

BAUSTELLE SPIEL

38

Altjapanisches Karatespiel. Der Mitspieler A greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut „AAHH!!!“ an, in dem er seine Hand flach über den Kopf hält. Angegriffen wird immer der, auf den die Fingerspitzen zeigen. Der Angegriffene B, wehrt den Angriff ab, indem er die Hand vor die Brust legt und „Koh“ schreit. Es wird damit wieder der angegriffen auf den die Fingerspitzen zeigen. Dies kann durchaus auch A sein. Der nun Angegriffene gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, indem er „Soh“ ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt.

!!!Alle Angriffe sollten mit äußerster Inbrunst erfolgen!!!

Unterläuft einem Mitspieler ein Fehler, führen alle gemeinsam die Daumenübung durch, indem sie zusammen „Raus“ rufen und mit dem Daumen über die Schulter zeigen.

Squird

TN - Zahl: 6-99 Personen

Dauer: 10 Minuten

Ort: Kreis

Material: keins

Der SL, genannt „Squird-Master“, steht in der Mitte des Kreises und bildet mit seinen beiden Händen eine Pistole (Squird-Gun → gefaltete Hände mit ausgestreckten und aneinander gelegten Zeige- und Mittelfinger). Die TN bilden dieselbe Squird-Gun. Zu Beginn des Spieles übt der Spielleiter mit allen gemeinsam das Geräusch einer Squird-Gun ein: „skuöört“(maximale Lautstärke).



BAUSTELLE SPIEL

39

Der SL zielt mit seiner Squird-Gun auf eine beliebige Person des Kreises. Diese hat die Aufgabe sich zu ducken. Tut er dies nicht, scheidet er aus. Die zwei Personen zu ihrer rechten und linken müssen sich nun gegenseitig abschießen – mit entsprechendem Geräusch. Wer als letzter schießt, scheidet aus. Ausscheiden muss auch, wer schießt oder sich duckt, obwohl er nicht an der Reihe ist. Ausgeschiedene Spieler setzen sich zu Boden. Die sitzenden Spieler werden fortan im Spielverlauf nicht mehr beachtet.

Wichtig:

Das Spiel lebt von seiner Geschwindigkeit, die vom Spielleiter bestimmt wird. Er entscheidet im Zweifelsfall auch, wer ausscheidet.

Finale:

Wenn nur noch zwei TN stehen, werden diese Rücken an Rücken in die Mitte gestellt. Der SL zählt nun von 1 an aufwärts. Mit jeder Zahl gehen die beiden einen Schritt auseinander. Lässt der Spielleiter eine Zahl aus, müssen sich die beiden umdrehen und schießen, wer als erstes schießt, ist der gesuchte Squird-Master-Assistant und hat das Spiel gewonnen.

Roboterspiel

TN - Zahl: ab 9 Personen

Dauer: 10-15 Minuten

Ort: begrenzte gerade Ebene im Freien oder großer Raum

Material: keins

BAUSTELLE **SPIEL**

40

Die TN werden in Dreiergruppen eingeteilt. Zwei TN spielen die Roboter und stehen mit dem Rücken aneinander. Der dritte TN hat die Aufgabe die Roboter so zu einander zu führen, dass sie sich gegenüberstehen und die Hand reichen. Die Roboter laufen immer geradeaus. Der „Roboterführer“ kann die Roboter mit Hilfe bestimmter Kommandos lenken.

Auf die rechte Schulter klopfen:
Roboter macht eine neunzig Grad Drehung nach rechts

Auf die linke Schulter klopfen:
Roboter macht eine neunzig Grad Drehung nach links

Gewonnen hat derjenige, der als erstes seine beiden Roboter zusammengeführt hat.

Sonderzug nach Pankow

TN - Zahl: 10-20 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: draußen
Material: keins

Die TN bilden Zweiergruppen und bewegen sich als „Züge“ fort. Der Spielleiter bestimmt zwei bis vier Personen (je nach Gruppengröße), die Bremswagen darstellen. Ziel der „Züge“ ist es darauf zu achten, dass sich keine „Bremswagen“ hinten dran hängen. Schafft es ein „Bremswagen“ dennoch, hält der „Zug“ kurz an, der vordere TN klingt sich aus und macht sich auf die Suche nach einem neuen Zug.

BAUSTELLE **SPIEL**

41

Klatschpartner

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 15-20 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN bilden Paare und gehen jeweils zu zweit durch den Raum. Treffen sie auf ein weiteres Paar, wenden sie sich einander zu und klatschen zweimal auf die Oberschenkel, zweimal in die Hände und zweimal gegen die Hände des Partners. Dann wenden sie sich einem TN des anderen Paars zu und wiederholen das Ganze. Im Anschluss bilden sie zwei neue Paare und gehen weiter durch den Raum. Treffen sie erneut auf zwei Mitspieler, wiederholt sich alles.

Küchengeräte

TN - Zahl: 10-30 Personen
Dauer: max. 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte des Kreises. Er zeigt auf jemanden und nennt eine Figur aus der Liste die unten folgt. Eine Figur wird jeweils von drei Personen dargestellt: von dem auf den gezeigt wurde und seinen beiden Nachbarn. Alle Mitspieler stehen. Derjenige, der bei der Darstellung einen Fehler macht, muss selbst in die Mitte und darf nun seinerseits arme Menschen aus dem Konzept bringen.

BAUSTELLE SPIEL

42

Mögliche Figuren sind:

- Toaster: Die Nachbarn fassen sich so an den Händen, dass die mittlere Person von den Armen eingeschlossen ist. Jetzt springt die mittlere Person (das Toastbrot) in die Höhe.
- Mixer: Die mittlere Person nimmt beide Arme hoch und hält sie über die Köpfe der Nachbarn. Diese drehen sich einmal im Kreis.
- Mikrowelle: Die Person in der Mitte und ihre beiden Nachbarn nehmen ihre Hände nach vorne und rufen: „Pling“
- Elefant: Die mittlere Person stellt einen Elefantenrüssel dar. Die beiden Nachbarn verpassen dem Elefanten, mit Hilfe ihrer Arme, zwei große Ohren (andeuten).
- Nashorn: Die mittlere Person spreizt den Daumen ihrer rechten Hand ab und berührt mit der Daumenkuppe ihre Nase. Ihre beiden Nachbarn verpassen ihr zwei kleine Ohren mit Hilfe einer Hand, dem Daumen und dem Zeigefinger.
- Ente: Die mittlere Person formt mit Hilfe ihrer flach ausgestreckten Hände einen Schnabel vor ihrem Mund, macht den Schnabel auf und zu und schreit dabei "quak, quak". Ihre beiden Nachbarn gehen in die Hocke und wackeln dazu mit ihrem Hinterteil.
- Palme: Die mittlere Person steht auf und streckt ihre Arme "Aloha" rufend in die Höhe. Ihre beiden Nachbarn strecken ebenfalls die Arme nach oben, bewegen sie jedoch wie Palmwedel im Wind.

