Personen daran teilnehmen, desto schwieriger wird es, dass sich die Gruppe koordiniert. Ist aber ein schönes Kooperationsspiel und dient auch als Eisbrecherspiel um Berührungängste abzubauen.

### **Wertung**

keine Wertung vorgesehen. Bei 2 Gruppen vielleicht ein Wettstreit, mit möglichst allen Personen gemeinsam aufzustehen.

<b>Blindes zusammenfinden</b>
-------------------------------

Dauer: ca. 10 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: für Gruppen ab 8 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: Augenbinde

### **Spielbeschreibung**

Immer zwei Personen stehen sich gegenüber und bilden ein Paar. Die Handflächen werden etwa in Schulterhöhe gegeneinander gelegt. Nun schließen beide die Augen und drehen sich einmal im Kreis herum und versuchen dann mit geschlossenen Augen wieder die Handflächen aufeinander zu legen.

### **Alternative**

Nach einer halben Drehung 3 Schritte vorwärts gehen, wieder eine halbe Drehung und aufeinander zugehen und die Handflächen aufeinander legen.

## **Vertrauensspiele**

Vertrauensspiele sind in der Regel erst dann sinnvoll, wenn eine Gruppe sich schon etwas besser kennt, oder das gegenseitige Vertrauen und Zutrauen gefördert werden soll. Ein Feedback, eine Reflektion über die Spiele und den gemachten Erfahrungen bietet sich im Anschluss an.

Vertrauensspiele sind ein wichtiger Faktor, wenn man spielerisch versucht, eine Gruppe zusammenzuführen.

Dies kann in der Jugendarbeit passieren, aber auch im Berufsalltag im Sinne einer **Teambildung**. Viele dieser Vertrauensspiele haben etwas mit Sehen oder Nichtsehen zu tun, es geht dabei um ein "**blindes Vertrauen**".

So gibt es zum Beispiel Spiele, bei denen einem Teilnehmer die Augen verbunden werden oder derjenige eine **Brille** mit undurchsichtigen Gläsern bekommt. Dadurch kann der Teilnehmer nicht mehr scharf sehen und muss sich dann von den anderen Teammitgliedern auffangen lassen. Hierbei lässt sich der "blinde" Teilnehmer rückwärts fallen und muss darauf vertrauen, dass die anderen ihn auffangen, damit er nicht auf den Boden fällt.

Bei anderen Spielen müssen sich die Teilnehmer gegenseitig blind durch einen Hindernisparcours führen oder, einer blind, nach den Angaben der anderen durch ein Labyrinth laufen. All diese Spiele dienen dazu, den Aussagen oder Taten der anderen Menschen Vertrauen entgegen zu bringen

## Hände die Tragen

Dauer:	10 Minuten
Alter:	ab 13 Jahre
Gruppengröße:	ab 7 Personen möglich
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Die Gruppe steht in 2 Reihen sich gegenüber. Die sich jeweils gegenüberstehenden Personen halten ihre Hände zusammen. Ein Freiwilliger legt sich nun über diese tragenden Hände. Die Gruppe hebt diese Person hoch, versucht diese hin- und her zu rollen, zu transportieren wie ein Förderband, hochzuwerfen wie auf einem Trampolin usw.

### Wertung

Keine Wertung vorgesehen. Die Gruppe soll merken wie wichtig es ist zusammen zu halten, sich zu koordinieren. Der Getragene soll spüren wie wichtig es ist, sich auf die anderen verlassen zu können und getragen zu werden.

## Verletzt

Dauer: 10 Minuten  
Alter: ab 13 Jahre  
Gruppengröße: mindestens 3er Teams  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Immer 3 Personen bilden ein Team. 2 fassen sich fest an den Händen, die dritte Person setzt sich auf diese tragenden Hände. Nun muss der Verletzte über eine Strecke einiger hundert Meter getragen werden.

#### **Alternative**

Es könnte noch ein Hindernisparcours zusätzlich aufgebaut werden.

#### **Wertung**

Es ist wichtig, sich gegenseitig zu helfen, auch über längere Strecken hinweg. Einer für alle - alle für einen

<b>Jurtenkreis</b>
--------------------

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: ab 10 Personen ideal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines, oder Seil

### **Spielbeschreibung**

Alle bilden einen Kreis, schauen zur Kreismitte und fassen sich an den Händen. Auf Kommando lässt sich jeweils jeder zweite nach innen, die anderen nach außen fallen. Es entsteht eine Zick-Zack-Formation, die sich gegenseitig hält. Die Gruppe kann versuchen, inwieweit sich jeder nach vorne bzw. nach hinten lehnen kann ohne dass der gesamte Kreis auseinander bricht.

#### **Alternative**

Anstelle sich mit den Händen zu halten, halten alle ein zu einem Kreis zusammengeknotetes Seil.

<b>Finde den geheimen Eingang</b>
-----------------------------------

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: 8-10 Personen ideal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

1-2 Kandidaten werden vor die Tür geschickt. Die restliche Gruppe bildet einen Kreis und überlegt sich eine Berührung, die den Kreis öffnet. Anschließend werden die Kandidaten hereingerufen. Sie müssen nun die Berührung herausfinden, die den Kreis (=Burg) öffnet. Das kann eine Berührung hinter dem Ohr (einer bestimmten Person, oder egal bei wem), oder zum Beispiel auch streicheln des rechten Knies sein.

### **Wertung**

Berührungsspiele sind wohlüberlegt einzusetzen, eröffnen jedoch auch die Möglichkeit über Tabuzonen zu sprechen, sowie sich über körperliche Empfindungen auszutauschen.

<b>Drücke den Notausschalter</b>
----------------------------------

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: 8-10 Personen ideal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

1-2 Kandidaten werden vor die Tür geschickt. Die restliche Gruppe stellt eine Maschine dar, die durch wilde Bewegungen und Geräusche völlig außer Kontrolle geraten ist. Die Gruppe überlegt sich nun einen Ausschalter, der bei Berührung dann die ganze Maschine zum Stillstand bringt. Anschließend werden die Kandidaten hereingerufen. Sie müssen nun die Berührung herausfinden, die die Maschine ausschaltet. Das kann eine Berührung hinter dem Ohr (einer bestimmten Person, oder egal bei wem), oder zum Beispiel auch streicheln des rechten Knies sein.

### **Wertung**

Berührungsspiele sind wohlüberlegt einzusetzen, eröffnen jedoch auch die Möglichkeit über Tabuzonen zu sprechen, sowie sich über körperliche Empfindungen auszutauschen.

### Fallen und aufgefangen werden

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: 8-12 Personen ideal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

#### **Spielbeschreibung**

Ein freiwilliger Mitspieler stellt sich steif in die Mitte, verschränkt die Arme, schließt die Augen und lässt sich fallen. Die anderen Gruppenmitglieder fangen ihn auf und lassen ihn wie einen Kegel im Kreis umherkreisen. Der Kreis um den Freiwilligen muss dabei sehr eng sein.

### Gruppe und Außenseiter

Dauer: ca. 10-15 Minuten, ggf. erweiterbar mit Gespräch  
Alter: ab 14 Jahre  
Gruppengröße: für Gruppen ab 8 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: nichts

#### **Spielbeschreibung**

Es wird ein Mitglied aus der Gruppe ausgewählt, das über ein ausgeprägtes Selbstvertrauen verfügt. Dieses Kind übernimmt freiwillig die Rolle des "Außenseiters". Der Rest der Gruppe spielt: "Treffen, Begrüßen, Unterhalten". Alle Gruppenmitglieder laufen dabei durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen, umarmen und unterhalten sich. Das Außenseiterkind geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiterkind aus.

**Besondere Hinweise:** In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit

vorhanden sein. Die Außenseiterrolle kann einige Male gewechselt werden. Auf keinen Fall sollte dabei ein Kind gewählt werden, das in der Gruppe eine Randstellung oder andersartig schwierige Stellung einnimmt. Im Anschluss an das Spiel wird darüber gesprochen, wie sich das Außenseiterkind gefühlt hat, wie die anderen die Kontaktversuche abgewehrt und wie sie sich dabei gefühlt haben. Ziel sollte sein, dass die Gruppe lernt, dass auch Außenseiter zur Gemeinschaft gehören und Kontaktversuche nicht abgeblockt werden dürfen.

### **Wertung**

Eine Auswertung und anschließende Feedbackrunde wäre wichtig.

## **Ballonreise**

- Dauer: ca. 15 Minuten, ggf. erweiterbar mit Gespräch  
Alter: ab 14 Jahre  
Gruppengröße: eigentlich egal (Sprichwort: 3 ist immer einer zuviel)  
Vorbereitung: keine  
Material: nichts

### **Spielbeschreibung**

Mehrere Personen befinden sich in einem Ballon. Der Ballon beginnt zu sinken. Da bereits alles schon über Bord geworfen wurde geht es nun darum, wer von den Fluginsassen abspringen muss. Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um die Argumentationskunst. Wer ist wichtiger - wie und gegen wen bilden sich Mehrheiten. sobald ein Mehrheitsbeschluss gefasst wurde muss diejenige Person von Bord. Anschließend kann es in die nächste Runde gehen. Im Anschluss an das Spiel findet eine Gruppenreflexion statt wo jeder seine Beobachtungen darlegt. Wie haben sich die einzelnen Personen verhalten und miteinander/gegeneinander agiert/argumentiert?  
**Besondere Hinweise:** In diesem Spiel können Gruppenbeziehungen und die Rolle des Einzelnen in der Gruppe deutlich hervortreten. Es sollte aber auch darauf geachtet werden, dass keiner durch irgendwelche Aussagen sich verletzt fühlt.

### **Wertung**

Eine Auswertung und anschließende Feedbackrunde wäre wichtig.

## **Blind**

Dauer: 10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: 2er Teams  
Vorbereitung: keine  
Material: Augenbinde

### **Spielbeschreibung**

Immer 2 Personen bilden ein Team. Der einen Person werden die Augen verbunden. Die andere Person führt nun den Blinden durch den Wald.

#### **Alternative**

Der Blinde wird zu einem bestimmten Baum geführt, darf diesen betasten und sich einprägen, anschließend wird der Blinde wieder zurückgeführt. Die Augenbinde wird abgenommen. Nun muss der ehemals Blinde den Baum wieder finden.

#### **Wertung**

Der Blinde soll spüren, wie wichtig plötzlich andere Sinne werden um sich zu orientieren und die Umwelt wahrzunehmen.

<b>Katz &amp; Maus</b>
------------------------

Dauer: 5 Minuten  
Alter: ab 13 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: Augenbinden

### **Spielbeschreibung**

Eine Person ist die Maus, die andere die Katze. Beide bekommen die Augen verbunden. Die Katze hat einen Trainer, die Maus hatte einen Trainer. Aufgabe ist es nun, dass die Maus rechtzeitig ihr Mausloch findet bevor die Katze sie schnappt. Als Spielfeld dient eine markierte Fläche. Die Trainer dürfen nicht reden, sondern geben ihre Anweisungen nur per Fingerschnippen oder in die Hände klatschen. Die Anweisungen können zuvor vereinbart werden (Gehen, Stopp, Rechts, Links - 1x, 2x schnippen oder klatschen)

#### **Wertung**

Blindes Vertrauen ist wichtig. Die richtigen Signale erkennen und hören ist ebenfalls wichtig.

<b>Fremd gesteuert</b>
------------------------

Dauer: 5 Minuten  
Alter: ab 13 Jahre  
Gruppengröße: jedes Team mindestens 5 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: Schnüre

### **Spielbeschreibung**

Einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Er bekommt 4 lange Schnüre umgebunden, die 4 Mitspieler halten. Diese müssen den Blinden nun durch einen Parcours führen indem sie entsprechend an den Schnüren ziehen oder locker lassen. Bei diesem Spiel wird nicht gesprochen.

### **Wertung**

Anderen vertrauen ist wichtig. Die richtigen Signale empfangen und umzusetzen ist gar nicht so einfach.

