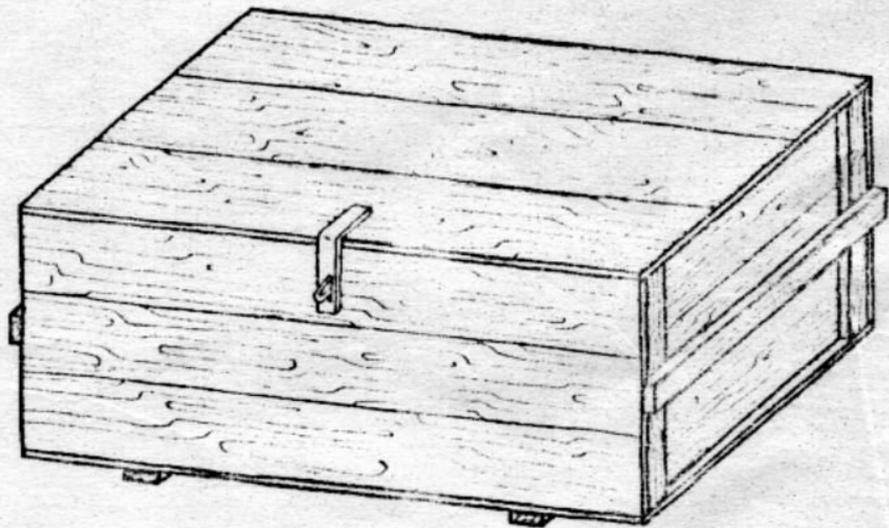


SPIELE - KISTE



HERAUSGEBER :
JUNGSCHAR - MITARBEITERSEMINAR
CVJM RHEINLAND - SÜD / SAAR

»SPIELEKISTE«

Eine Spielesammlung für die Jungschar

Herausgegeben vom Jungschar Mitarbeiterseminar des CVJM Rheinland-Süd/Saar
durch Norbert Held

Titelblatt : Günter Reinschmidt

Gescannt und bearbeitet: Martin Dietz 1998-2000

- 1. Auflage 1976 : 1-200
- 2. erweiterte Auflage 1977 : 201-300
- 3. Auflage 1978 : 301-400

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1. Spiele im Haus	5
1.1. Wettkampf- und Staffelspiele	5
1.1.1. Gruppenwettkampf	5
1.1.2. Einzelwettkampf	13
1.2. Kreisspiele	17
1.3. Schreib- und Zeichenspiele	21
1.4. Rate – und Geschicklichkeitsspiele	21
2. Spiele im Freien	23

Vorwort

Diese Spielesammlung ist das Ergebnis einer jahrelangen Zusammenarbeit der Jungscharleiter(innen) im CVJM Rheinland-Süd/Saar unter der Leitung von Bundessekretär Max Hamsch.

Die Grundlage der SPIELEKISTE bildet eine früher von Herbert Volk zusammengestellte Spiel-
liste mit ca. 150 Spielen. Diese Liste wurde im Mitarbeiterseminar ständig durch neue, bereits in
der Jungschar erprobte, Spiele erweitert.

Dass wir die SPIELEKISTE jetzt herausgeben, heißt nicht, dass wir diese Sammlung nun für voll-
ständig und abgeschlossen halten. In einer lebendigen Jungschararbeit werden in jedem Jahr neue
Spiele entstehen. Dessen sind wir uns bewusst. Dennoch möchten wir aber den Mitarbeiter(innen)
nun eine Sammlung guten Spielmaterials in die Hand geben.

Die Einteilung und auch die Ringbuchheftung wurde gewählt, um immer wieder neues, erprobtes
Material aufnehmen zu können. Wir geben die SPIELEKISTE deshalb auch mit der Bitte weiter,
uns noch nicht verzeichnete, neue Spiele zur Veröffentlichung einzureichen.

MIT JESUS CHRISTUS – MUTIG VORAN!

Norbert Held
Ergeshausen

Freizeitheim Lindenmühle im Januar 1976

1. SPIELE IM HAUS

1.1. Wettkampf- und Staffelspiele

1.1.1. Gruppenwettkampf

Zu diesen Spielen müssen grundsätzlich zahlenmäßig gleichstarke Mannschaften gebildet werden, die dann den Wettkampf gegeneinander bestreiten, eventuell in mehreren Durchgängen.