BAUSTELLE SPIEL

43

Affe:

Der Affe sieht nichts, hört nichts, spricht nichts (von links nach rechts). Also: Linker Nachbar Hände vor die Augen halten, mittlere Person Hände auf die Ohren, rechte Person Hand vor den Mund (Reihenfolgen von der Mitte aus gesehen).

Kuckucksuhr: Die mittlere Person steht "Kuckuck, Kuckuck" rufend auf, während sich ihre Nachbarn um sich selbst drehen.

Kuh:

Die mittlere Person stellt sich auf alle Vieren, ohne dabei mit den Knien den Boden zu berühren. Der linke Nachbar tut so, als wäre an dem Hinterteil der Kuh eine riesige Kurbel befestigt und dreht selbige. Der rechte Nachbar führt eine Melkbewegung an geeigneter Stelle durch.

Bushaltestelle: Die mittlere Person hockt sich hin, während ihre Nachbarn "brumm, brumm" - rufend um sie herum im Kreis laufen.

Klo:

Die mittlere Person deutet mit den beiden Armen eine Kloschüssel an, die Nachbarn „kotzen“ rein.

Hinweis:

Zunächst sollte man nur mit drei unterschiedlichen Figuren beginnen und allmählich weitere hinzufügen. Insbesondere solche „Knaller“ wie die Kuh sollten erst zum Ende eingeführt werden. Um Schnelligkeit in das Spiel zu bringen bietet es sich an, folgende Regel einzuführen: Der in der Mitte Stehende sagt, nachdem er eine Figur ausgesucht hat, dreimal Kuhschwanz. Reagieren die Mitspieler in dieser Zeit nicht müssen sie in die Mitte.

BAUSTELLE SPIEL

44

Reifenspiel

TN - Zahl: 6-25 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: Kreis
Material: Hula-Hup-Reifen

Die Gruppe bildet stehend einen Kreis und fasst sich an die Hände. In diesen geschlossenen Kreis wird ein Hula-Hup-Reifen gegeben. Der TN, der den Reifen über dem rechten Arm hängen hat, muss versuchen ihn über den Körper zum linken Arm zu bekommen. Nun muss sein linker Nachbar ebenfalls versuchen durch den Reifen zu schlüpfen und so wandert der Reifen durch den Kreis. Nach einiger Zeit gibt man einen zweiten Reifen in den Kreis. Nun versucht der eine Reifen den anderen Reifen einzuholen.

Stadt fahrt

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN bilden Paare, die Paare bilden ein Auto: der vordere hält die Arme angewinkelt, leicht nach vorne gestreckt als „Stoßdämpfer“, der zweite legt die Hände auf die Schulter des ersten und lenkt. Die Autos starten mit einem lauten Motorgeräusch und fahren durch die Gegend.

Zwischenzeitlich gibt der SL Kommandos:

BAUSTELLE SPIEL

45

Grün: mit lautem Motorengeräusch anfahren
Gelb: beide TN springen hoch, klatschen sich gegenseitig in die Hände und rufen: „Hey, hey, hey!“ Rot: mit lautem Quietschen anhalten

Wechsel: Rollentausch

Einparken: alle Lenker suchen sich ein neues Auto

Kreislauf

TN - Zahl: 10-40 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: Kreis
Material: keins

Die TN stellen sich im Abstand von 2-3 m im Kreis auf und drehen sich nach links. Nach dem Startsignal laufen alle los und versuchen dem Vordermann auf die Schulter zu klopfen. Wer getroffen wurde, hockt sich hin und bildet ein Hindernis, dass die anderen Spieler überwinden sollen.

Sitzkissen

TN - Zahl: 10-30 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: Kissen

BAUSTELLE SPIEL

46

Ein TN steht in der Mitte und versucht sich auf das Kissen zu setzen, welches auf den Knien der TN durch den Kreis wandert. Schafft er dieses, muss der Darrunter sitzende in die Mitte. Richtungswechsel sind erlaubt.

4. Klassische Stuhlkreisspiele

Hier ist drin, was drauf steht. Dieser Kategorie sind also nur Spiele zugeordnet, die im Stuhlkreis gespielt werden können. Sie eignen sich gut dazu, die Kreisrunde aufzulockern. Die meisten dieser Spiele erfordern nicht besonders viel Platz und Vorbereitung. Aus diesem Grund können sie auch in kleineren Räumen und als „Lückenfüller“ eingesetzt werden. Manchmal bietet es sich an, auch Spiele anderer Kategorien im Stuhlkreis zu spielen.

Kissenjagd

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: zwei große Kissen

Alle sitzen im Kreis, es werden durch abzählen zwei Gruppen gebildet, aber alle bleiben auf ihren Plätzen sitzen. Zwei sich ungefähr gegenüber sitzende Personen aus verschiedenen Gruppen, bekommen ein Kissen. Der Spielleiter gibt ein Startsignal und die Kissen werden möglichst schnell in die gleiche Richtung, von der eigenen Mannschaft weitergegeben.

BAUSTELLE SPIEL

47

Das Kissen darf nicht durch den Kreis geworfen oder behindert werden. Ziel ist es, das Kissen der anderen Mannschaft zu überholen. Das Spiel ist auch mit den Füßen und einem Ball oder Luftballon möglich.

Variante:

Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen versuchen das Kissen aufzuhalten. Dabei dürfen sie es allerdings nicht festhalten.

Kartensitzen

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 15-20 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: Kartenspiel

Alle Spieler sitzen im Kreis, ein SL steht in der Mitte. Jeder erhält von einem normalen Kartenspiel eine Karte und muss sich die Farbe (Pik, Herz, Karo, Kreuz) merken. Die Karten werden vom SL wieder eingesammelt, gemischt, der Reihe nach abgehoben und vorgelesen. Diejenigen, deren Farbe aufgerufen wird, rücken einen Platz nach rechts. Ist dieser Platz besetzt, setzen sie sich auf den Schoß des Mitspielers. Hat man einen Mitspieler auf dem Schoß sitzen, darf man nicht weiterrücken. Gewonnen hat derjenige, der als erstes nach einer Runde wieder auf seinem Platz sitzt.
Der SL sollte darauf achten, dass alle vier Farben im Kartenspiel gleichmäßig verteilt sind.