## **Doppeltes Denkmal 1**

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: Augenbinde

### **Spielbeschreibung**

Immer 2 Mitspieler bilden ein Paar. Einem Mitspieler werden die Augen verbunden, während der andere Mitspieler sich als Denkmal in irgendeiner Pose (liegend, auf einem Bein stehend, Arme angewinkelt, etc.) hinstellt. Der blinde Partner versucht nun sich ebenfalls in dieselbe Position zu stellen.

### **Wertung**

Es kann eine Auswertung erfolgen, welchem Paar die beste Denkmalkopie gelungen ist.

## **Blinde Schlange**

Dauer: ca. 3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: ab 6-7 Personen interessant  
Vorbereitung: gering  
Material: Augenbinden

### **Spielbeschreibung**

Den Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Nur eine Person darf sehen. Alle fassen sich an den Händen oder an den Schultern fest. Die sehende Person führt die Schlange nun durch das Gelände. Es können verschiedene Signale vereinbart werden (stopp, rechts, links, ...).

#### **Alternative**

Die sehende Person ist nicht der Schlangenkopf, sondern stellt sich ganz hinten an und gibt von hinten Anweisungen. Je nach Aufgabenstellung und Gelände sind begleitende Mitarbeiter notwendig, die darauf achten, dass nichts passiert.

<b>Minenfelder</b>
--------------------

Dauer: 15 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: 2er Teams  
Vorbereitung: 3 Minuten  
Material: Augenbinden, Papier oder Flaschen

### **Spielbeschreibung**

Immer 2 Personen bilden ein Team. Der einen Person werden die Augen verbunden und diese muss ein Minenfeld überqueren. Die Minen bestehen aus Papierblätter, leere Flaschen oder ähnliches und dürfen nicht berührt werden. Die andere Person führt nun den Blinden durch Anweisungen von außerhalb des Minenfeldes durch das Minenfeld.

#### **Alternative**

Sind gleich mehrere Teams im selben Minenfeld unterwegs, dann wird das Spiel noch etwas schwieriger, da der Blinde die Stimme seines Partners heraushören und sich darauf konzentrieren muss.

### **Wertung**

keine Wertung vorgesehen. Der Blinde soll spüren, wie wichtig plötzlich andere Sinne werden um sich zu orientieren und die Umwelt wahrzunehmen. Zusätzlich erkennt der Blinde, wie wichtig es ist, auf die richtige Stimme zu hören und wie wichtig eine gute Kommunikation ist.

### Seilspinne

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: 8-10 Personen ideal  
Vorbereitung: aufwändiger Aufbau (Verknüpfungen)  
Material: Seile

#### Spielbeschreibung

Mehrere Seile werden kreuzförmig übereinander gelegt und in der Mitte fest verknotet. Auf die Mitte versucht sich ein Mitspieler zu legen, welcher nun durch Anheben der einzelnen Seilenden vorsichtig hochgehoben wird.

### Gordischer Knoten

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: ab 10  
Gruppengröße: 8-10 Personen ideal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

#### Spielbeschreibung

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Sie strecken ihre Hände zur Kreismitte und schließen die Augen. Anschließend sucht jeder Spieler für seine beiden Hände entsprechende Partner zu finden. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen.

Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene *Gordische Knoten* muss gelöst werden. Die Hände dürften dazu nicht ausgelassen werden. Natürlich können dabei mehrere Kreise übrig bleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.

## Rasenspiele

Spiele gibt es wie Sand am Meer. Es ist immer von Vorteil einige gute und schnell realisierbare Wettspiele in der Tasche zu haben um diese dann beim bunten Spielabend spielen zu können. Die hier aufgeführten Spiele sind bunt gemischt. Im Wasser, drinnen oder draußen, nur als Team oder einzeln kämpfend, oder als bunte Darbietungen für einen bunten Elternabend.

Wettspiele sind bei Jung und Alt gleichermaßen beliebt. Sie machen viel Spaß und erfordern Geschicklichkeit und Teamgeist.

**Fußball** bietet jede Menge abwechslungsreicher Möglichkeiten. Zahlreiche Wettspiele können mit Fußballelementen versehen werden.

**Dribbling** durch einen Geschicklichkeitsparcours, Jonglierübungen in einer kleinen Gruppe von Mitspielern oder ein einfaches Fußballmatch mit kleinen Mannschaften wecken den persönlichen Ehrgeiz eines jeden Einzelnen und **motivieren** zu Höchstleistungen.

Auch wenn es sich um Wettspiele mit viel Kampfgeist handelt:

Der Spaßfaktor steht stets im Vordergrund. Damit die Spiele der Echtheit gleichen, empfiehlt es sich, für die jeweiligen Mannschaften ein einheitliches **T-Shirt** zu organisieren. Hier sollte eine einheitliche Farbe für eine zusammengehörende Mannschaft sorgen.

### Personen-Krocket

- Dauer: ca. 5 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: mindestens 7-10 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: keines



#### Spielbeschreibung

Die Gruppe stellt sich mit gegrätschten Beinen auf und bildet die Krocketbögen. Die Aufstellung kann beliebig erfolgen (zum Beispiel ein großer Kreis, eine Acht, im Zickzack), jedoch für jede Mannschaft identisch (daher Bodenmarkierung). Jeder Bogen ist zum anderen ca. 2 Meter entfernt. Ein Mitspieler krabbelt auf allen Vieren durch die Bögen bis ins Ziel.

### Rugeln

Dauer: ca. 3 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: je Mannschaft mind. 5 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Bei diesem Rasenspiel, oder auch Spiel für die Turnhalle liegen alle nebeneinander auf dem Boden und immer der Letzte rugelt mit seinem Körper über die anderen und legt sich vorne wieder an. Danach darf die nächste Person von hinten starten.

### **Wertung**

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste eine Ziellinie erreicht hat.



### **Brückenfangen**

Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: keines



### **Spielbeschreibung**

Es wird ein oder 2 Fänger bestimmt. Die Fänger müssen nun versuchen alle anderen Gruppenmitglieder in einem abgegrenzten Spielfeld oder Halle zu fangen. Wird ein Gruppenmitglied berührt, dann muss dieses stehen bleiben und im Liegestütz (oder gegrätschten Beinen) sich aufstellen. Kriecht ein noch freier Mitspieler unter dieser Brücke hindurch, dann ist dieser Mitspieler befreit und darf wieder mitspielen. Ziel ist es also von dem oder den Fängern möglichst alle Gruppenmitglieder zu fangen, bevor ein noch freier Spieler inzwischen berührte Spieler wieder befreien kann.

### **Alternative**

Von Fängern berührte Teilnehmer in gebückter Haltung in der Halle. Der "versteinerte" Mitspieler kann befreit werden in dem ein freier Mitspieler über den Bock springt

### **Wertung**

Wie lange brauchen die Fänger um alle Gruppenmitglieder zu fangen, so dass niemand mehr laufen darf? Oder aber wie erfolgreich war der Fänger nach genau 3 Minuten Spielzeit?

## **Oktopussy**

Dauer: ca. 15 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: ab 3-4 Teams interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: nichts

### **Spielbeschreibung**

Das Team steht im Kreis, Rücken nach innen und mit den Ellbogen jeweils eingehakt. Das Team muss in dieser Formation ein Rennen bestreiten.

## **Schlange**

Dauer: ca. 10 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: nichts

### **Spielbeschreibung**

Alle Mannschaftsmitglieder liegen auf dem Bauch hintereinander und jeder fasst die Knöchel der jeweils vorderen Person. Die Schlange versucht sich nun vorwärts zu bewegen ohne dass die Schlange irgendwo auseinander reißt. Ein etwas mühsamer Wettlauf.

### **Wertung**

Die schnellste Mannschaft gewinnt.

## Raffen und Raufen

- Dauer: ca. 5-10 Minuten bei mehreren Durchgängen  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine, Gegenstände hinlegen  
Material: diverse Gegenstände

### Spielbeschreibung

2 Gruppen stehen sich ca. 20 Meter gegenüber. Genau in der Mitte befinden sich Gegenstände (Bälle, Luftballons, gefüllte Wassereimer, Kartons, etc.) die hinter die eigene Linie gebracht werden müssen. Ob gerauft werden darf ist je nach der Beschaffenheit der Gruppe zu entscheiden.

#### Alternative

Die Gegenstände müssen hüpfend, oder krabbelnd geholt werden. Oder es darf immer nur eine Person aus der Gruppe starten. Es darf immer nur ein Gegenstand (so viel wie möglich) transportiert werden.

#### Wertung

Die Mannschaft hat gewonnen, die die meisten Gegenstände hinter die eigene Linie bringen konnte.

## Grenzkämpfe

- Dauer: ca. 15 Minuten bei mehreren Durchgängen  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine, Feldmarkierung  
Material: Spielfeldmarkierung (Kreide, Seil, Latte)

### Spielbeschreibung

2 Gruppen stehen sich gegenüber. Die beiden Gruppen sind durch eine Grenzlinie voneinander getrennt. Jede Gruppe versucht so viel wie möglich Gegner ins eigene Feld zu ziehen. Dabei sind auch Kettenbildungen ins gegnerische Spielfeld erlaubt solange noch mindestens ein Kettenglied im eigenen Spielfeld steht. Reißt die Kette dagegen sind alle verloren, die im gegnerischen Feld stehen.



### Alternative

Es kann jede Gruppe einen König bestimmen, der allein Schlagrecht hat, oder der auch in das gegnerische Feld abschlagen gehen darf. Dort kann er nur durch den König abgeschlagen werden.

### Wertung

Welcher Gruppe gelingt es die meisten Gegner ins eigene Feld zu ziehen?

## Beutezug

Dauer: ca. 10 Minuten für mehrere Durchgänge

Alter: egal

Gruppengröße: mindestens 7-10 Personen

Vorbereitung: keine, Feldmarkierung

Material: diverse Gegenstände

### Spielbeschreibung

Auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite liegen Gegenstände (zum Beispiel Tennisbälle, Äpfel) die geholt werden müssen. Dazwischen bewegen sich jedoch 2 Bewacher im Spielfeld, die das verhindern sollen. Derjenige, der mit einem Gegenstand erwischt wird (abgeschlagen wurde), muss den Gegenstand zurückbringen.

### Wertung

Nach 10 Durchgängen werden die erfolgreich geholten Gegenstände abgezählt. Bei jedem Lauf darf nur ein Gegenstand geholt werden.

## Drachenschwanz fangen

Dauer: 5 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 15-20 Personen interessant

Vorbereitung: keine

Material: Tuch, Tücher

### Spielbeschreibung

Jede Mannschaft stellt sich in einer Reihe auf und fast sich an den Hüften. Dem letzten wird ein Tuch in den Hosenbund gesteckt. Die jeweiligen Drachen müssen versuchen diese Tücher zu erobern. Erobern darf jedoch nur immer der Drachenkopf, also die vorderste Person. Erobert darf auch nur dann, wenn der Drache als Ganzes sich noch an den Hüften hält



und nicht in Einzelteile zerfallen ist. Ausgeschieden ist der Drache, der keinen Drachenschwanz mehr hat.

### **Alternative**

Eroberte Drachenschwänze können im Falle von einem verloren gegangenen Schwanz als neuer Drachenschwanz verwendet werden.

### **Wertung**

Der überlebende Drache gewinnt.

## **3er Fußball**

Dauer: beliebig  
Alter: egal  
Gruppengröße: 3 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: Ball

### **Spielbeschreibung**

Ein Fußballspiel mit nur 3 Personen: in der Mitte steht der Angreifer, welcher versucht den Ball zu bekommen. Die beiden anderen Spieler versuchen sich den Ball jeweils zuzuspielen. Derjenige muss dann in die Mitte, dem es nicht gelingt den Ball dem Partner zuzuspielen.

Derjenige, der am öftesten (längsten) in die Mitte muss hat verloren.



## **Seil Kreisel**

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 5-10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: Seil, kleines Gewicht

### **Spielbeschreibung**

Ein etwa 3 Meter langes Seil wird im Kreis ca. 30-50cm über dem Boden geschwungen. Als Gewicht am Seilende empfiehlt sich ein kleines mit Sand gefülltes Säckchen. Die anderen Mitspieler versuchen jeweils über das Seil zu hüpfen.