1. Streichholzschachtel auf der Nase weitergeben. Die Mannschaften sitzen sich gegenüber, eine Streichholzschachtel (äußere) muss durch aufsetzen auf die Nase von einem Spieler zum Nächsten durch die ganze Reihe gegeben werden.
2. Kartoffel auf der Brust weitergeben. Die Mannschaften stehen sich gegenüber, die Kartoffel wird von Spieler zu Spieler auf der Brust weitergegeben.
3. Kartoffel auf dem Schuh weitergeben. Auch hier sitzen sich die Mannschaften gegenüber; die Kartoffel muss über beide Füße jeden Spielers durch die Reihe gegeben werden.
4. Kartoffel auf dem Schuh über einen Stuhl heben. Auf einer bestimmten Strecke werden mehrere Stühle aufgestellt, diese Strecke muss von jedem Spieler der Mannschaft durchlaufen werden, indem jeweils der Fuß, auf dem die Kartoffel liegt, über den Stuhl gehoben wird.
5. Wettrennen, bei dem eine Kartoffel auf dem Kopf balanciert werden muss (ohne Unterstützung der Hände). Wer seine Kartoffel verliert, muss sie an der selben Stelle aufnehmen. Abwandlung: man kann die Kartoffel, auch auf einem Auge balancieren.
6. Wettrennen, bei dem eine Kartoffel auf einem Löffel liegt (Eierlauf). Abwandlung: zur Erschwernis über einen Stuhl steigen.
7. Zwei Spieler werden Rücken an Rücken stehend um die Hüften mit, einem Ledergürtel zusammengebunden. Jeder trägt einen Löffel mit, Kartoffel. Ihre Aufgabe ist, seitwärts gehend das Ziel zu erreichen, ohne eine Kartoffel zu verlieren.
8. Wieder bilden zwei Spieler ein Paar. Sie halten eine Kartoffel zwischen ihren Stirnen und streben seitwärts gehend dem Ziel.
9. Eine Kartoffel wird genau zwischen die Knie geklemmt und nun ein Wettlauf bestritten. Die Kartoffel darf nicht herunterfallen.
10. Auf verhältnismäßig kurze Entfernung soll eine Kartoffel mit dem Fuß durch ein kleines Tor (Stuhl) geschubst werden. Der Anlauf erfolgt auf dem gleichen Fuß einbeinig hüpfend.
11. Das gleiche kann man auch mit dem Zeigefinger schubsend machen (ohne Anlauf).
12. Kartoffelwettessen: Material: je Mannschaft 1 Messer und 1 Schüssel, für jeden Teilnehmer eine etwa gleich große gekochte Kartoffel. Der erste Spieler schält die gekochte Kartoffel und isst sie auf. Sobald er wieder pfeifen kann, gibt er Messer und Schüssel mit Schalen weiter. Der nächste macht dasselbe. Gewonnen hat die Mannschaft, deren Schlussmann als erster pfeift, aber nur dann, wenn ihre geschälten Abfälle nicht mehr sind als bei den anderen Mannschaften.
13. Jeweils zwei Spieler sind durch einen Kreidestrich getrennt. Jeder Spieler hat in der rechten Hand einen leeren Löffel in der linken Hand einen Löffel mit einer Kartoffel drauf. Jeder versucht mit dem leeren Löffel die Kartoffel vom Löffel des Partners zu streifen. Ausweich- und Abwehrbewegungen sind nur vor dem Körper erlaubt. Verloren hat, wer zuerst seine Kartoffel verliert.