BAUSTELLE SPIEL

48

Verständigungsjagd

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: Fortlaufend nummerierte Zettel für alle Mitglieder

Die TN sitzen in einem Kreis und ein Freiwilliger sitzt in der Mitte dieses Kreises. Jeder TN im Kreis erhält durch Verlosung von fortlaufend nummerierten Zetteln eine Nummer, die den anderen verborgen bleibt. Der TN in der Mitte nennt nun eine Zahl, z.B. 16. Daraufhin ruft TN 16 zwei Zahlen, z.B. 11 und 17. Die TN mit den Nummern 11 und 17 müssen nun die Plätze tauschen. Der TN in der Mitte versucht dabei, einem der beiden zuvor zukommen, indem er einen der beiden Plätze einnimmt. Da sich die TN Nr. 11 und 17 nicht kennen, müssen sie sich vor dem Platzwechsel so verstündigen, dass der TN in der Mitte möglichst nichts merkt. Hat der TN in der Mitte Erfolg, muss derjenige, der keinen Platz bekommen hat, in die Mitte.

Schenkelklopfen

TN - Zahl: 8-30 Personen
Dauer: 15-20 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Alle sitzen im Kreis. Jeder legt seine rechte Hand auf das linke Knie des rechten Nachbarn, die linke Hand auf das rechte Knie des linken Nachbarn.

BAUSTELLE SPIEL

49

Die Spieler klopfen im Uhrzeigersinn und in der richtigen Reihenfolge der Hände einmal auf das Knie ihres Nachbarn.
Klopft ein Spieler zweimal, wird die Richtung geändert.
Die Hand, die falsch reagiert wird weggenommen.
Derjenige, der bis zum Ende durchhält gewinnt.

Rushhour in Tokio

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Auf den Straßen Tokios geht immer hektisch zu. Die Mitspieler sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte und hat keinen Stuhl. Aufgabe der TN ist es nun sich unauffällig zu verstündigen und die Plätze zu wechseln. Der Mitspieler in der Mitte versucht dann einen der frei werdenden Stühle zu ergattern. Bald wird es eine chaotische Lauferei geben.

Früchteklopfen

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 15-20 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: Zeitungen, zu einer Rolle zusammengerollt

Die TN sitzen im Kreis. Jeder denkt sich eine Frucht oder Gemüsesorte aus und sagt sie einmal laut.

BAUSTELLE SPIEL

50

Ein Spieler steht in der Mitte und hält die Zeitungsrolle in der Hand. Für ihn gibt es keinen freien Stuhl. Einer der TN nennt eine Frucht. Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen den TN mit dieser Frucht abzuschlagen, bevor dieser eine andere Frucht genannt hat. Schafft er dieses, darf er seinen Platz einnehmen und der entsprechende TN muss in die Mitte.

Variante:

Bei Gruppen die sich noch nicht kennen, ist dieses Spiel auch zum Kennlernen mit Namen geeignet.

Donauwelle

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Ein Mitspieler wird ausgewählt und darf in die Mitte, sein Stuhl bleibt jedoch stehen. Aufgabe der anderen Teilnehmer ist es nun im Uhrzeigersinn von Stuhl zu Stuhl zu rutschen und zu verhindern, dass der in der Mitte stehende Mitspieler seinen Stuhl zurückerobert. Der in der Mitte stehende Spieler kann die Kommandos „Rechts“ und „Links“ geben, bei denen die Gruppe die Richtung ändern muss.

BAUSTELLE SPIEL

51

Auto und Schwein

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort beliebig
Material: keins

Die TN sitzen oder stehen im Kreis. Der SL gibt das Geräusch eines Schweins in die Runde und es wird schnell von Spieler zu Spieler weitergegeben. Wenn dieses Geräusch eine halbe Runde zurückgelegt hat, gibt der SL das zweite Geräusch des Autos in die Runde, welches versuchen soll, das erste Geräusch zu überholen.

Obstsalat

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Die Teilnehmer werden vom SL in verschiedene Gruppen eingeteilt, die nach einer Obstsorte benannt werden. Die TN merken sich ihre Obstsorten und mischen sich dann wild durcheinander. Ein Freiwilliger steht in der Mitte. Dieser Spieler darf nun die verschiedenen Obstsorten nennen, z.B. Banane. Nach Aufrufen der Obstsorte wechseln die entsprechenden Spieler die Plätze. Der Spieler in der Mitte versucht einen Platz zu bekommen. Gelingt ihm dies, bleibt der übrig gebliebene Spieler in der Mitte. Wird Obstsalat gerufen, wechseln alle TN die Plätze.

5. Ruhige Spiele

Während einer Gruppenstunde, ist es wichtig zwischen Aktivität und Ruhe zu wechseln! In dieser Kategorie sind Spiele, mit denen die TN nach schnelleren Spielen wieder zur Ruhe kommen und sich erholen können. Ein ruhiges Spiel zu spielen, heißt jedoch nicht keinen Spaß zu haben.

Das ist mein Ellenbogen

TN - Zahl: ab 6 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die Spieler sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte. Er geht auf einen TN zu und deutet beispielsweise auf seine Nase, sagt dazu: „Das ist mein Ellenbogen“ und zählt laut bis fünf. Der Angesprochene muss seinerseits in umgekehrter Weise antworten, d.h. er muss auf seinen Ellenbogen deuten und sagen: „Das ist meine Nase!“, und zwar ehe der andere bis fünf gezählt hat. Gelingt ihm das nicht, muss er sich in die Mitte stellen. Dann geht er auf einen anderen TN zu und sagt beispielsweise: „Das ist mein linkes Ohr!“, indem er auf seinen rechten Fuß deutet und wiederum bis fünf zählt. In dieser Weise setzt sich das Spiel fort.

Eins, zwei... und noch mal von vorn

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 8 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN haben die Aufgabe abwechselnd zu zählen. Dabei dürfen sich die TN untereinander nicht verständigen. Eine Person darf nicht mehrere Zahlen hintereinander nennen. Sobald eine Zahl von mehreren Personen genannt wurde, geht es wieder von vorne los. Schafft es die Gruppe gemeinsam bis fünf, zehn, fünfzehn...?

2 € – Spiel

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 20 Minuten
Ort: beliebig
Material: Münze, Stift o.ä.

Zwei gleich große Gruppen sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden/auf Stühlen, und fassen sich an die Hände. Damit man die Hände nicht sehen kann, liegen sie am Boden zwischen den Sitzenden. An einem Ende der Reihe liegt ein Stift (oder beliebiger Gegenstand). Am anderen Ende steht der SL. Die ersten zwei TN beider Reihen schauen zum SL, während die anderen in die entgegengesetzte Richtung schauen oder die Augen schließen. Während des Spiels sollte Ruhe herrschen.

BAUSTELLE **SPIEL**

Der SL wirft die Münze. Fällt "Zahl", geben die ersten jeder Gruppe durch Händedruck einen Impuls, der bis zum letzten der Gruppe durchgegeben wird. Der Letzte sollte nun möglichst schnell nach dem Gegenstand greifen.

Die schnellere Mannschaft darf einen Platz aufrücken (letzter TN setzt sich nun vor den SL). Sollte es einen "Kurzschluss" geben und eine Mannschaft nach dem Gegenstand greifen, obwohl nicht "Zahl" geworfen wurde, muss diese Mannschaft einen Platz zurückrücken.