### **Wertung**

Wer das Seil berührt scheidet aus. Sieger ist wer übrig bleibt.

## Bierdeckelschlacht

- Dauer: ca. 10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: je mehr desto besser  
Vorbereitung: Feldmarkierung anbringen  
Material: Bierdeckel, Spielfeldbegrenzungen

### Spielbeschreibung

Jede Mannschaft erhält eine Spielfeldhälfte. Bei großen Gruppen sind mehrere Mannschaften zu bilden und für jede Mannschaft gibt es ein Spielfeld (Spielfelder in Kuchenstückchenform). Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl an Bierdeckeln. Jede Mannschaft muss nun versuchen, dass im jeweilig eigenen Feld keine Bierdeckel sich befinden, indem jede Mannschaft der anderen Mannschaft die Bierdeckel ins Feld wirft.

### Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die bei Abpfeiff des Spiels in diesem Augenblick die wenigsten Bierdeckel im Feld liegen hat. Der Gruppenleiter achtet darauf, dass nach Abpfeiff keine Bierdeckel mehr geworfen werden.



## Der Dreibeinlauf

- Dauer: ca. 3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige  
Vorbereitung: gering, Füße jeweils zusammenbinden  
Material: Fußbinden (Seil, dicke Schnur, längliche Stofffetzen)

### Spielbeschreibung

2 Läufer stellen sich nebeneinander und mit einem Tuch werden 2 Beine zusammengebunden. Die Arme werden ineinander gehackt. Anschließend gibt es ein Wettrennen, oder ein Hindernislauf gegen die anderen Mannschaften. Es empfiehlt sich keine dünne Schnur zum zusammenbinden zu nehmen, sondern eine möglichst dicke Schnur. Geeignet sind längere Stofffetzen. Die Unfallgefahr beim Umfallen bzw. Umknicken ist bei diesem Spiel erhöht.

### **Alternative**

Als Dreibeinlauf kann auch ein Fußballspiel gespielt werden.

## **Schuh-Hockey**

Dauer:	30 Minuten oder länger
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 8-10 Personen interessant
Vorbereitung:	gering (Feldmarkierung, Tor)
Material:	eigene Schuhe, kleiner Ball, Tormarkierung (Stuhl, Tisch, Kasten), ggf. Fliegenklatschen, Klobürsten, Luftballone

### **Spielbeschreibung**

Dieses Hockeyspiel eignet sich hervorragend für den Gruppenraum, die Sporthalle oder für die Gruppen, die keine Hockeyschläger besitzen. Jedes Mannschaftsmitglied zieht sich einen Schuh aus und spielt mit diesem als Hockeyschläger Hockey. Als Puck eignet sich ein kleiner Softball, oder zur Not auch ein Tennisball.



### **Alternative**

Auch eine lustige Variante, allerdings mit einer kleinen Beschaffungsausgabe verbunden, ist das Hockeyspielen mit einer Fliegenklatsche oder Klobürste. Als Puck kann ebenfalls ein Softball oder gar ein Tischtennisball verwendet werden. Stoppen mit den Füßen ist nicht erlaubt. Noch etwas schwieriger wird es, wenn zwischen die Beine noch ein Luftballon geklemmt wird.

### **Wertung**

Als Tor dient ein Tisch, Stuhl oder umgelegter Kasten. Die Mannschaft mit den meisten Toren darf sich Sieger nennen.

## **Unter Beschuss - schwierige Rettungsversuche**

Dauer:	30 Minuten oder länger
Alter:	ab 12 Jahre
Gruppengröße:	ab 15 Personen interessant
Vorbereitung:	gering (Feldmarkierung)

Material: Feldmarkierung, Ball bzw. mehrere Bälle, Lagermarkierung (Decke, Matte)

### **Spielbeschreibung**

Das Spielfeld besteht aus 2 Feldern mit jeweils einer Krankenstation (Decke, Kreismarkierung) am Spielfeldende. Mit Bällen versucht jeweils jede Mannschaft aus ihrem Feld heraus die gegnerischen Mannschaftsmitglieder ab zutreffen. Wer getroffen wurde setzt sich auf den Boden und darf zunächst nicht mehr mitspielen. Doch können 2 eigene Mannschaftsmitglieder den Verletzten unter den Armen packen und ihn ins Krankenhaus tragen / schleifen. Aber auch die Sanitäter können dabei abgeschossen werden und dürfen dann natürlich nicht mehr weiterlaufen. Das Spiel eignet sich besser für die Halle, als für den Rasen.

### **Alternative**

Es kann vereinbart werden, ob mit einem oder mehreren Bällen gespielt wird.

### **Kuhstall**

Dauer: 20 Minuten oder länger  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Die Kinder teilen sich in Dreiergruppen, zwei bilden durch händereichen einen Stall, ein Kind steht als „Kuh“ in der Mitte ev. Hörner mit Händen formen. Ein Kind hat keinen Platz, es kann zwischen den drei Kommandos

Kuh - alle Kühe tauschen die Plätze

Stall - alle Stalldarsteller tauschen die Plätze

Kuhstall - alle tauschen die Plätze und bilden neue Formationen

wählen. Die Einzelperson nimmt selbst einen Platz ein, ein Kind bleibt übrig.

### **Komm mit – lauf weg**

Dauer: 20 Minuten oder länger  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: ab 8 Personen interessant

Vorbereitung: keine

Material: keines

### **Spielbeschreibung**

Die Spieler stehen im Kreis, ein Spieler (Fänger) geht außen um den Kreis. Er berührt einen Spieler und gibt ihm das Kommando "komm mit" oder "lauf weg". Dann läuft der Fänger einmal in beliebiger Richtung um den Kreis. Der Berührte muss nun ebenfalls eine Runde um den Kreis laufen. Beim Kommando "komm mit" läuft er in die gleiche Richtung wie der Fänger, sonst in die entgegengesetzte Richtung. Wer zuerst die Lücke im Kreis wieder erreicht, darf dort stehen bleiben, der andere ist neuer (oder alter) Fänger.

Variation: Die Kinder setzen sich in 4 Gruppen sternförmig auf. Die Gruppe wechselt immer gemeinsam den Platz.

<b>Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?</b>
---

Dauer: 20 Minuten oder länger

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 8 Personen interessant

Vorbereitung: keine

Material: Abgrenzung des Spielfeldes

### **Spielbeschreibung**

Ein Spieler ist der Fänger (*schwarzer Mann* oder *weißer Hai*). Er stellt sich an ein Ende des Spielfeldes, die übrigen Spieler an das gegenüber liegende.

Folgender Dialog beginnt zwischen dem Fänger und den restlichen Mitspielern:

Fänger: Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?

Rest: Niemand!

Fänger: Wenn er aber kommt?

Rest: Dann laufen wir davon!

Daraufhin läuft der Fänger los und versucht, so viele Mitspieler wie möglich zu berühren. Alle, die er erwischt, sind gefangen und werden ab der nächsten Runde ebenfalls zu Fängern.

Retten können sich die flüchtenden Spieler allerdings dadurch, dass sie das gegenüberliegende Ende des Spielfeldes erreichen (von dem der Fänger gestartet ist). Jeder, der dieses Ende erreicht, kann (in dieser Runde) nicht mehr gefangen werden.

Variante: Die schwächste Maus – 3 bis 4 Spieler werden ausgewählt, Ziel ist es, diese auf die andere Spielhälfte zu bringen. Alle anderen können gefangen werden.

## Versteinern

Dauer:	20 Minuten oder länger
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 Personen interessant
Vorbereitung:	keine
Material:	Abgrenzung des Spielfeldes

### Spielbeschreibung

Die normalen Spieler können sich frei auf einem abgegrenzten Spielfeld bewegen. Ein Fänger (bei entsprechend viel Mitspielern auch mehrere) muss die Spieler fangen ("versteinern"); dies schafft er durch einfaches Berühren. Ist ein Spieler versteinert, so bleibt er breitbeinig stehen und bewegt sich nicht mehr.

Jeder andere, noch nicht versteinerte Spieler kann einen versteinerten Mitspieler dadurch befreien, dass er diesem zwischen den Beinen durchschlüpft. Danach darf der bisher versteinerte Spieler wieder ganz normal mitspielen (der "Befreier" natürlich ebenso).

Ziel des Fängers (oder der Fänger) ist es, alle Personen zu versteinern.

### Varianten

Die zum Befreien notwendige Aufgabe kann natürlich variiert werden, von einfacher bis zu (viel) komplexer. Beispiel: *Reifenstecher*, Spieler sind Reifen, werden sie berührt, geht ihnen die Luft aus – in die Hocke gehen, erlöst wird durch fünfmaliges aufpumpen durch einen anderen Mitspieler. Beispiel: *Feuer* Wer gefangen wurde geht in die Hocke, kann durch zwei Mitspieler erlöst werden, die sich die Hände reichen und „Kampf dem Feuer“ rufen.

Während Mitspieler jemanden erlösen, dürfen sie nicht gefangen werden.

# Wettspiele | Freiwillige spielen gegeneinander | Wetten dass

## IDEAL BEI SCHLECHTWETTER – SPIELE FÜR RÄUME

### Wetten dass: 2 Füße, 3 Personen

Dauer:	5-10 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 5 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Welcher Mannschaft gelingt es mit möglichst vielen Personen auf möglichst wenigen Beinen zu stehen? Anfangen kann das Spiel der Mannschaften gegeneinander mit 3 Personen, die versuchen auf 2 Beinen zu stehen. Die Mannschaften, die das hinbekommen kämpfen anschließend weiter. Nun wird versucht mit 4 Personen auf 3 Beinen, anschließend auf 2 Beinen zu stehen. Weitere denkbare Herausforderungen in Form von Wetten Dass sind möglich.

### Wertung

Sieger ist die Mannschaft, die mit den meisten Personen auf den wenigsten Beinen hat stehen können.



## Zwischen 2 Stühlen liegen

Dauer:	ca. 5-10 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	Freiwillige
Vorbereitung:	keine
Material:	2 Stühle oder Bänke



### Spielbeschreibung

Bei dem Wettspiel geht es darum, so lang wie möglich zwischen 2 Stühlen zu liegen ohne mit dem Hintern nun herunter zu fallen. Der Kandidat liegt mit dem Hinterkopf bzw. noch mit den Schulterblättern auf einem einen Stuhl / Bank, mit den Füßen ebenfalls auf einem anderen Stuhl / Bank.

### Wertung

Es wird die Zeit gemessen, wie lange der Kandidat es aushält nahezu frei schwebend so liegen zu bleiben.

## Einhändig Schuhe binden

Dauer:	ca. 5-10 Minuten
Alter:	ab 12 Jahre
Gruppengröße:	2 Freiwillige
Vorbereitung:	keine
Material:	keines außer Schuhe zum Binden

### Spielbeschreibung

Nur mit einer Hand wird versucht sich einen Schuh zu binden. Das dürfte etwas schwierig werden. Einfacher wird es, wenn 2 Personen sich die Schuhe gemeinsam binden, aber jeder darf nur eine Hand nehmen. Beide müssen ihre Bewegungen also koordinieren und abstimmen.

### Wertung

Die Zeit wird gestoppt. Der schnellste Kandidat gewinnt.

### Anmerkung

Kinder lernen irgendwann, sich selbst ihre Kinderschuhe zu binden. Das passiert meist im Kindergartenalter, also mit drei bis vier Jahren. Für die Kleinen ist es häufig auch eine Art Test: Wer sich selbst die Schuhe binden kann, ist "schon groß".

Allerdings kann das Schuhe binden auch für ältere Kinder noch Spaß, Herausforderung und Wettstreit sein: Denn bei diesem Spiel müssen die Schuhe mit einer Hand gebunden werden.