14. Material: je Mannschaft 1 Esslöffel, je Teilnehmer eine Kartoffel, 2 Kartons. Aufstellung der Mannschaften in Reihe gegenüber der Kartoffelhaufen. Der 1. jeder Mannschaft läuft mit dem Löffel los und lädt ohne Hilfe der freien Hand eine Kartoffel auf, eilt zurück, wirft die Kartoffel in den Karton und übergibt dem nächsten Spieler den Löffel. Wer seine Kartoffel verliert, darf sie nur mit dem Löffel aufheben.
Abwandlung: Kartoffel statt mit dem Löffel mit dem Mund transportieren.
15. Jeder Spieler einer Mannschaft muss durch eine Schlinge oder besser durch einen Einmachgummiring schlüpfen. Gewonnen hat die Mannschaft in der zuerst alle Spieler die Aufgabe bewältigt haben.
16. Material: je Mannschaft ein TT-Ball, ein TT-Schläger oder ein Liederbuch. Der TT-Ball muss durch Windmachen mit dem Schläger (Ball darf nicht berührt werden) zu einem bestimmten Ziel gerollt werden. Gewonnen hat wieder die Mannschaft, deren Spieler zuerst alle die Aufgabe bewältigt haben.
17. Material: je Mannschaft 1 TT-Ball und 1 Teelöffel.
Der TT-Ball wird auf dem Teelöffel von einem Spieler zum anderen durch die Reihe gegeben. Wenn der Ball herunter fällt muss von vorne begonnen werden.
18. Material: je Mannschaft 1 TT-Ball und 2 Teelöffel.
Bei diesem Spiel wird der TT-Ball derart durch die Reihe gegeben, dass er immer von dem Teelöffel des einen Spielers auf den Teelöffel des nächsten Spielers gegeben wird.
19. Ein TT-Ball wird von jedem Spieler der Mannschaft mit Hilfe eines Trinkstrohhalmes in ein Tor geblasen. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Treffern.
20. Ein TT-Ball wird von jedem Spieler der Mannschaft mit einem Joghurtbecher aus Hüfthöhe ausgeschüttet, einmal aufditschen lassen und dann wieder mit dem Joghurtbecher aufgefangen.
21. Jeder Spieler einer Gruppe muss einen TT-Ball auf einem Holzbrettchen balancieren. Dabei muss eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden.
22. Im Raum werden mindestens 8 Bierdeckel verteilt. 2 Spieler müssen mit verbundenen Augen versuchen unter jedes Bein ihres Stuhles einen Deckel zu legen. Es ist erlaubt dem Partner den Deckel unter dem Stuhlbein wegzustehlen. Gewonnen hat, wer zuerst unter jedem Bein seines Stuhles einen Deckel hat.
23. Material: je Mannschaft mindestens 7 quadratische Bierdeckel.
Der erste Spieler muss nun einen Deckel nach dem anderen zum einem bestimmten Punkt tragen und dort sofort aufbauen, so dass die Deckel möglichst einen rechten Winkel zueinander bilden. Der zweite Spieler jeder Mannschaft baut dann wieder Deckel für Deckel ab und am gegenüberliegenden Ende des Raumes in der gleichen Weise wieder auf. Und so weiter, bis alle Spieler der Mannschaft durch sind.
24. Abwandlung: Die Deckel werden zu einem Turm aufgebaut, und zwar so, dass immer auf zwei senkrecht stehende einer waagrecht gelegt wird und darauf dann der nächste "Stock" gebaut wird.
25. Jeder Spieler einer Mannschaft führt gegen einen Spieler der anderen Mannschaft einen Hahnenkampf in der Hocke durch, die Arme müssen vor der Brust verschränkt werden.