Variante:

Die TN sitzen hintereinander auf Stühlen, so dass jeder auf den Rücken des Vordermannes schaut. Der SL hat drei Stifte in der Hand: einen roten, einen gelben und einen grünen Stift. Am Ende der Reihe liegen drei Gegenstände in denselben Farben (ebenfalls Stifte oder Tücher).

Nun lässt der SL einen Stift fallen und der Impuls wird durch Antippen des entsprechenden Körperteils an den Vordermann weitergegeben: rot – Kopf; gelb – Hals; grün – Rücken (wie bei der Ampel). Nun müssen die letzten schnellstmöglich nach der richtigen Farbe greifen.

Mühle

TN - Zahl: ab 6 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: 9 Hocker oder Stühle.

54



BAUSTELLE **SPIEL**

55

9 Hocker oder Stühle werden in drei Reihen nebeneinander aufgestellt. Es werden 2 Mannschaften mit je 3 TN gebildet. Die TN besetzen abwechselnd die Stühle. Es darf nicht gesprochen werden, jede Verständigung muss unterbleiben. Die Parteien versuchen, eine Mühle zu bekommen (drei einer Mannschaft in einer Reihe, auch diagonal). Sie wird angezeigt durch Handheben oder Aufstehen.

Duell der Augen

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 5-10 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Dieses Spiel kann als altes japanisches Kampfspiel vorgestellt werden. Ziel ist es, möglichst lange nicht in ein direktes Duell zu geraten!

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. In festgelegter Reihenfolge- z.B. von links nach rechts – geben die Spieler nun nacheinander zwei Kommandos: „SCHUBODEN“ bedeutet, dass alle Mitspieler vor sich auf den Boden schauen. Gleichzeitig tritt vollständige Ruhe ein und alle überlegen für sich, welchen Spieler sie als nächstes anschauen wollen. Kurz darauf erfolgt nämlich das Kommando „HOCHSCHAU“, was bedeutet, dass alle Köpfe gleichzeitig gehoben und die Augen unmittelbar auf die vorher ausgewählte Person gerichtet werden. Sehen sich nun zwei Personen direkt in die Augen, so haben beide Pech gehabt und scheiden aus. Ziel ist es, als letzter übrig zu bleiben.

Rippel – Tippel

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: Korken, Nivea-Creme oder ähnliches.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Von einem beliebigen Spieler aus wird - mit 1 beginnend - durchgezählt, so dass nun jeder eine Nummer hat. Der Spieler mit der Nummer 1 beginnt folgendermaßen: "Rippel-Dippel Nr. 1 ohne Tippel ruft Rippel-Dippel Nr. 5 ohne Tippel." Der Angesprochene fährt fort: "Rippel-Dippel Nr. 5 ohne Tippel ruft Rippel-Dippel Nr. 13 ohne Tippel."

Wer seinen Einsatz verpasst, bekommt mit einem rußigen Korken, Nivea-Creme oder ähnlichem einen Punkt(Tippel) auf die Stirn: Er ist nun z. B. Rippel-Dippel Nr. 13 mit einem Tippel und darf weitermachen: "Rippel-Dippel Nr. 13 mit einem Tippel ruft Rippel-Dippel Nr.11 ohne Tippel."

Für jeden Fehler bekommt man einen weiteren Tippel aufgemalt, so dass es im Laufe des Spiels viele verschiedene Rippel-Dippel geben wird: solche ohne Punkt, mit einem Punkt, mit zwei, drei und mehr Punkten. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger - und lustiger. Beides wird durch hohes Spieltempo noch gesteigert.

Variante:

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann das Spiel auch mit Sitzplatzwechsel gespielt werden. Der erste Spieler hat rechts einen freien Stuhl stehen. Der Gerufene nimmt den leeren Platz ein und es macht derjenige weiter, dessen rechter Stuhl frei ist.

Funkerspiel

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN sitzen im Kreis. Jeder bekommt eine Nummer. Der SL beginnt und sagt z.B. „Ich bin Funker Nummer eins mit Nebenfunker zwei und acht und funke an Funker Nummer fünf“ Dabei nimmt er beide Hände an den Kopf und winkt. Die Spieler, die neben dem Funker sitzen, nehmen jeweils ihre rechte oder linke Hand an den Kopf und winken ebenfalls. Ist jemand zu langsam oder macht einen Fehler scheidet er aus. Die ausgeschiedene Zahl darf dann natürlich nicht mehr genannt werden.

Variante:

Dieses Spiel kann auch zu Kennlernen mit Namen gespielt werden.

Brett-vorm-Kopf-Spiel

TN - Zahl: 5-15 Personen
Dauer: 20 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: Stifte, Tesakrepp - Streifen

Jeder denkt sich eine prominente Person oder Figur aus Film, Buch, Märchen, Fernsehen, Politik, Geschichte, Comic usw. aus und schreibt diese auf einen Streifen Kreppband. Diesen Streifen bekommt nun ein anderer TN aus der Gruppe auf die Stirn geklebt.

BAUSTELLE SPIEL



58

Es gilt für den Zettelträger herauszufinden, welche Person auf seinem Zettel steht. Dazu darf er Fragen an die Gruppe stellen. Alle Fragen müssen sich mit "Ja" oder "Nein" beantworten lassen. Er darf solange stochern, bis eine seiner Fragen mit "Nein" beantwortet wird. Danach ist der Nächste an der Reihe. Gewonnen hat derjenige, der zuerst die Person auf seinem Zettel errät.

Variante für große Gruppen:

Die TN suchen sich einen Partner und stellen sich abwechselnd Fragen. Wenn eine Frage mit „Nein“ beantwortet wird, darf nur noch der andere Fragen stellen. Haben beide ein „Nein“ gehört, suchen sie sich einen neuen Partner.

Mörder

TN - Zahl: 15-40 Personen

Dauer: 5-10 Minuten

Ort: beliebig

Material: Sitzgelegenheit für jeden TN, ein Kartenspiel (je nach Gruppengröße 32er oder 48er Blatt)

Alle TN bilden einen Kreis. Aus dem Kartenspiel werden so viele Karten entnommen, wie Personen an dem Spiel beteiligt sind, die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Eine Karte wird ausgesucht, die den späteren Mörder bestimmt. Jeder TN bekommt eine Karte, die er niemandem zeigen darf. Alle TN halten sich an den Händen. Die Morde werden nun wie folgt begangen: Der Mörder drückt die Hand eines seiner Nachbarn - egal wie oft.



BAUSTELLE SPIEL



59

Sein Nachbar zählt die Drücke mit und gibt einen Händedruck weniger an seinen Nachbarn weiter als er selbst erhalten hat. Der nächste Nachbar gibt wieder einen Händedruck weniger an seinen Nachbarn weiter. Derjenige, der nur noch einen Händedruck erhält, ist tot und scheidet aus dem Kreis aus. Die entstandene Lücke wird geschlossen.