Entweder muss ein Kandidat allein seinen Schuh binden, oder zwei Kandidaten mit je einer Hand müssen es versuchen. Wer es schafft ist wirklich groß. Achten Sie bei diesem Spiel darauf, dass die Kinder keine Croc´s tragen. Obwohl diese sehr bequem sind, verfügen sie nicht über Schnürsenkel und sind daher für dieses Spiel ungeeignet.

### **Kerzen mit einem Streichholz anzünden**

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	Kerzen, Streichhölzer

#### **Spielbeschreibung**

Der Kandidat muss mit nur einem Streichholz so viele Kerzen wie möglich anzünden. Dabei darf nur das Streichholz verwendet werden und nicht die inzwischen schon brennenden Kerzen.

#### **Wertung**

Wie viel Kerzen brennen, nachdem das Streichholz ausgegangen ist? (Mindestens eine Kerze muss brennen, ansonsten hat der Kandidat noch einen Versuch)

### **Kerzen ausblasen**

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	Teelichter oder normale Kerzen, Feuerzeug

#### **Spielbeschreibung**

Auf einem Tisch werden 10 Teelichter hintereinander im Abstand von jeweils 5 cm aufgereiht und angezündet. Aus einer Entfernung von 150cm zum ersten Teelicht muss der Kandidat nun versuchen die Teelichter auszublasen.

#### **Alternative**

Es kann vereinbart werden, dass nur 1x pusten erlaubt ist.

### **Wertung**

Anzahl der Kerzen die ausgeblasen wurden.

<b>Feuerschiff</b>
--------------------

Dauer: ca. 3-5 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: 1-3 Minuten  
Material: Kerze, Unterlage, Bindfaden, Bleistift

### **Spielbeschreibung**

Auf einem Holzbrettchen, einem starken Karton, oder sogar auf einer Streichholzschachtel wird eine kurze Kerze (Kerzenstummel) mit Wachs befestigt. Mit einem 3-4 m langen Bindfaden und einem Bleistift wird das „Schiffchen“ mit der brennenden Kerze durch Aufwickeln über den Bleistift über eine Ziellinie gezogen. Natürlich darf nur gewickelt werden, wenn die Kerze brennt und das Schiffchen nicht umgefallen ist. Ansonsten anzünden, oder nochmals von vorne beginnen.

### **Wertung**

Der schnellste Kandidat gewinnt.

<b>Knoten machen - keine leichte Sache</b>
--

Dauer: ca. 2-3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: kurze Schnur oder Seil

### **Spielbeschreibung**

Die Gruppe hält jeweils an den Enden ein 10 Meter langes Seil und versucht so viel wie möglich Knoten zu machen ohne die Enden loszulassen. Dabei muss die Gruppe sich etwas koordinieren, so dass die Knoten erfolgen. Um die Knoten wieder aufzubekommen empfiehlt es sich, diese nicht fest zuzuziehen.

### **Alternative**

Eine Person hält jeweils an den Enden ein Seil von ca. 150cm und versucht einen Knoten zu machen ohne die Enden loszulassen.

### **Wertung**

Die Gruppe mit den meisten Knoten hat gewonnen, bzw. der schnellste Kandidat.

## **Unter dem Tisch durch**

Dauer: ca. 3 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: 1 Kandidat

Vorbereitung: keine

Material: stabiler Tisch



### **Spielbeschreibung**

Ein Mitspieler setzt sich auf den Tisch und muss nun unter dem Tisch durchhangeln ohne den Boden zu berühren. 2 Mitspieler halten den Tisch fest.

### **Wertung**

Es wird die Zeit gemessen, die der Kandidat für diese Aufgabe benötigt.

## **Bierdeckel halten**

Dauer: ca. 2-3 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: jedes Team 2 Personen

Vorbereitung: keine (außer Material bereithalten)

Material: Bierdeckel

### **Spielbeschreibung**

Jeweils 2 Personen stehen auf einer Zeitung. Auf Kommando muss jeweils ein Bierdeckel aufgehoben werden und zwischen Knie, Stirn etc. geklemmt werden. Danach folgt das nächste Kommando zur Aufnahme weiterer Bierdeckel. Wer hat am Schluss die meisten Deckel?

## Ausziehen

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	gering
Material:	Luftballone

### **Spielbeschreibung**

Ein Pullover muss ausgezogen werden, ohne dass gleichzeitig der Luftballon herunterfällt. Der Luftballon darf nicht mit den Händen festgehalten werden, sondern darf nur mit den Händen angetippt werden. Anschließend ist der nächste der Mannschaft dran.

### **Wertung**

Der schnellste Kandidat gewinnt.

## Bauchtanz

Dauer:	ca. 5-15 Minuten
Alter:	ab 12 Jahre
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	Stab, 2 Tische o. ä.

### **Spielbeschreibung**

Jeder, der meint er beherrscht diesen Bauchtanz darf mitmachen. Ein Stab wird zwischen 2 Stühlen oder zwei Tischen gelegt. Mit dem Bauch muss nun dieser Stab aufgenommen werden ohne zu Boden zu fallen. Anschließend muss der Bauchtänzer/die Bauchtänzerin eine Drehung vollführen und den Stab gerade andersherum wieder ablegen.

### **Wertung**

keine Wertung, oder wer es schafft bekommt einen Punkt

## Hühnerpicken

- Dauer: ca. 2-3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: ein Kandidat pro Gruppe  
Vorbereitung: keine (außer Material bereitlegen)  
Material: Servietten oder Halstuch

### Spielbeschreibung

Auf dem Boden wird eine Serviette „aufgestellt“. Die Kids sitzen auf dem Stuhl oder liegen auf dem Tisch und müssen nun versuchen die Serviette nur mit dem Mund aufzuheben ohne irgendein anderes Körperteil zu Hilfe zu nehmen und ohne umzukippen. Ggf. muss ein Helfer den Tisch festhalten.



## Bombe entschärfen

- Dauer: ca. 10 Minuten  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: 2 pro Mannschaft  
Vorbereitung: keine (außer Material bereitlegen)  
Material: Klopapier, leichter Gegenstand

### Spielbeschreibung

2 Personen halten ein Papierband (Klopapierband) in beiden Händen. Das Team muss eine Bombe transportieren ohne dass das Band zerreißt. Das Band muss allerdings gespannt bleiben. Denkbar wäre auch, dass ein leichter Gegenstand auf dem Papierband balanciert werden muss.

### Wertung

Die Zeit kann gestoppt werden.

## Zeitungsmumie

- Dauer: 5 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: jedes Team besteht aus 2 Personen  
Vorbereitung: keine  
Material: Klopapierrollen oder Zeitungen und Kreppband.

### Spielbeschreibung

Die Gruppe muss einen Freiwilligen mit einer Rolle Klopapier komplett einwickeln. Es wird eine Zeit von 3-5 Minuten vorgegeben.

#### Alternative

Anstatt mit Klopapier wird Zeitungspapier und Klebeband verwendet. Anschließend muss die Mumie noch von der Gruppe ca. 100 Meter transportiert werden.

#### Wertung

Welche Mumie ist am besten mit Klopapier eingepackt worden? Welche Mumie überstand den Transport gut und weist keine Beschädigungen auf?

## Limbo

- Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: Seil

### Spielbeschreibung

Ein Seil wird gespannt bzw. von 2 Spielern in einer bestimmten Höhe gehalten. Ein Kandidat muss nun versuchen darunter durchzukriechen ohne die Hände auf den Boden zu bringen. Das Seil wird bei jedem erfolgreichen Versuch tiefer gespannt.

#### Wertung

Gewonnen hat, wer übrig bleibt.



## Finger verbrannt?

Dauer: ca. 3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: 1 Kandidat  
Vorbereitung: keine  
Material: Streichhölzer, Stoppuhr

### **Spielbeschreibung**

Wer kann ein Streichholz wie lange brennend in der Hand halten? Zeit stoppen sobald das Streichholz brennt bis es erlischt, oder aus der Hand gegeben wird. Bei einem Gruppenwettkampf werden alle Zeiten aufaddiert.

### **Wertung**

Es wird die Zeit gemessen wie lange das Streichholz brennt bzw. in den Fingern gehalten werden kann.

<b>TT-Ball fangen</b>
-----------------------

Dauer: ca. 2-3 Minuten  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine (außer Material bereithalten)  
Material: TT-Ball, Wasserglas

### **Spielbeschreibung**

Ein Ball muss mit einem Wasserglas gefangen werden. Dabei kann der Ball von einem Tisch, Baum oder Leiter runterfallen, oder von einer 2.ten Person zugeworfen werden. Es wird gezählt, wie viel von 10 TT-Bällen aufgefangen werden können.

### **Wertung**

pro Fang einen Punkt.

<b>Wetten dass (1)?</b>
-------------------------

Dauer: 60-90 Minuten, je nach Umfang  
Alter: egal  
Gruppengröße: egal, jedoch ab mittlerer Gruppengröße interessant  
Vorbereitung: je nach Aufgabenstellung  
Material: Augenbinden und anderes mehr

### **Spielbeschreibung**

**Wetten dass lässt sich gut in einer Jugendgruppe spielen.** Viele Spiele lassen sich ohne Vorbereitung und Material durchführen, manch andere sind aufwändiger. Eine Liste möglicher Wetten mit wenig Material:

- Wetten dass ihr es nicht schafft, zwischen 2 Stühlen 2 Minuten lang zu liegen
- Wetten dass ihr es nicht schafft, 50 Kniebeugen auf einem Fuß zu machen
- Wetten dass ihr es nicht schafft, 100 Liegestützen auf einem Arm innerhalb von 3 Minuten
- Wetten dass ihr es nicht schafft, diese Gegenstände hier 2 Minuten lang zu balancieren
- Wetten dass es nicht gelingt, 8 von 10 Füßen mit verbundenen Augen zu erkennen.
- Wetten dass ihr es nicht schafft, einen mit 200 Streichhölzern hohen Turm auf einem Flaschenkopf in 120 Sekunden zuzubauen
- Wetten dass ihr es nicht schafft, verschiedene Begriffe in einer vorgegebenen Zeit pantomimisch vorzumachen und die anderen die Begriffe erraten können
- Wetten dass ihr es nicht schafft, 200 Seilsprünge einzeln/zu zweit in 100 Sekunden zu absolvieren
- Wetten dass ihr es nicht schafft, in 1 Minute 2 Liter Sprudel zu trinken.
- Wetten dass ihr es nicht schafft, dass ihr Bindfäden zwischen 4 Stühlen spannt, ein Brett darauf legt und sich darauf eine Person stellt, ohne dass alles zusammenkracht.
- Wetten dass es nicht gelingt, dass eine Person aus eurem Team sich innerhalb von 3 Minuten komplett grün anzieht und das Lied "Grün sind alle meine Kleider" singt?
- Wetten dass 2 aus eurem Team es nicht schaffen, innerhalb von 5 Minuten als Mädchen verkleidet zu erscheinen!
- Wetten dass es euch nicht gelingt, innerhalb von 2 Minuten eine Wäscheleine mit mehr Wäsche zu behängen, als eure gegnerische Mannschaft. (Wäsche: nur das was ihr anhabt und auf die Leine hängen wollt).
- Wetten dass ihr es nicht schafft mit 4 Leuten x Minuten lang in einem "Quadrat" sitzt wobei jeder mit dem Oberkörper oder Schultern auf den Oberschenkeln des anderen liegt (am besten erst auf Stühlen sitzen und diese gleichzeitig wegziehen)
- Wetten dass ihr es nicht schafft in 2 Minuten 50 verschiedene Bibelstellen aufzuschreiben in denen das Wort Gott vorkommt!
- Wetten dass ihr es nicht schafft in x Minuten 1111 Kniebeugen zu machen!
- Wetten dass du es nicht schaffst die folgende Aufgabe zu lösen: Während du auf einem Stuhl sitzt hebe deinen rechten Fuß und kreise
- Wetten dass ihr es nicht schafft, einen Kopfstand 5 Minuten lang nur mit Hilfe einer Hand zu machen.