26. Material: einen alten Lappen, 2 Besenstiele
- Die Mannschaften sitzen sich gegenüber und werden so durchnummeriert, dass der 1.Spieler dem letzten Spieler des Gegners gegenüber sitzt. Beide Mannschaften haben je ein Tor (Stuhl), auf dem dann auch der Besenstiel liegt. Zwischen den Mannschaften liegt in der Mitte der Lappen. Auf Aufruf einer Nummer müssen die beiden Spieler, die diese Nummer tragen, versuchen mit dem Besenstiel den Lappen im Tor des Gegners unterzubringen.
- Abwandlung: auch ohne Besenstiel, der Lappen (oder eine Gleitscheibe) wird dann mit dem Fuß gespielt.
27. Material: je Spieler einen Trinkstrohalm, je Mannschaft einen Wattebausch. Die Mannschaften sitzen sich gegenüber. Jeder Spieler saugt dem vorhergehenden den Wattebausch mit Hilfe des Strohhalmes von dessen Strohhalm ab. Gewonnen hat die Mannschaft, in der der Wattebausch am schnellsten durch die Reihe wandert.
28. Die Mannschaften sitzen hintereinander und fassen sich an den Händen. Der Spielleiter dreht vorne zwei Geldstücke, wenn die beiden Geldstücke den gleichen Kopf zeigen darf der erste Spieler die Hand des Zweiten drücken usw. Gewonnen (einen Punkt) hat die Mannschaft, deren letzter Spieler zuerst aufsteht. (Minuspunkte, wenn zwei ungleiche Köpfe oben lagen).
29. Immer ein Spieler einer Mannschaft versucht einen Spieler der gegnerischen Mannschaft vom Tisch herunter zu drücken. (die Beiden sitzen Rücken an Rücken auf dem Tisch).
30. Von jeder Mannschaft bekommt ein Spieler eine brennende Kerze, er muss nun versuchen die Kerze seines Mitspielers auszublasen, der natürlich das gleiche versuchen wird. Die Kerze darf hinter dem Rücken versteckt werden.
31. Ein Korke wird mit einem Bindfaden hinten an die Hose gebunden, mit dem Korke muss nun eine brennende Kerze ausgedrückt werden.
32. Jede Gruppe bekommt zwei brennende Kerzen. Aufgabe: 1. Kerze ausblasen und mit der 2. anzünden, dann 2.Kerze ausblasen und mit der 1. anzünden anschließend beide Kerzen brennend weitergeben.
33. Jede Gruppe bekommt eine Kerze und eine Schachtel Streichholz. Aufgabe: der erste zündet die Kerze an, der nächste bläst sie aus usw..
34. Jeder Spieler einer Mannschaft muss mit einer brennenden Kerze in der Hand eine bestimmte Strecke zurücklegen; geht die Kerze unterwegs aus, muss er neu beginnen.
35. Mit einem Bindfaden wird ein Bleistift hinten an die Hose gebunden, der in eine Flasche gesenkt werden muss (siehe 31)
36. Einzelne Spieler jeder Mannschaft müssen versuchen mit verbundenen Augen möglichst viele Geldstücke durch abtasten zu bestimmen.
37. In einem dunklen Raum bekommt jede Mannschaft eine Streichholzschachtel. Jeder Spieler muss nun ein Streichholz anzünden, ausblasen und wieder in die Schachtel zurückstecken.
38. Jede Mannschaft bekommt einen gleich langen Bindfaden, der dann von jedem Spieler um den Ringer gewickelt werden muss.
39. Jede Mannschaft bekommt zwei Zeitungen. Auf den Zeitungen muss nun von jedem Spieler eine bestimmte Strecke zurück gelegt werden und zwar so, dass er immer eine Zeitung vor die andere legt und dann auf diese steigt und die andere wie der von hinten holt und vorne anlegt.
40. Die Mannschaft steht in einer Reihe, eine Zeitung wird von einem Spieler zum anderen zwischen den Beinen weitergegeben.
41. Der Spielleiter malt Begriffe an die Tafel, die dann von den Gruppen erraten werden müssen.

42. Der Spielleiter schreibt verschiedene Wörter an die Tafel, jedoch sind die Buchstaben nicht in der richtigen Reihenfolge. Die Gruppen müssen raten, um welches Wort es sich handelt.
43. An einen längeren Bindfaden wird in der Mitte ein Bonbon befestigt. Von jeder Gruppe tritt nun ein Spieler an einem Ende an und verschlingt den Bindfaden. Wer zuerst am Bonbon ist, darf es behalten.
44. Jede Mannschaft bekommt eine gleich große Anzahl Zwiebel, die dann auf Zeit geschält werden müssen; gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Zwiebeln geschält hat.
45. Die Mannschaften werden durchnummeriert, bei Aufruf einer Nummer müssen die Spieler, die diese Nummer tragen den verlangten Gegenstand, herbringen.
46. Ein Spieler einer Gruppe muss seinen Mannschaftskameraden mit Toilettenpapier völlig einwickeln. Gewonnen hat die Gruppe, die es zuerst geschafft hat.
47. Jede Mannschaft bekommt so viele Luftballons wie Spieler da sind. Die Luftballons müssen bis zum platzen aufgeblasen werden. Der Knall ist der Startschuss für den Nächsten.
48. An zwei gegenüberliegenden Wänden des Raumes werden gleich große Tore markiert. Beide Mannschaften müssen versuchen den Luftballon in das Tor des Gegners zu schlagen (der Luftballon darf nicht getragen werden, Luftballonhandball).
49. Sechs Spieler einer Mannschaft müssen als Staffel eine Uhr aufzeichnen; jeder muss einen Teil malen.
50. Jede Mannschaft bekommt zwei Stühle. Auf diesen Stühlen muss eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden, wobei die Stühle nicht verlassen werden dürfen.
51. Alle Spieler jeder Mannschaft müssen nacheinander einen Gummiring über alle zehn Finger laufen lassen.
52. Die Gruppen werden durchnummeriert und sitzen sich gegenüber. Die Nummern, die aufgerufen werden müssen von einem Stuhl ein Liederbuch holen, hinter den Stühlen herlaufen, das Liederbuch hinlegen und sich wieder auf den Platz setzen. Abwandlung: auf einem Bein oder mit geschlossenen Beinen hüpfen.
53. Die Mannschaften sitzen sich gegenüber, jede Gruppe versucht, einen Tennisball unter die Stühle der anderen zu werfen.
54. Tennisball an die Wand werfen und dann muss er in einem Papierkorb landen. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Treffern. Abwandlung: Der Ball muss erst auf dem Boden auftippen und dann in dem Korb landen.
55. Auf dem Boden wird eine Zielscheibe aufgemalt. Aus einer gewissen Entfernung werden nun Spielkarten geworfen. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach der festgesetzten Zeit die meisten Punkte hat.
56. Wir hängen eine selbst gemalte Zielscheibe an die Wand. Die Spieler müssen nun mit verbundenen Augen und einem Bleistift in der Hand auf die Zielscheibe zugehen.
57. Jede Mannschaft bekommt die gleiche Anzahl leerer Streichholzschachteln, die nun gestapelt werden müssen. Der erste Spieler baut den Turm auf, der zweite baut ihn Schachtel für Schachtel ab und an der gegenüberliegenden Seite wieder auf usw..
58. Jede Mannschaft bekommt 5 Bleistifte. Ein Bleistift wird nun, immer auf zwei anderen liegend, durch die Reihe hindurch gegeben.
59. Für jede Mannschaft steht eine gefüllte Streichholzschachtel zur Verfügung. Jeder Spieler der Mannschaft muss nun sämtliche Streichhölzer in der Schachtel anders herum legen.