Wichtig ist, dass die Hände hinter dem Rücken versteckt werden.

Der Mörder kann entlarvt werden. Hat jemand eine Vermutung, wer der Mörder ist, sagt er laut: "Ich habe einen Verdacht!". Er muss nun warten, bis noch jemand einen Verdacht äußert. Ist das der Fall, zählt der SL bis drei. Bei "drei" müssen beide TN auf den Menschen zeigen, hinter dem sie den Mörder vermuten. Zeigen sie auf zwei verschiedene Personen, sind sie beide tot. Zeigen sie auf die gleiche Person, muss diese ihre Karte aufdecken. Ist es der Mörder, so hat dieser verloren und das Spiel beginnt von vorn. Ist es nicht der Mörder, sind die beiden, die auf ihn gezeigt haben tot.

Der Mörder hat gewonnen, wenn es nur noch einen Überlebenden gibt.

Variante:

Die TN stehen mit geschlossenen Augen im Kreis. Der SL bestimmt durch Berühren eines Mitspielers den Mörder. Auf Kommando öffnen alle die Augen. Der Mörder versucht durch unauffälliges Zublinzeln die anderen Mitspieler umzubringen. Verdächtigungen können, wie oben beschrieben, geäußert werden.

Geräusche-Mikado

TN - Zahl: 10 - 20 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: drinnen
Material: Decke, Gegenstände die Geräusche machen, wie z.B. Glöckchen, Besteck, Rasseln, Quietschtiere, kleine Töpfe, Schlüsselbund, Muschelketten usw. (je mehr je besser)

Dieses Spiel eignet sich gut dazu, am Ende eines turbulenten Spielnachmittages die TN zu beruhigen. Alle Gegenstände werden zusammen auf eine Decke gelegt. Die TN sitzen im Kreis um die Decke. Einer beginnt und versucht, einen Gegenstand nach dem anderen von der Decke zu nehmen, ohne dass dabei ein Geräusch zu hören ist. Auch beim Ablegen dürfen keine Töne zu hören sein, sonst ist der Nächste dran. Wer sammelt die meisten Gegenstände auf?

6. Sinnerlebnisspiele

Bei Spielen dieser Kategorie steht die Sinnwahrnehmung (tasten, hören etc.) der TN im Vordergrund. Sie können neue Erfahrungen machen und die eignen Sinne neu entdecken. Die Mitspieler sollten sich dabei auf sich selber konzentrieren. Ausprobieren lohnt sich!

Romeo und Julia

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: 2 Tücher

Romeo werden mit einem Tuch die Augen (oder er schließt sie einfach), Julia die Beine zusammengebunden. Der Rest der Spieler bildet einen Kreis um das Pärchen. Nun soll Romeo Julia fangen, die versucht zu entkommen. Da er nichts sieht, ruft er immer wieder „Julia“ und Julia muss dann antworten: „Ja mein Romeo“ Hat Romeo Julia gefangen, bildet sich ein neues Pärchen.

Wer übergvorteilt wen?

TN - Zahl: ab 2 Personen
Dauer: 5 Minuten
Ort: beliebig
Material: Augenbinden

Bei diesem Vertrauensspiel, stellen sich die TN in einem Abstand von ca.20m voreinander auf. Bei haben verbundene Augen, deshalb ist es wichtig darauf zu achten, dass keine Gegenstände den Weg der beiden behindern. Nun versuchen sie sich durch klatschen oder andere Geräusche einander anzunähern. Wer den anderen zuerst berührt hat gewonnen.

Toter Briefkasten

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: draußen, möglichst auf unbekanntem Gelände/Wald
Material: zwei beliebige Gegenstände

Ein "Toter Briefkasten" ist ein Ort, an dem Agenten ihre Nachrichten hinterlassen. Diese Nachrichten-Verstecke sind so getarnt, dass niemand sie entdeckt oder etwa auf die Idee kommt, gerade dort eine Nachricht zu suchen.

Es werden Gruppen (Geheimteams) gebildet.

Jede dieser Gruppen benennt einen Agenten. Die Spielleitung führt die Agenten durch das vereinbarte Spielgelände zu einem bestimmten, geheimen und möglichst kompliziert zu beschreibenden Ort. Die anderen Gruppenmitglieder dürfen auf keinen Fall sehen können, wo sich dieser Ort befindet.

An dem geheimen Ort wird ein "Toter Briefkasten" eingerichtet und ein Gegenstand versteckt. Danach kehren die beteiligten Agenten zu ihren Geheimteams zurück.

Nach einem Startzeichen beschreiben sie ihren Teams möglichst genau die Lage des "Toten Briefkastens". Jetzt laufen die Gruppen - natürlich ohne ihren Agenten - los und versuchen den versteckten Gegenstand zu entdecken. Die Gruppe, die ihn der Spielleitung bringt, gewinnt.

Faxmaschine

TN - Zahl: 6-24 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: Papier, Stifte

Eine wichtige Botschaft muss als Fax über viele Stationen an einen Empfänger weitergegeben werden. Es bilden sich gleichgroße Teams mit ca. sechs TN. Diese stehen oder sitzen hintereinander in einer Reihe mit der gleichen Blickrichtung und bilden die Faxgeräte. Die letzten Spieler erhalten jeweils ein Blatt und einen Stift. Nun zeigt der Spielleiter den ersten Spielern in der Reihe einen Begriff. Diese haben nun die Aufgabe den Begriff auf den Rücken ihres Vordermanns zu zeichnen, der diesen dann wiederum an seinen Vordermann weitergibt. Der letzte Spieler zeichnet das, was er erkannt hat auf das Blatt und der Spielleiter überprüft die Richtigkeit. Bei jeder richtigen Zeichnung bekommt das Team einen Punkt.

Variante:

Neben einfachen Zeichnungen, kann man auch versuchen Wörter oder Sätze durchzufaxen.

Bist Du Goofy?

TN - Zahl: 15-30 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: abgedunkelter Raum
Material: evtl. Augenbinden

BAUSTELLE SPIEL

64

Es werden alle Möbel an die Seite gestellt, so dass eine möglichst große Fläche zum Herumlaufen zur Verfügung steht. Der Raum wird abgedunkelt und alle laufen kreuz und quer durch den Raum. Durch ein vorher abgesprochenes Zeichen (auf die rechte Schulter klopfen o. ä.) wählt der SL einen TN aus, der Goofy sein soll. Wenn Goofy bestimmt ist, gibt ihr Startzeichen. Alle anderen müssen nun Goofy finden. Immer wenn die TN aufeinander treffen, berühren sie sich und fragen: "Goofy?" (denn der echte Goofy läuft derweil auch durch den Raum). Treffen die TN auf einen anderen Suchenden so fragt dieser ebenfalls: „Goofy?“ Bekommt man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden, nimmt ihn an die Hand und wird selbst auch zum Goofy. Goofy darf also während des ganzen Spiels nichts sagen!!! So baut sich nach und nach eine "Goofy-Kette" im Raum auf, die sich natürlich mit wachsender Länge immer besser finden lässt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Goofy-Fragen verstummt sind, also jeder zum "Goofy" geworden ist.