# Kampfspiele | Zweikämpfe

## Drücken und Quetschen

Dauer:	ca. 10 Minuten einplanen
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	immer 2 gegeneinander
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

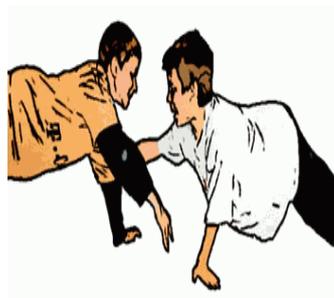
Die 2 Kontrahenten sitzen sich gegenüber. Der eine hat die Beine zusammen, der andere geöffnet. Nun wird versucht die Knie auseinander- oder zusammenzudrücken. Nach einiger Zeit wird gewechselt.

### Wertung

Immer der Gewinner darf bleiben und auf einen neuen Herausforderer warten. Pro Sieg einen Punkt.

## Krokodil-Wettkampf

Dauer:	beliebig wiederholbar je nach Gruppensituation
Alter:	ab 10-12 Jahre
Gruppengröße:	immer 2 Freiwillige kämpfen gegeneinander
Vorbereitung:	keine
Material:	nichts



### Spielbeschreibung

Im Liegestütz stehen (liegen) 2 Kämpfer sich gegenüber und schauen sich Auge in Auge an. Jeder versucht den anderen zum umfallen zu bringen, indem versucht wird die Hände wegzuschlagen, so dass das Gegenüber auf den Bauch fällt. Gelingt das, so hat derjenige gewonnen. Ein spannendes Spiel um Reaktionsschnelligkeit zu messen.

Ein Spiel, welches sich hervorragend für Junggruppen eignet, die etwas "kämpferisch" veranlagt sind. Weniger geeignet für die Kinder, die eher ruhiger sind.

### Wertung

Wer auf den Bauch fällt hat verloren

## Rücken an Rücken

Dauer: beliebig wiederholbar je nach Gruppensituation

Alter: ab 10-12 Jahre

Gruppengröße: immer 2 Freiwillige kämpfen gegeneinander

Vorbereitung: keine

Material: keines

### Spielbeschreibung

Zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden. Die Arme werden jeweils ineinander gehakt. Nun versucht jeder den anderen "umdrehen". Gewonnen hat derjenige, der es schafft, den anderen auf den Bauch oder zumindest mit beiden Schultern auf den Boden zu bringen. Aufstehen ist nicht erlaubt.

### Alternative

Als einfachere zusätzliche Variante kann gelten, dass man auch den Gegner aus einem Spielfeld drücken kann. Als Spielfeldbegrenzung kann eine Matte dienen, oder ein Kreis aus Sägemehl, sofern das Spiel auf dem Rasen stattfinden sollte.

### Wertung

Wer auf den Rücken gedreht wird, oder mit den Schultern den Boden berührt hat verloren.



## Astronautentraining

Dauer: pro Spieler ca. 2 Minuten einplanen

Alter: egal

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine

Material: Flasche oder Kiste

## Spielbeschreibung

Auf den Boden wird eine Flasche gestellt. Der Spieler muss seinen Finger auf den Flaschenkopf legen und in dieser Stellung 20x um die Flasche rennen. Anschließend muss er ca. 30 Meter in ein Ziel einlaufen. Bei diesem Spiel ist darauf zu achten, dass sich niemand durch scharfe Kanten verletzt, denn der Gleichgewichtssinn ist erheblich beeinträchtigt.

### Alternative

Das Spiel kann auch als Staffelspiel funktionieren. Sobald das Gruppenmitglied über die Ziellinie einlief, darf das nächste Gruppenmitglied starten.

### Wertung

Hier muss es nicht unbedingt eine Bewertung geben. Es ist schon eine Herausforderung für die Kids möglichst gerade und schnell ins Ziel zu laufen. Es gibt aber auch welche, die gerade entgegengesetzt starteten, oder auf irgendwelche Hindernisse aufliefen, weil sie den Orientierungssinn komplett verloren haben.



## Rücken an Rücken drücken

Dauer:	ca. 10-15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

## Spielbeschreibung

Zwei Spieler stehen Rücken an Rücken und versuchen sich gegenseitig aus einem markierten Spielfeld zu drücken. Ein Ausweichen nach rechts oder links ist nicht zulässig.

### Wertung

Gewonnen hat, der im Spielfeld bleibt.

## Krabbenkampf

Dauer:	10-15 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Im Krebsgang/Krabbengang (auf allen Vieren laufen, der Bauch zeigt jedoch nach oben) versucht jeder den anderen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer mit dem Hintern den Boden berührt scheidet aus.

### Wertung

Gewonnen hat derjenige, der am Schluss übrig bleibt.



## Erstartt

Dauer:	ca. 10-15 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	2 Freiwillige
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Jeweils ein Mitspieler legt sich flach und steif bäuchlings auf den Boden. Der andere muss nun versuchen den Mitspieler zu wenden und auf den Rücken zu legen.

### Wertung

keine Wertung vorgesehen.

## Sockenraub

- Dauer: ca. 10-15 Minuten  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: je mehr Personen desto besser  
Vorbereitung: keine  
Material: keines, außer die eigenen Socken

### **Spielbeschreibung**

Alle ziehen ihre Schuhe aus und haben nur noch Socken an. Innerhalb eines begrenzten Spielfeldes versucht nun jeder dem anderen die Socken auszuziehen. Wer keine mehr an hat scheidet aus. Anzumerken ist noch, dass ggf. die Socken diese Prozedur nicht immer überleben. Auch ein Verdrehen der Füße ist nicht gestattet.

### **Wertung**

Die zwei, die am Schluss übrig bleiben haben gewonnen.

## Ringschubserie

- Dauer: ca. 15 Minuten  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: immer 2 treten gegeneinander an  
Vorbereitung: keine  
Material: nichts

### **Spielbeschreibung**

Bei diesem Kampfspiel fassen sich 2 Spieler jeweils am eigenen Knöchel und versuchen sich gegenseitig aus einem markierten Ring (Spielfeld) zu schubsen oder zu drücken.

### **Wertung**

Jeder gegen jeden, oder immer der Sieger bleibt im Ring.

## Reiterkampf

- Dauer: ca. 5-15 Minuten  
Alter: ab 12 Jahre  
Gruppengröße: entweder immer 2 gegeneinander, oder jeder gegen jeden  
Vorbereitung: keine  
Material: nichts

## Spielbeschreibung

Immer 2 Personen bilden ein Paar. Eine Person setzt sich obenauf (entweder Rücken oder Schulter). Es wird nun versucht die anderen Pferdegespanne umzuwerfen. Es sollte darauf geachtet werden, dass es fair zugeht, nicht mit den Füßen getreten wird, nicht geschlagen wird und auch nicht an den T-Shirts gerissen wird. Dieses Spiel ist etwas rau und nicht für alle Gruppenmitglieder geeignet.

### Wertung

(nicht immer) das stärkste, sondern auch das geschickteste Team gewinnt.



## Nasse Dusche

Dauer: ca. 10 Minuten für mehrere Durchgänge

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige

Vorbereitung: gering, Wasser bereithalten

Material: Wassereimer, Wasser

## Spielbeschreibung

In der Mitte steht ein gefüllter Wassereimer. Aus entgegen gesetzter Richtung startet jeweils ein Mitspieler. Derjenige, der als erster den Wassereimer erreicht, darf versuchen damit den anderen nass zu machen. Bei diesem Spiel zu heißer Jahreszeit und möglichst Bach- oder Wasserquelle in der Nähe bekommt sicherlich jeder einmal eine kalte Dusche.

### Wertung

keine Wertung. Es geht um den Spaß.

## Kreisziehen

Dauer: ca. 5-10 Minuten bei mehreren Durchgängen  
Alter: egal  
Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige  
Vorbereitung: keine, Feldmarkierung  
Material: Seil, Kreismarkierung (Kreide, Schnur, Matte)

### Spielbeschreibung

Ein Mitspieler steht in einem Kreis. Ein anderer Spieler steht außerhalb des Kreises. Beide halten ein Seil in den Händen. Aufgabe ist es, den Mitspieler aus dem Kreis zu ziehen. Das loslassen des Seiles ist nicht erlaubt.

#### Alternative

Das Spiel geht natürlich auch ohne Seil.

#### Wertung

Es wird die Zeit gemessen, wer es wie lange im Kreis aushalten kann.



## Hahnenkampf

Dauer: ca. 5-10 Minuten bei mehreren Durchgängen  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige  
Vorbereitung: keine, Feldmarkierung  
Material: Kreismarkierung (Kreide, Schnur, Matte)

### Spielbeschreibung

Dieses uralte Spiel ist immer wieder beliebt und **kommt bei lebhafteren Jungengruppen immer gut an**. 2 Kämpfer stehen mit verschränkten Armen und nur auf einem Bein stehend in einem Kreis und versuchen sich gegenseitig aus dem Kreis zu schieben bzw. zu schubsen.

#### Wertung

Es kann ein Wettkampf jeder gegen jeden erfolgen.

Für jeden Sieg gibt es einen Punkt.



## Blinde am Tisch

Dauer: ca. 5-10 Minuten bei mehreren Durchgängen

Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige  
Vorbereitung: keine  
Material: Augenbinden, Stofftuch, Tisch

### **Spielbeschreibung**

2 Freiwillige bekommen die Augen verbunden und stellen sich an einem Tisch auf. Am Tisch (oder in Reichweite) wird ein Stofffetzen mit Knoten versteckt. Auf Kommando müssen beide versuchen das Tuch mit Knoten zu finden um damit den anderen Blinden zu treffen. Beide Blinde müssen immer mit einer Hand den Tisch berühren, dürfen aber ansonsten unter oder auf dem Tisch sein.

### **Wertung**

Das Spiel ist beendet, wenn der erfolgreiche Blinde den erfolglosen Blinden 1-2 Mal mit dem Tuch hat treffen können

## **Zweikampf**

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: immer 2 treten gegeneinander an  
Vorbereitung: keine (oder 3-5 Minuten für Wasserpfütze herstellen)  
Material: nichts

### **Spielbeschreibung**

Wir suchen uns eine schöne dreckige Pfütze, einen sumpfigen Wiesenabschnitt oder wir wässern einen Erdhügel o. Acker. Dann kann der Kampf beginnen. Keiner der Kämpfer darf die Spielfeldabgrenzung verlassen. Ziel ist es den anderen auf den Rücken zu legen.

Alternativ 1: mit einer 3 m langen Schnur zu fesseln  
Alternativ 2: die Feder am Stirnband zu entreißen  
Alternativ 3: das Tuch, welches hinten im Hosenbund steckt zu entreißen.

Alternative 4: ein breites Band oder ein Tuch (keine Schnur) wird jeweils am Nacken befestigt. In Liegestützhaltung wird nun versucht den Gegner so über eine Linie zu ziehen.



Hinweis: dieses Spiel sollte nur in Badehose gespielt werden und es muss im Anschluss eine Waschmöglichkeit bestehen.

### **Wertung**

der Stärkere gewinnt.

### Schneller wie die Feuerwehr

Dauer: ca. 5-10 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: immer 2 treten gegeneinander an  
Vorbereitung: keine (außer Material bereithalten)  
Material: Seil, Jacken, Stühle

#### **Spielbeschreibung**

Ein Spiel für 2 Freiwillige. Die 2 Freiwilligen hängen ihre Jacken über ihre Stühle, die Jacke bzw. Ärmel nach außen gewendet.

Beide Stühle stehen ca. 2 Meter voneinander Rücken an Rücken entfernt unter den Stühlen geht ein Tau durch. Die 2 Kandidaten stehen auf ihren Stühlen. Auf Kommando ziehen beide die Jacken richtig an, rennen zum anderen Stuhl setzen sich darauf und ziehen am Seil.

#### **Wertung**

pro herangezogenes Seil gibt es einen Punkt für das Team der Feuerwehr.