Vampir

TN - Zahl: 10- 20 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: völlig verdunkelter Raum
Material: Evtl. gruselige Musik

Alle gehen durch den völlig verdunkelten Raum. Der SL bestimmt leise einen TN, der der "Vampir" sein darf. Jeden, den er trifft „beißt“ er mit einem "Aaaah!" in den Hals. Der Gebissene muss laut und entsetzlich schreien.

BAUSTELLE SPIEL

65

Durch den Biss wird der Gebissene ebenfalls zum Vampir. Beißen sich zwei Vampire, sind sie wieder zu Menschen zurückverwandelt, können aber vom nächsten beißwütigen Vampir wieder zum Vampir verwandelt werden.

Blindes Kaffeetrinken

TN - Zahl: ab 4 Personen
Dauer: 45 Minuten
Ort: Kaffeetafel
Material: Schals, Essen & Trinken

Alle TN bekommen die Augen verbunden und werden an die Kaffeetafel geführt. Gemeinsam wird nun Kuchen gegessen und Kaffe/Tee/Milch (Vorsicht bei heißen Getränken!) getrunken.

TN sollten die Kaffeetafel vorher nicht sehen, damit sie nicht wissen, wo was steht und was es den überhaupt gibt.

Es ist wichtig anschließend über das Erlebte zu sprechen.

7. Wortspiele

Bei Wortspielen handelt es sich oft um ruhigere Spiele, die auch zwischendurch eingesetzt werden können. Vorwiegend geht es bei diesen Spielen um die Geschicklichkeit in Sprache und Wort. Und selbstverständlich kommt auch hier der Spaß am Spiel nicht zu kurz.

3 Stühle eine Meinung

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: drei freie Stühle

Die TN sitzen im Kreis. In der Mitte oder im Kreis stehen drei freie Stühle nebeneinander. Ein TN setzt sich auf den Stuhl in der Mitte und sagt z.B. „Ich bin Sonne und wer bist du?“ Dann dürfen die anderen Mitspieler losrennen, auf den anderen beiden Stühlen Platz nehmen und einen passenden Begriff zur Sonne nennen wie z.B. „Ich bin der Mond“ oder „Ich bin der Sommer“. Der TN an der Mitte darf dann den Begriff auswählen, der ihm am besten gefällt. Dann setzt sich der entsprechende TN in die Mitte und nennt seinen Begriff und so weiter.

Anmerkung:

Dieses Spiel eignet sich auch sehr gut zum Einstieg in eine bestimmte Thematik.

Schreiduell

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: Kärtchen mit Begriffen

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Die Mannschaften stehen sich in einer Reihe gegenüber.

Jede Mannschaft bestimmt einen TN der sich hinter die Reihe der gegnerischen Mannschaft stellt. Der Spielleiter zeigt beiden Mannschaften verschiedene Begriffe z.B. Lagerfeuer oder Zeltlager. Auf sein Kommando versuchen die Mitglieder der einzelnen Mannschaften ihrem Teammitglied diesen Begriff zuzurufen. Wenn das Teammitglied den Begriff erkannt hat, muss es dies dem SL mitteilen. Die schnellere Gruppe bekommt den Punkt.

Entenspiel

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN sitzen oder stehen im Kreis. Es geht darum möglichst viele Enten sicher ins Wasser zu befördern. Wie soll das nun gehen?
Es wird folgender Text gesprochen:

Spieler 1: „Eine Ente“
Spieler 2: „mit zwei Beinen“
Spieler 3: „geht ins Wasser“
Spieler 4: „platsch“
Spieler 5: „Zwei Enten“
Spieler 6: „mit vier Beinen“
Spieler 7: „gehen ins Wasser“
Spieler 8: „platsch“
Spieler 9: „platsch“

Und so weiter. Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Paul und Pauline

TN - Zahl: ab 12 Personen

Dauer: 10 Minuten

Ort: beliebig

Material: zwei verschiedene Gegenstände z.B. Kugelschreiber und Schlüssel

Die Gruppe steht im Kreis. Der SL nimmt einen der beiden Gegenstände in die Hand und wendet sich an seinen Nachbarn. Dann spricht er mit ihm folgenden Dialog:

SL: „Das ist Paul“

TN: „Wer ist das?“

SL: „Das ist Paul“

Dann gibt er den Gegenstand an seinen Nachbarn weiter. Dieser wendet sich dann ebenfalls an seinen Nachbarn und stellt mit dem Dialog „Paul“ vor. Bei der Frage „wer ist das?“, wendet er sich jedoch auch an den SL und dieser antwortet, so dass diese Frage immer wieder zu ihm zurückkommt und er die Antwort weitergibt. Nach einiger Zeit schickt der SL den anderen Gegenstand, der Pauline ist, mit entsprechend angepasstem Text in die andere Richtung los.

Das Spiel ist beendet, wenn niemand mehr den Überblick über das Chaos hat oder beide Figuren wieder beim SL sind.

Anmerkung: Beim Sprechen der Texte ist es wichtig auch die Stimmlage anzupassen.(Paul- tiefe Stimme, Pauline- hohe Stimme)

**Jein**

TN - Zahl: ab 2 Personen

Dauer: 15 Minuten

Ort: beliebig

Material: pro TN fünf Erbsen, Streichhölzer o.ä.

Jeder TN erhält fünf Erben o.ä.. Die Gruppe bewegt sich frei im Raum, jeder kann und soll jeden ansprechen. Bei diesem gegenseitigen Befragen darf weder das Wort „ja“ noch das Wort „nein“ fallen. Ebenso gilt Kopfnicken und Kopfschütteln als „ja“ bzw. „nein“. Gebraucht ein TN eines der Wörter, muss er/sie seinem Partner eine Erbse abgeben. Eine Erbse abgeben muss man auch, wenn man zu lange überlegt.

Wer am Ende am meisten Erbsen hat, hat gewonnen.

Variante:

Es können noch mehr „verbotene“ Wörter eingeführt werden (z.B. „schwarz“ & „weiß“).

Wörterschlange

TN - Zahl: ab 2 Personen

Dauer: 5 Minuten

Ort: beliebig

Material: keins

Alle sitzen im Kreis. Der erste Spieler nennt ein Wort, der zweite hängt ein passendes Wort an. Der dritte Spieler bildet mit dem zweiten Teil und einem neuen Wort wieder einen sinnvollen Begriff. Wer stecken bleibt, gibt einen Pfand.

BAUSTELLE SPIEL

70

Einige Beispiele: Sommer - Sommerzeit - Zeitlupe - Luppengriff - Grifffarbe - Farbschachtel - Schachtelrand - Randfigur...

Variante:

Der Letzte muss mit dem ersten Buchstaben übereinstimmen.

Der Gulli des Bürgermeisters

TN - Zahl: 10-20 Personen

Dauer: 10-20 Minuten

Ort: beliebig

Material: Sitzgelegenheit für jeden TN

Es gibt vier unterschiedliche Rollen, die zu besetzen sind:

- Gulli (1x zu besetzen)
- Bürger (ca. 60% der Leute ohne Bürgermeister und Gulli)
- Stadtrat (ca. 40% der Leute ohne Bürgermeister und Gulli)
- Bürgermeister (1x zu besetzen)

Es gibt weiterhin eine festgelegte Rangfolge (absteigend): Bürgermeister - Stadtrat - Bürger - Gulli. Die TN sitzen im Kreis. Wir nehmen mal an, unsere Gruppe besteht aus 12 Personen und wir haben einen Bürgermeister ausgelost.

Beginnend mit dem Bürgermeister ergibt sich entgegen dem Uhrzeigersinn folgende Rollenverteilung:



BAUSTELLE SPIEL

71

Bürgermeister - Gulli - 6.Bürger - 5.Bürger - 4.Bürger - 3.Bürger - 2.Bürger - 1.Bürger - 4.Stadtrat - 3.Stadtrat - 2.Stadtrat - 1.Stadtrat.

Jeder im Kreis hat also eine feste Rolle zu Anfang des Spieles - bis hierher war es ja noch einfach, aber jetzt geht es los:

Nach oben in der Rangfolge wird gesiezt ("Sie" sagen), nach unten und bei gleichem Rang geduzt ("Du" sagen). Das bedeutet:

Der Bürgermeister wird von allen gesiezt und er selbst duzt alle.

Ein Stadtrat siezt den Bürgermeister und duzt alle anderen.

Ein Bürger siezt alle Stadträte und den Bürgermeister und duzt alle Bürger

Zum Gulli komme ich noch.

Nun gibt es einen vorgeschriebenen Dialog, der wie folgt funktioniert, der Bürgermeister beginnt:

Bürgermeister: "Gestern Abend lief ich durch die Straßen unserer Stadt und traf den 3. Stadtrat."

(nur als Bsp. er kann auch sonst wen treffen, aber nicht den Gulli)

3. Stadtrat: "Wen, mich?"

Bürgermeister: "Ja, Dich."

3. Stadtrat: "Mich nicht."

Bürgermeister: "Wen dann?"

3. Stadtrat: "Sie trafen den 4. Bürger"

(nur als Bsp. er kann auch sonst wen treffen, aber nicht den Gulli)

BAUSTELLE SPIEL

72

- 4. Bürger: "Wen, mich?"
- 3. Stadtrat: "Ja, Dich"
- 4. Bürger: "Mich nicht." 3. Stadtrat: "Wen dann?"
- 4. Bürger: "Sie trafen den Bürgermeister."
- (nur als Bsp. er kann auch sonst wen treffen, aber nicht den Gulli)
- Bürgermeister: "Wen, mich?"
- 4. Bürger: "Ja, Sie."
- ... usw.

Der Gulli soll eben diesen Endlosdialog durch möglichst unqualifizierte Äußerungen stören. Macht jemand einen Fehler oder braucht er zu lange, wird er selbst zum Gulli degradiert. Jetzt entsteht eine Lücke, die durch Aufrücken gefüllt wird, d.h. alle Person, die aufrücken, steigen auch im Rang um eine Stufe (aufpassen!).

Bsp.: Der 1. Stadtrat verhaspelt sich. Der 2. Stadtrat wird nun 1. Stadtrat, der 3. Stadtrat 2. Stadtrat usw. (und der Gulli wird 4. Bürger!)

Rezepte machen

TN - Zahl: 10-20 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Der SL nennt ein beliebiges Wort, das allerdings nicht mehr als sechs Buchstaben umfassen sollte. Die Gruppe sitzt im Kreis, der SL spielt einem Mitspieler einen Ball zu.

BAUSTELLE SPIEL

73

Er soll nun innerhalb einer festgesetzten Zeit (z.B. 30 Sekunden) einen Satz bilden mit Wörtern, die in der Reihenfolge mit den Buchstaben des vorgegebenen Wortes beginnen. Unsinn ist erlaubt!

Beispiele: Kerze: Komm einmal rüber zu Elisa!
Auto: Auch Unterwassersportler trocknen oben.

Der Satzformulierer darf den Ball dann weiterspielen.

8. Lauf – und Bewegungsspiele

Diese Spiele sollen Spaß an der Bewegung vermitteln, jedoch keinen Leistungsdruck unter den TN erzeugen. Lauf- und Bewegungsspiele dienen unter anderem dazu, eine Gruppe aus zu powern, Energie sinnvoll umzusetzen und Aggressionspotential zu entschärfen. Die TN sollen sich abreagieren können. Bei Spielen mit sehr viel Bewegung und Power ist es wichtig auf Fairness und Sicherheit zu achten und die Mitspieler auf potentielle Gefahrenquellen hinzuweisen.

Fuchs, Ente und Gans

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: draußen
Material: keins

Die TN stehen im Kreis. Einer wird zum Fuchs ernannt und steht außerhalb des Kreises.

BAUSTELLE **SPIEL**

74

Der Fuchs geht nun um den Kreis und tippt dabei jedem TN auf die Schulter und sagt jedes Mal laut „Ente“. Sagt er aber „Gans“ muss der angetippte Kreisspieler den Fuchs verfolgen und versuchen ihn zu ticken, bevor der Fuchs den freigewordenen Platz erreicht hat.

Überläufer

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: Turnhalle oder draußen
Material: keins

Zwei TN stehen in der Mitte eines markierten Spielfeldes. Die andern TN stehen an der kurzen Seite des Feldes, hinter einer Linie. Ihre Aufgabe ist es nun möglichst ohne von den beiden Spielern abgetickt zu werden, auf die andere Seite zu gelangen. Für jeden gelungenen Lauf erhalten die Spieler einen Punkt. Werden sie getickt, wird ihnen ein Punkt abgezogen. Jeder Spieler startet mit fünf Punkten. Die Fänger erhalten für jeden getickten Spieler einen Punkt. Wer hat die meisten Punkte?