### Sackschlagen

Dauer: beliebig  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: jeweils 2 Freiwillige  
Vorbereitung: Feldmarkierung anbringen  
Material: 2 Kartoffelsäcke, Decken als Polsterung

#### **Spielbeschreibung**

2 Kämpfer bekommen jeweils einen Kartoffelsack. Im Sack selbst befinden sich eine Decke, oder 2-3 weitere Kartoffelsäcke. Die Kämpfer stehen sich in jeweils getrennten Feldern von ca. 1qm Größe gegenüber. Ziel ist es nun, mit dem Sack den jeweils gegnerischen Kämpfer aus seinem Feld zu schlagen.

#### **Wertung**

Verloren hat der Kämpfer, sobald er mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil außerhalb seines Spielfeldes landet, oder in das gegnerische Feld tritt.



### Hausfrauenhockey

- Dauer: beliebig, ca. 15 Minuten einplanen  
Alter: egal  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: ca. 3-4 Minuten  
Material: 2 Schrubber, 1 Lumpen (Lappen), 2 Tore (Stuhl)

#### Spielbeschreibung

Dieser Klassiker ist immer beliebt. 2 Stühle dienen als Tor, die sich etwa 4-5 Meter auseinander befinden. In der Mitte liegt ein Putzlumpen (Scheuertuch), unter jedem Stuhl ein Schrubber (oder nur ein einfacher Besenstiel). Die beiden Mannschaften sitzen sich jeweils auf den Längsseiten des Spielfeldes gegenüber. Jedes Mannschaftsmitglied bekommt eine Nummer. Der Gruppenleiter nennt nun eine Nummer. Daraufhin stürmen diejenigen Spieler auf ihre Stühle los, schnappen sich den Schrubber und versuchen damit den Putzlumpen in der Mitte ins gegnerische Tor zu befördern.

#### Wertung

Die Mannschaft, die nach mehreren Durchgängen die meisten Treffer landen konnte ist Sieger.

### Kartonbomber

- Dauer: ca. 20-30 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: immer 2 treten gegeneinander an  
Vorbereitung: 1-2 Minuten  
Material: Karton, Lumpen, 2 Besenstiele

## Spielbeschreibung

Ein Spiel für 2 Freiwillige. Jeder bekommt einen Karton als Helm aufgesetzt. Nur durch einen kleinen Augenschlitz kann der Spieler schauen. Wie beim Hausfrauenhockey muss jeder Spieler nun versuchen den Puck ins gegnerische Tor zu schießen. Anstatt mit einem Schrubber kann natürlich auch nur mit dem Fuß ein Puck oder ein Luftballon ins Tor geschossen werden. Da der Spieler nur ein begrenztes Sichtfeld hat dürfte das gar nicht so leicht gehen.



## Wertung

die Mannschaft mit den meisten Toren gewinnt.

## Evolutionsspiel

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	Karten mit Evolutionsverlauf
Material:	Karten

## Spielbeschreibung

Das Spiel Evolution ist eine Erweiterung des Spiels Schere Stein Papier. Die Spieler machen im Laufe des Spiels eine Entwicklung durch. Alle Spieler fangen bei der Fliege an, die flügelschlagend und summend durch den Raum läuft. Trifft sie auf eine andere Fliege spielen die Beiden Schere Stein Papier gegeneinander. Der Gewinner steigt in der Evolution eine Stufe weiter auf und wird zur Schlange, macht mit den Händen Schlängelbewegungen und zischt. Der Verlierer muss eine Stufe absteigen allerdings nur bis zur Fliege. Wer zu einem Professor wird stellt sich an den Spielfeldrand und beobachtet den Rest, kann aber nicht mehr mitspielen.

Evolutionsstufen:

1. Fliege: Flügelschlagen und summern
2. Schlange: Mit den Händen schlängeln und zischen
3. Huhn: mit den Flügeln (Ellenbogen) schlagen und gackern
4. Affe: und den Armen kratzen und brüllen
5. Professor: Stehen bleiben und sich den Bart streicheln

Variante: Wurm – Frosch – Hund – Affe - Mensch

## Spielideen für Staffelspiele

Fetzige Spiele sind auch Staffelspiele. Diese Spielideen zu den Staffelspielen lassen sich auf dem Rasen oder in einer Turnhalle leicht spielen. Bei einigen Spielideen wird auch Wasser benötigt

Staffelspiele können dabei nicht nur klassisch an einer Rennbahn mit einem Holz gespielt werden.

So kann ein Staffelspiel zum Beispiel sein, dass die Kinder in Gruppen eine Bettdecke anstatt eines Staffelholzes transportieren müssen. Für diese Spiele sollten alte Bettdecken verwendet werden.

Bei gutem Wetter können Staffelspiele natürlich draußen gespielt werden. Besonders für Kinder sind Staffelspiele sehr interessant und unterhaltsam. Dabei wird ein Staffelholz pro Mannschaft vom Start zum Ziel befördert, wobei sich die Teilnehmer der Mannschaft gegenseitig das Holz übergeben. Die Mannschaft, deren Schlussläufer als Erstes ins Ziel kommt, hat gewonnen.

**Es gilt also, nicht nur schnell zu sein, sondern auch taktisch die Teilnehmer innerhalb der Mannschaft gut aufzustellen.**

Bei Mädchen sollte darauf geachtet werden, dass deren Haar hoch- oder zusammengebunden ist, damit sich niemand darin verfängt und das Haarstyling auch hinterher noch gut sitzt.

### Staffellauf: Stab weitergeben

Dauer:	ca. 3-5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	jede Mannschaft 3-5 Mitspieler
Vorbereitung:	keine
Material:	Stab

### Spielbeschreibung

Unter die linke Achsel wird ein Stab geklemmt. Dieser Stab wird an den nächsten Spieler auf der gegenüberliegenden Seite weitergegeben, ebenfalls unter die linke Achsel. Hände dürfen nicht benutzt werden.

Variante: der Stab wird in die Kniekehle eingeklemmt.

Variante: der Stab wird zwischen die Zehen eingeklemmt

Variante: der Stab wird zwischen die Füße eingeklemmt

### Wertung

die schnellste Mannschaft gewinnt

## Raupe 1

Dauer:	ca. 5-10 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	4-6 Personen pro Mannschaft optimal
Vorbereitung:	keine
Material:	Teppichreste, 2 Lappen oder 2 zusammengelegte Decken pro Läufer

### Spielbeschreibung

Das Kind steht mit den Füßen auf einem Teppichrest, mit beiden Händen auf dem anderen Teppichrest. Die Vorwärtsbewegung geht wie folgt: die Hände schieben nach vorne, die Beine drücken von hinten.

### Wertung

Die schnellste Mannschaft gewinnt.



## Krebs-Rennen

Dauer:	5 Minuten
Alter:	ab 6 Jahre
Gruppengröße:	jede Mannschaft mindestens 5 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Im Krebsgang, das bedeutet auf allen Vieren laufen, der Bauch zeigt nach oben, geht das Staffelspiel hin und her. Je nach der Größe der Mannschaft können mehrere Durchgänge erfolgen. Je nach Alter der Kids können Hindernisse oder Umwege eingebaut werden. Das Spiel eignet sich sehr gut für den weichen Rasen.



## Römisches Wagenrennen

Dauer:	3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	pro Mannschaft 5 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

2 Personen stehen vorne als Pferdeköpfe. 2 weitere Personen bücken sich und bilden den Rücken. Mit den Händen halten sie sich an den Hüften der zwei vorderen. Eine fünfte Person setzt sich auf den Rücken und hält sich an den Schultern der zwei vorderen Personen fest. Beim Startpfeiff startet das Gespann und versucht über die Ziellinie zu gelangen, ohne auseinander zu brechen. Je eingespielter das Team umso besser können diese die Füße koordinieren.

### Alternative

Es gibt da mehrere Varianten wie der Reiter sitzen oder gehalten werden muss. Es empfiehlt sich für eine Variante für alle zu entscheiden.



### Wertung

Die schnellste Mannschaft gewinnt.

## Tunnelstaffel

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Die Mannschaft steht **eng** mit gegrätschten Beinen hintereinander. Immer der letzte einer Mannschaft kriecht von hinten nach vorne und stellt sich vorne wieder auf. Erst dann darf der nächste von hinten in den Tunnel starten.

## Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste mit der vordersten Person eine Ziellinie berührt. Beim Spiel muss darauf geachtet werden, dass die Mannschaften nicht durch zu große Abstände zu viel bescheißen und so schneller an die Ziellinie kommen.



## Brückenstaffel

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

## Spielbeschreibung

Die Mannschaft steht **eng** nebeneinander und stützt sich mit Händen und Füßen ab und bildet einen Tunnel. Immer der letzte kriecht von hinten nach vorne und stellt sich vorne wieder auf. Erst dann darf der nächste von hinten in den Tunnel starten.

### Alternative

Etwas schwerer ist das Spiel wenn die Brücke

mit Bauch nach oben gebildet wird.



## Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste mit der vordersten Person eine Ziellinie berührt. Beim Spiel muss darauf geachtet werden, dass die Mannschaften nicht durch zu große Abstände zu viel bescheißen und so schneller an die Ziellinie kommen.

## Entenrennen

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Die Läufer setzen sich mit gegrätschten Beinen auf den Boden. Mit den Händen stützt sich der Läufer ab, wobei sich die Hände zwischen den Beinen und vor dem Körper auf dem Boden abstützen. Die Fußsohlen dürfen bei der Vorwärtsbewegung mithelfen.

### Alternative

Ganz schwierig wird es, wenn nur die Hände für die Vorwärtsbewegung eingesetzt werden dürfen, die Füße sozusagen frei schwebend sind und der ganz Körper im Gleichgewicht gehalten werden muss.

### Wertung

Die schnellste Ente wird Sieger.

## Bockspringen

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Die Mannschaft steht in gebückter Haltung im Abstand von ca. 1 Meter jeweils hintereinander. Immer der letzte Mitspieler springt von hinten über die Böcke nach vorne und stellt sich vorne ebenfalls in Bockstellung hin.

### Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste mit der vordersten Person eine Ziellinie berührt.

## Steirischer Lauf

Dauer: ca. 3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige  
Vorbereitung: keine  
Material: keines



### Spielbeschreibung

2 Kids reichen sich die Hand und halten jeweils einen ausgestreckten Fuß des anderen mit der anderen Hand fest. Auf ein Startzeichen hin starten die Läuferpaare zu diesem steirischen Wettlauf.

### Wertung

Das schnellste Paar gewinnt.

## Krebsrennen zu zweit

Dauer: ca. 3 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

### Spielbeschreibung

Die eine Person stellt sich in Vierfüßlerstellung auf. Die andere Person legt sich entgegengesetzt auf die Person drauf, verschränkt die Beine um deren Bauch und hält sich mit den Händen an den Fußfesseln des anderen fest. Nun kann es mit dem Krebsrennen los gehen.

### Alternative

Es geht auch andersrum; die zweite Person hängt sich von unten mit den Füßen um den Bauch des anderen und stützt sich mit den Händen an den Fersen der in Vierfüßlerstellung aufgestellten Person ab.

### Wertung

Nicht die langsamste Partei gewinnt, sondern die schnellere.

## Tausendfüßlerrennen

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	mindestens 2x3 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Im Liegestütz stellt sich die Mannschaft hintereinander auf. Jeweils die Füße des Vorderen werden auf die Schultern der hinteren Person gelegt. Nur die letzte Person der Mannschaft hat die Füße auf dem Boden. Auf ein Startzeichen hin kann das Rennen gegen die anderen Mannschaften beginnen. Sofern unterwegs ein Tausendfüßler auseinander bricht darf erst weitergelaufen werden, wenn die Füße wieder auf den Schultern liegen.

### Wertung

Die schnellste Mannschaft gewinnt. Ein bisschen Koordination der Geschwindigkeit und Geschick ist notwendig.



## Haxenrennen

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	mindestens 2x3 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### Spielbeschreibung

Die Beine werden gegrätscht. Mit den Händen fasst sich jeder an die Fußgelenke. In dieser Stellung erfolgt das Rennen (vorwärts, rückwärts, oder seitwärts).

### Wertung

Die schnellste Mannschaft, oder der schnellste Läufer gewinnt. Es ist darauf zu achten, dass wirklich während des Laufes die Beine gegrätscht sind (also steif und durchgedrückt bleiben).



## Transportbänder

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	5-10 Personen pro Mannschaft optimal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

### **Spielbeschreibung**

Ein Mitspieler legt sich quer auf 4-5 am Boden liegenden Mitspielern. Diese 4 am Boden liegenden Mitspieler drehen sich gleichmäßig in eine Richtung und befördern die steif darüber liegende Person dadurch in eine Richtung. Die hinterste Person am Boden legt sich vorne wieder an, so dass die Gruppe dadurch die Person eine Strecke lang befördern kann. Das Transportband kann natürlich auch aus 10-20 Personen bestehen. Dann ist ein Transport nahezu ohne Unterbrechung möglich.

### **Wertung**

Die schnellste Mannschaft gewinnt.

## Robbenrennen

Dauer:	ca. 3-5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	jede Mannschaft mindestens 3 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	nichts

### **Spielbeschreibung**

Die Kandidaten liegen auf dem Bauch (die Arme entweder flach am Körper anliegend, oder mit leicht angewinkelten Armen) und bewegen sich auf ein Startzeichen wie eine Robbe vorwärts ins Ziel. Das Spiel kann als Staffelspiel sowohl drinnen als auch draußen auf dem Rasen gespielt werden.

### **Wertung**

das schnellste Team gewinnt.

## Schwammstaffel

Dauer:	10 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	gering
Material:	Wassereimer, Schwämme, Meterstab oder Messbecher.

### Spielbeschreibung

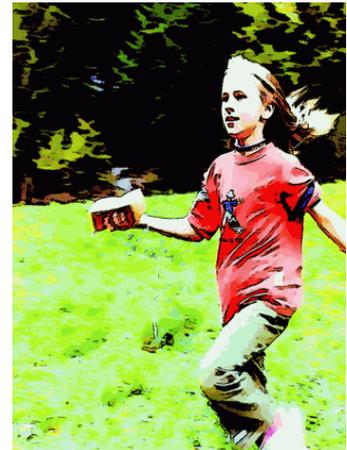
Von einer Wasserquelle (Bach, Wasserwanne) holt der erste Läufer einen Schwamm voll Wasser. Läuft damit zur Gruppe zurück wringt dort den Schwamm in einen Eimer aus. Anschließend ist der nächste Läufer an der Reihe.

#### Alternative

Wer keine Schwämme hat, dann geht es auch anders. Anstatt mit Schwämmen muss die Gruppe mit ihren T-Shirts oder Socken das Wasser aufnehmen.

#### Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die nach 5 Minuten das meiste Wasser im Eimer hat, oder das Spiel ist beendet, sobald ein Wassereimer gefüllt wurde.



## Waschschüsselrennen

Dauer:	ca. 3-5 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	mindestens 2x3 Personen
Vorbereitung:	keine, Wasser bereithalten
Material:	Plastikwannen oder große Plastikschüsseln, ggf. Wasser

### Spielbeschreibung

In eine große **stabile** Waschschüssel setzt sich der erste Waschschüsselläufer rein und startet auf Kommando. Die Waschschüssel muss Bodenberührung haben und darf nicht getragen werden.

### **Alternative**

Rückwärtsrennen, oder auch mal eine Anhöhe hoch und auf der anderen Seite auf einem breiten Brett wieder runterrutschen. Auch könnte die Waschschüssel bei heißem Wetter mit Wasser gefüllt sein. Das vielleicht noch vorhandene Wasser wird im Ziel jeweils in einen Messbecher umgefüllt.

### **Wertung**

Es wird die Zeit gemessen, die die Gruppe für die zu absolvierende Strecke benötigt.



<b>Umfüllen - Einfüllen - Weitergeben</b>
---

Dauer: ca. 3 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: mind. 2 Freiwillige

Vorbereitung: keine

Material: Wasserbecher, Wasser, Flasche, ggf. Messbecher

### **Spielbeschreibung**

Die Gruppe sitzt nebeneinander. Einen gefüllten Wasserbecher in eine Flasche umfüllen, den Wasserbecher dann wieder mit dem Wasser aus der Flasche füllen und anschließend Wasserbecher und Flasche an die nächste Person übergeben.

### **Wertung**

Gewonnen hat die Mannschaft, die danach noch das meiste Wasser im Becher hat.

## Klopapierschlange

- Dauer: ca. 15 Minuten einplanen  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: pro Mannschaft mindestens 5-8 Personen  
Vorbereitung: gering  
Material: Klopapierrollen

### Spielbeschreibung

Jede Mannschaft rollt eine Klopapierrolle komplett ab. Diese Rolle wird nun durch ein Waldstück, oder um ein Gebäude herum von allen Mannschaftsmitgliedern getragen ohne dass die Papierschlange irgendwo reißt. Welche Mannschaft hat am Ende das längste Stück ins Ziel gerettet? Dieses Spiel kann ganz schön chaotisch werden. Es kommt hier wirklich darauf an, dass die ganze Mannschaft einigermaßen koordiniert zusammenarbeitet.

### Wertung

Das schnellste Team gewinnt.



## Erdtransport

- Dauer: ca. 5 Minuten  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: Staffellauf, ganze Gruppe  
Vorbereitung: keine (außer Material bereitlegen)  
Material: Löffel, Messbecher

### Spielbeschreibung

Die Kinder (jedes Kind, einer Gruppe) müssen einen Löffel mit Erde im Mund eine gewisse Strecke transportieren und in ein Gefäß schütten.

### Wertung

Wer die meiste Erde (Gewicht) im Gefäß hatte, hat gewonnen.

## Kinn-Ball-Rallye

Dauer:	ca. 3-5 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	jede Mannschaft mindestens 5 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	kleiner (Tennis)Ball

### **Spielbeschreibung**

Es gibt zwei Mannschaften die in einer Linie stehen. Die erste Person bekommt einen Ball unters Kinn. Dieser Ball muss an die nächste Person weitergegeben werden ohne die Hände zu benutzen. Ansonsten sind alle Körperteile erlaubt. Welche Gruppe hat den Ball als erste Gruppe zur letzten Person durchgegeben?

### **Wertung**

Die schnellste Mannschaft gewinnt.

## Zeitungsträger

Dauer:	ca. 3-5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine (außer Material bereithalten)
Material:	viele Zeitungen

### **Spielbeschreibung**

Große einzelne Zeitungsblätter werden jeweils über den Körper gehängt (Kopf, Arme, ggf. Beine). Ohne mit den Händen das Zeitungspapier zu halten muss die Person die Zeitungsblätter vorsichtig ins Ziel tragen. Dieses Spiel kann auch als Staffelspiel gespielt werden. Fällt eine Zeitung herunter, dann an Ort und Stelle wieder aufnehmen.

### **Alternative**

Es zählen nur die Zeitungsblätter, die ins Ziel gebracht wurden ohne dass diese zuvor heruntergefallen sind. Ein Aufnehmen heruntergefallener Zeitungen ist also nicht erlaubt.

### **Wertung**

das schnellste Team gewinnt, oder die Anzahl der Zeitungsblätter wird gezählt und bewertet.

## Kellner Rennen

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	mindestens 2x3 Personen
Vorbereitung:	gering, genügend Wasser und Ersatzbecher bereithalten
Material:	Tablett oder Brett, Wasserbecher, Wasser, Messbecher

### Spielbeschreibung

Ein Tablett oder ein Brett mit darauf gestellten gefüllten Wasserbechern ist mit einer Hand über Kopfhöhe zu balancieren. Danach erfolgt die Übergabe des Brettes an den nächsten Staffelläufer.

#### Alternative

Die Wasserbecher werden in ein Messgefäß ausgeleert. Der nächste Staffelläufer übernimmt neu gefüllte Wasserbecher. Eine weitere Alternative wäre, dass das Brett von 2 Personen getragen werden muss.

#### Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten und am meisten Wasser hat transportieren können.

## Gummistiefel Wassertransportstaffel

Dauer:	ca. 10-15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	2-3 Minuten
Material:	Gummistiefel, Wannen, Wasser (oder Bach), Messbecher

### Spielbeschreibung

Jede Mannschaft erhält übergroße Gummistiefel. Mit diesen Gummistiefeln an den Beinen rennt der erste Läufer los, springt in den knietiefen Bach (Wanne oder Wasserplanschbecken) um anschließend mit den gefüllten Gummistiefeln zu einer ca. 50 Meter entfernten Wanne zu rennen. Dort werden die Gummistiefel ausgeleert und es geht zurück zur Mannschaft. Die Gummistiefel werden ausgezogen und an den nächsten Läufer übergeben.



#### Wertung

Die Mannschaft, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit das meiste Wasser hat transportieren können ist Sieger. Die Stiefelgrößen sollten weitgehend identisch sein.

## Wasserbecher eintauchen und ausleeren

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	ca. 3-4 Minuten
Material:	Wanne, Eimer, Plastikbecher, Messbecher

### **Spielbeschreibung**

Bei dieser Wasserstaffel bekommt jeder Spieler einen Plastikbecher. Dieser Plastikbecher darf nur mit den Zähnen gehalten werden. Der erste Läufer rennt zu einer Wasserwanne taucht den mit den Zähnen gehaltenen Plastikbecher ein und läuft mit dem gefüllten Wasserbecher zu einem leeren Eimer, etwa 10 Meter entfernt. Dort wird der Becher ebenfalls ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen ausgeleert. Anschließend rennt der Staffelläufer zur Mannschaft zurück und klatscht dort den nächsten Läufer ab.

### **Wertung**

Gewonnen hat die Mannschaft, deren Eimer als erster überläuft, oder die nach 5 Minuten das meiste Wasser in ihrem Eimer haben.

## Gabelluftballontransporter

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	gering
Material:	Luftballone, Gabeln

### **Spielbeschreibung**

Luftballone werden nur mit Hilfe von 2 Gabeln transportiert. Das kann als Staffelspiel ablaufen, oder aber die Mannschaftsmitglieder sitzen hintereinander und geben die Luftballone jeweils nach hinten durch.

### **Wertung**

Die schnellste Mannschaft gewinnt, oder die Mannschaft, die die meisten Luftballone transportieren konnte.



## Geländespiele | Waldspiele

Geländespiele im Wald oder auf der Wiese sind immer beliebt. Allerdings sollte die Gruppengröße dann auch für das ein oder andere Geländespiel bzw. Waldspiel geeignet sein. Und manchmal sind die einfachsten Geländespiele bzw. Waldspiele mit nicht so komplizierten Regeln die Spiele, die am Besten ankommen.

Die schönsten **Spiele kann man in der freien Natur** veranstalten. Mit wenigen Utensilien lassen sich im Gelände große Abenteuer erleben. Oftmals reicht es schon, wenn man Fähnchen zum Abstecken eines Parcours dabei hat. Vor Spielbeginn kann jedes Kind seine eigenen **Fahnen** basteln, die dann zur Streckenbegrenzung benutzt wird. Fahnen können auch mit verschiedenen Motiven versehen werden.

Wenn zwei oder mehr Mannschaften gebildet werden, gibt das Symbol darüber Aufschluss, zu welcher Gruppe man gehört. Wichtig sind aber nicht nur die Gegenstände, die man für die **Spiele im Freien** braucht, sondern auch die richtige Kleidung. Bei Spielen in Wald und Flur kann es auch ruhig ein bisschen matschig zugehen. Mit **Gummistiefel** und wetterfester Kleidung macht es auch nichts aus, wenn der Boden noch etwas feucht ist.

Beute
-------

Dauer:	ca. 30 Minuten oder beliebig
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung:	keine (außer Material bereitlegen)
Material:	Lebensfaden o. ä., Schätze (Gegenstände)

### Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in 2 Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft hat ein Lager. Jedes Mannschaftsmitglied hat im Hosenbund hinten ein Markierungsband heraushängen. In der Spielfeldmitte liegen lauter Schätze (Apfel, Bonbons etc.). Auf Kommando versucht nun jedes Team die Schätze in der Spielfeldmitte ins eigene Lager zu bringen. Die gegnerische Gruppe kann jedoch daran hindern, indem sie versucht die Schätze auf dem Weg ins Lager zu ergattern, oder den „Lebensfaden“ aus dem Hosenbund zu ziehen. Ohne Lebensfaden muss diejenige Person alle Schätze fallen lassen und sich sofort ins eigene Lager begeben. Dort erhält man einen neuen Lebensfaden. Nach 5-10 Minuten Spielzeit wird ausgezählt.