Ab in die Mitte

TN - Zahl: 10-20 Personen
Dauer: 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: vier oder Fünf kleine Gegenstände, Musik, Hütchen zur Markierung

BAUSTELLE **SPIEL**

75

Die TN stehen im Kreis. Bevor es losgeht verteilt der SL an vier oder fünf Mitspieler ein „kleines Geschenk“. Nun hat jeder die Aufgabe sich seinen Nachbarn gut zu merken. Sobald die Musik einsetzt bewegen sich alle durch den Raum. Dabei machen sich alle Mitspieler mit einem Geschenk auf die Suche nach ihrem rechten Nachbarn und übergeben ihm dann während des Lauflens ihr Geschenk. Jetzt machen sich die neuen Geschenkinhaber auf den Weg und so weiter. Stoppt jetzt die Musik, laufen alle, die Besitzer eines Geschenkes sind in die Mitte, die durch einen Spielkegel markiert ist, um dort einen Kreis zu bilden. Alle anderen sollen so schnell wie möglich die Spielfeldlinie berühren. Welche Gruppe ist schneller fertig?

Karriereleiter

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: Klebepunkte und ein Plakat mit Karriestufen

Die Karrierestufen werden pantomimisch dargestellt:

- Seilspringer
- Schwimmer
- Tennisspieler
- Fußballer
- Autorennfahrer

Zu Beginn befinden sich alle ganz unten auf der Karriereleiter und sind Seilspringer.

BAUSTELLE **SPIEL**

76

Durch Gewinnen des „Schere, Stein, Papier- Duells“ können alles eine Stufe höher steigen. Herausfordern kann man nur Mitspieler, die sich auf der gleichen Stufe befinden. Der Gewinner steigt eine Stufe auf, der Verlierer steigt eine Stufe ab.

Wer die oberste Stufe der Karriereleiter erreicht hat, holt sich vom SL einen Klebepunkt und beginnt wieder von vorn mit der untersten Stufe.

Gewonnen hat der, der nach Ende des Spiels die meisten Klebepunkt gesammelt hat.

Hasenmacht

TN – Zahl: 10 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: draußen
Material: Ball, Bänder

Gespielt wird auf einem begrenzten Spielfeld. Zunächst werden zwei bis drei Jäger bestimmt, die am Rand des Spielfeldes stehen und jeweils einen Ball haben. Alle anderen sind Hasen und mit einem Band gekennzeichnet. Die Hasen bewegen sich im Spielfeld und versuchen den Treffern der Jäger zu entgehen. Gelingt es ihnen nicht und sie werden getroffen, legen sie ihr Band ab und werden damit zum Beschützer für die Hasen. Sie können die Bälle durch Fangen abwehren. Für die Jäger gilt, dass sie mit dem Ball in der Hand nicht laufen dürfen und nur direkte Würfe aus der Luft gelten. Schaffen es die Jäger alle Hasen zur Strecke zu bringen, haben sie gewonnen.

BAUSTELLE **SPIEL**

77

Hütchenlauf

TN - Zahl: 5-12 Personen
Dauer: 5-10 Minuten
Ort: in großem Raum oder draußen
Material: 10 Hütchen

Die 10 Hütchen, werden im Kreis aufgestellt und jeweils mit einer Nummer von 0 bis 9 benannt. Die TN stehen in der Mitte des Kreises. Wenn die Musik startet bekommen die Mitspieler die Aufgabe die Hütchen in der Reihenfolge ihrer Telefonnummer, ihres Geburtsdatums oder ähnlichem anzulaufen. Dabei gilt folgende Regel: dass entsprechende Hütchen muss angelaufen und einmal umrundet werden. Nach jeder Zahl muss der Mitspieler zur Mitte zurückkehren.

Teppichfliesenball

TN - Zahl: 4-6 Personen pro Mannschaft
Dauer: mind. 5 Minuten
Ort: Rasenfläche oder Turnhalle
Material: Teppichfliesen (kostenlos im jedem Teppichgeschäft), Bänder als Erkennungszeichen der Gruppen, 1 bis 3 Bälle

In jeder Spielfeldhälfte wird eine Teppichfliese mehr ausgelegt, als es Spieler in dieser Mannschaft gibt. Die Mannschaften spielen nach ähnlichen Regeln wie beim Basketball gegeneinander. Sie erhalten einen Punkt wenn es ihnen gelingt, den Ball auf eine Teppichfliese im gegnerischen Feld zu werfen.

BAUSTELLE **SPIEL**

78

Dies kann verhindert werden, indem einer der anderen Spieler die Teppichfliese mit dem Fuß berührt, dann kann hier kein Punkt mehr erzielt werden.

Bierdeckelschlacht

TN - Zahl: ab 2 Personen

Dauer: nach belieben

Ort: in großem Raum oder draußen, (gleich großes Spielfeld)

Material: mindestens ca. 50 Bierdeckel pro Mannschaft oder alte Karten aus Kartenspielen

Jede Mannschaft bekommt die gleiche Anzahl Bierdeckel. Auf ein Startzeichen, versuchen alle ihre Bierdeckel in das andere Feld zu werfen. Ziel des Spiels ist es, sein Feld möglichst „sauber“ zu halten. Wenn der SL das Gefühl hat, dass es notwendig ist, das Spiel zu beenden, kann er dies nach belieben tun. Wichtig ist, dass das Ende nicht vorher angekündigt wird.

Bienenkönigin

TN - Zahl: ab 20 Personen

Dauer: 10-20 Minuten

Ort: Rasenfläche oder Turnhalle

Material: Ball

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich wie beim Völkerball gegenüberstehen. Ein TN wird auserwählt und darf sich als „Scheintoter“ auf den drei Außenseiten des gegnerischen Spielfeldes bewegen.

BAUSTELLE **SPIEL**

79

Die Mannschaften wählen nun eine „Bienenkönigin“ und versuchen ihre Wahl vor der gegnerischen Mannschaft geheim zu halten. Im Allgemeinen gelten die Regeln wie beim Völkerball, getroffene Spieler verlassen das Feld und können durch treffen eines Gegners wieder ins Spiel kommen. Es ist jedoch ihre Aufgabe die Königin zu schützen. Wird diese getroffen, ist das Spiel beendet. Dem SL muss bekannt sein, wer „Bienenkönigin“ ist.

Hai und Hering

TN - Zahl: ab 10 Personen

Dauer: ca. 20 Minuten

Ort: draußen

Material: keins

Alle TN sitzen mit gegrätschten Beinen auf dem Boden und bilden jeweils eine Höhle. Zwei TN werden bestimmt, die die Rolle des Hais bzw. des Herings übernehmen. Der Hai jagt, wie sollte es anders sein, hinter dem Hering her und ruft dabei laut sein einziges Motto: "Fressen, fressen,...". Der Hering ruft im Gegenzug: „Jammer, jammer,...“. Er kann sich, wenn der Hai zu nah gekommen ist, in eine Höhle flüchten, indem er sich zwischen die gegrätschten Beine eines TN setzt. Die Höhle wird dann zum Hai, der Hai zum gejagten Hering und der Hering darf sich ausruhen, er wird zur Höhle. Fängt der Hai den Hering, tauschen sie ihre Rollen!