### Wertung

Jeder Schatz (Apfel, Bonbon, etc.) zählt ein Punkt, jeder erbeutete Lebensfaden zählt 5 Punkte.

## Königskämpfe

Dauer:	ca. 30 Minuten einplanen
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	je mehr Personen desto besser
Vorbereitung:	keine
Material:	nichts, oder Lebensfäden

### **Spielbeschreibung**

Es gibt 2 Mannschaften zu je mindestens 7 Personen. Ein Mannschaftsmitglied wird zum König bestimmt und mit einem Band um den Arm markiert. Jede Mannschaft versucht nun den eigenen König zu schützen und den jeweils anderen König zu fangen und ins eigene Lager zu bringen. Die Spielfeldgröße muss nicht so groß sein, es reicht eine Wiese, oder ein kleines Waldstück. Dieses Geländespiel ist ein reines Kampfspiel.

### **Alternative**

Um das Spiel etwas zu entschärfen können auch Lebensfäden um den Arm gebunden werden. Ist ein Lebensfaden abgerissen worden, dann muss derjenige als Gefangener mit ins gegnerische Lager kommen. Er kann durch Abschlagen eines Mannschaftsmitgliedes wieder befreit werden und sich einen neuen Lebensfaden im eigenen Lager abholen.

### **Wertung**

Welcher Mannschaft gelingt es den gegnerischen König gefangen zu nehmen, oder welcher Mannschaft gelingt es die meisten Gefangenen zu machen.

## Räuberverstecke

Dauer:	ca. 30 Minuten einplanen oder beliebig erweitern, mehrere Durchgänge möglich
Alter:	egal
Gruppengröße:	mindestens 5-7 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	keines, ggf. Markierungsfahne des Lagers / Gefängnisses

### **Spielbeschreibung**

Die Hälfte der Gruppe sind die Räuber und verstecken sich im Gelände. Die anderen (Gendarmen) suchen die Räuber. Wen die Gendarmen fangen (abschlagen), der muss mit ins Gefängnis kommen. Die Gefangenen können durch einen Räuber befreit werden, dem es gelingt ins Gefängnis zu kommen, ohne zuvor abgeschlagen zu werden.

### **Alternative**

Die Spielregeln können vereinbart und variiert werden: anstatt Abschlagen darf man sich wehren, Gefangene dürfen gefesselt und bewacht werden, ein Oberräuber kann nur von 2 Gendarmen abgeschlagen werden.

### **Wertung**

Ziel ist es alle Räuber zu fangen. Danach kann ein Rollentausch stattfinden.



## **Nummernjagd**

- Dauer: Gruppenstunde: 60-90 Minuten, je nach Gelände und Spielerzahl
- Alter: ab 10 Jahre
- Gruppengröße: je mehr, desto besser
- Vorbereitung: ca. 10 Minuten für Erstellen der Nummern
- Material: Zettel mit Nummern, Klammern zur Befestigung

### **Spielbeschreibung**

Bei diesem Geländespiel werden zunächst 2-3 Gruppen gebildet. Jedes Gruppenmitglied bekommt eine individuelle Nummer auf den Rücken geheftet (mit Sicherheitsnadeln angebrachter weißer Stofffetzen oder Pappendeckel und mit Filzstift aufgemalter Nummer). Aufgabe ist es nun möglichst viele Nummern der gegnerischen Mitspieler herauszufinden.

### **Wertung**

Die Mannschaft, die die meisten gegnerischen Nummern erkannt hat, die hat gewonnen. Oder die am schnellsten die richtigen Nummern aller Gegner nennen konnte.

## **Schnitzeljagd**

Dauer: 90 Minuten  
Alter: egal  
Gruppengröße: ab 5 Personen möglich  
Vorbereitung: mittelmäßig bis aufwendig  
Material: Markierungsmaterial (Kreide, Sägemehl, farbige Bänder, Schatz, Aufgabenzettel)

### **Spielbeschreibung**

Manche Spiele sind gerade in ihrer Einfachheit genial. Die klassische Schnitzeljagd gehört dazu. 3-4 Personen legen eine Spur mit Sägemehl, Kreide oder Markierungen aus Stöcken. Dabei sind auch falsche Spuren, die allerdings nach 100-150 Metern enden erlaubt. Die 3-4 Personen bekommen einen Vorsprung von 20-30 Minuten (je nach Gelände und Dauer des Spiels). Anschließend folgt die ganze Gruppe den Spuren und versucht die 3-4 Personen zu fangen, die einen Schatz bei sich tragen, den sie im Ziel vergraben (wenn sie nicht vorher schon eingeholt werden).

#### **Alternative**

Sofern die Schnitzeljagd ohne Vorauskommando gemacht werden soll, dann ist die Strecke schon vorher zu markieren. Dabei können unterwegs auch Zettel mit Aufgaben versteckt sein, die dann zur nächsten Station oder Wegmarkierung führt. Ganz zum Schluss ist dann ein Rätsel zu lösen oder eine Schatzkarte zu finden, die den Weg zum Schatz zeigt.

#### **Wertung**

Wer den Schatz findet hat gewonnen.

<b>Das Sprengkommando</b>
---------------------------

Dauer: 90 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine  
Material: Wecker, Fahne, Schatz

### **Spielbeschreibung**

Eine Burg, ein Lager, oder ein Gebäude muss verteidigt werden. Ein Sprengkommando versucht die Burg zu zerstören. Die Gruppe wird daher in 2 Gruppen aufgeteilt, die durchaus auch gleich groß sein können. Die eine Gruppe muss nun versuchen an die gegnerische Burg anzuschleichen und dort irgendwo im Umkreis von 10-100 Metern (oder an genau vorgegebenen geheimen Orten) einen oder mehrere Wecker zu platzieren, der genau auf

das Spielende eingestellt wird. Die Burg- oder Lagerverteidiger versuchen dies natürlich zu verhindern. Es dürfen Gefangene gemacht werden, die für 5-10 Minuten dann vom Spiel aussetzen müssen. Die Angreifer können Ablenkungsmanöver starten. Das Spiel ist für die Dunkelheit am besten geeignet.

### **Alternative**

Es kann zusätzlich auch noch eine Fahne oder ein Schatz vorhanden sein, den die Angreifer erobern können. Es sind verschiedene Varianten denkbar, je nach Anzahl der Mitspieler und dem vorhandenen Gelände.

### **Wertung**

Die Angreifer haben gewonnen, wenn es ihnen gelingt den Wecker im vereinbarten Umkreis der Burg anzubringen, oder wenn es ihnen gelingt die Fahne, oder den Schatz zu erobern. Ist die Spielzeit beendet und der Wecker klingelte nicht, oder die Fahne bzw. Schatz ist noch vorhanden, dann haben die Burginsassen gewonnen.

<b>Totem stehlen</b>
----------------------

Dauer: ca. 60-90 Minuten  
Alter: ab 10 Jahre  
Gruppengröße: ab 10 Personen  
Vorbereitung: 2-3 Minuten  
Material: nichts außer ein Totem

### **Spielbeschreibung**

Zunächst schlägt jeder Indianerstamm sein Lager im Gelände auf. Das Lager wird durch 3 pyramidenförmig aufgestellte Stäbe gekennzeichnet. Darüber wird ein weißes Tuch gespannt. In dieses „Wigwam“ wird das Totem gelegt. Aufgabe eines jeden Stammes ist es nun, das Totem der anderen Stämme zu finden und gleichzeitig das eigene Totem zu verteidigen. In jedem Lager befindet sich ein Mitarbeiter als Schiedsrichter, ferner sind weitere Mitarbeiter als Schiedsrichter im Spielgebiet verteilt. Jeder Indianer bekommt einen Skalp (Lebensfaden) um den linken Arm gebunden. Zweites Ziel des Spiels ist es, so viele wie möglich „fremde Skalps“ zu sammeln. Wer keinen Lebensfaden mehr hat, der darf nicht weiterkämpfen, sondern muss sich einen neuen Skalp bei einem der Mitarbeiter holen. Das Spielfeld sollte ca. 200x200 m groß sein – maximal 500x500m, je nach Teilnehmerzahl und Gelände. Die eroberten Skalpe können irgendwo im Spielgebiet versteckt werden und werden am Spielende zur Zählung abgegeben.

### **Wertung**

Das Spiel kann unentschieden enden, wenn zwar das Totem weg ist, aber dafür viele fremde Skalpe erobert wurden.

## Capture the Flag

Dauer:	ca. 60-90 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	keine (außer Material bereithalten)
Material:	2 Fahnen

### **Spielbeschreibung**

Es handelt sich um uralten Klassiker, welcher ursprünglich aus den USA stammt. In diesem Spiel gibt es 2 Teams, die in 2 ungefähr gleichgroßen Gebieten die Flagge des anderen Teams suchen. Man braucht dafür als Materialien nur 2 Flaggen( ein stabiler Ast und ein Stück Stoff), als Trennlinie Seile oder Absperrband und für ein Gefängnis werden auch Seile benötigt. Zuerst teilt man 2 Teams ungefähr in 2 gleich große Gruppen auf und gibt jedem Team eine Fahne, die gut sichtbar im Boden stecken und nicht liegen dürfen. Ein Mitarbeiter kontrolliert dies. Wenn ein Angreifer des gegnerischen Teams in die Hälfte einer Mannschaft kommt, darf diese ihn versuchen zu fangen. Wenn es der Mannschaft gelingt ihn zu berühren, muss dieser Spieler ins Gefängnis. Er muss mit mindestens 1 Fuß im Gefängnis sein. Falls mehrere Gefangene dort sein sollten, können sie eine Kette bilden. Der Gefängniswärter muss mindestens einen Abstand von 2,5m um das Gefängnis herum einhalten, da es ansonsten keiner schafft irgendwen zu befreien und dadurch wird das Spiel für Gefangene extrem langweilig. Wenn jemand die Fahne geklaut hat muss er sie über die Mittellinie bringen. Falls er dies nicht schaffen sollte da ihn ein Verteidiger gefangen hat, kann er die Flagge entweder kurz vorher einem Mitspieler übergeben, NICHT ZUWERFEN!!!! Falls er das nicht tut oder nicht tun kann, muss er die Flagge abgeben und die Verteidiger haben 30sec Zeit die Fahne erneut zu verstecken.

### **Wertung**

Gewonnen hat das Team das am häufigsten die Fahne der Gegner über die Linie gebracht hat oder bei Gleichstand weniger Leute im Gefängnis haben. Nach jeder Runde wird das Gelände/die Spielseite gewechselt.

## Burgenkampf / Bürgeroberung

Dauer:	45-60 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab mittlerer Gruppengröße interessant
Vorbereitung:	keine
Material:	nichts oder eine Fahne

### **Spielbeschreibung**

Es werden 2 Gruppen gebildet. Jede Gruppe baut sich eine Burg von ca. 5-10 Metern Durchmesser. Die Burgen sind ca. 20 Meter voneinander entfernt. In jede Burg wird eine Fahne (Handtuch) gehisst. Welcher Mannschaft gelingt es als erstes die Fremde Fahne in die eigene Burg zu schaffen?

### **Alternative**

Um die Rauferei etwas zu entschärfen können Gefangene gemacht werden, die in dem Augenblick gefangen sind, in dem ein Lebensfaden (Plastikband) aus der Badehose gezogen wurde. Befreit können die Gefangenen werden, indem diesen ein neuer Lebensfaden gebracht wird, ohne dass der Überbringer selbst zuvor durch Herausziehen des Bandes gefangen genommen wurden. Die befreite Person muss und darf dann zunächst unbehelligt in die eigene Burg zurück um dann wieder aktiv am Spiel teilnehmen zu können.