60. Jede Mannschaft hat einen Behälter mit der gleichen Anzahl Erbsen, Bohnen und Linsen. Die Spieler müssen die Früchte sortieren. Dabei wird die Zeit gestoppt und am Ende addiert. Gewonnen hat die Mannschaft, welche die Aufgabe mit dem geringsten Zeitaufwand lösen konnte.
61. Ein Groschen muss auf dem Handrücken von einem Spieler zum nächsten weiter gegeben werden. Abwandlung: Der Groschen muss auf einem Finger oder auf dem Daumen weitergegeben werden.
62. Zwei Spieler (von jeder Mannschaft einer) stehen gebückt mit dem Rücken zueinander und halten zwischen den Beinen einen Stock. Einer stößt mit dem Stock auf die Flasche zu, der andere wehrt ab, damit die Falsche nicht umfällt.
63. Auf einem DIN A 3 oder A 2 Blatt (Tapete) wurden verschiedene Felder mit verschiedenen Punktzahlen aufgemalt. Vom Rand des Feldes schießen einzelne Spieler jeder Mannschaft mit Knöpfen. Durch Addition der einzelnen Punkte kann am Ende der Sieger festgestellt werden.
64. Auf Zeit essen die Spieler jeder Mannschaft einen Bindfaden auf, an dessen Ende sich ein Bonbon befindet.
65. In ein Glas werden ca. 20 harte Erbsen gefüllt. Von jeder Mannschaft muss ein Spieler mit einem Trinkstrohalm die Erbsen aus dem Glas ansaugen.
66. Der erste Spieler jeder Mannschaft startet mit einem Stock zu einem bestimmten Ziel, kommt zurück, lässt die gesamte Mannschaft über den Stock springen und übergibt ihn' an den zweiten Spieler und 'stellt sich selbst hinten an.
67. Jeder Spieler der Mannschaft muss mit Kreide einen Strich ziehen und ihn mit einem Lappen wieder auswischen. Gewonnen hat die Mannschaft, deren Spieler zuerst alle die Aufgabe erfüllt haben.
68. Die Mannschaften bekommen die gleiche Anzahl Buchstaben. Der Spielleiter sagt ein Wort und die Mannschaften müssen sich von links nach rechts aufstellen.
69. Ein Spieler (Reiter) lenkt seinen Mitspieler (Pferd), der nur einen Zügel am rechten Arm hat, ohne ein Wort zu sprechen über eine Hindernisstrecke.
70. Einem Spieler der Gruppe wird eine Aufgabe gestellt, die er pantomimisch darstellen soll. Die Gruppe muss es versuchen herauszubekommen.
71. Dem ersten Spieler jeder Mannschaft wird mit einem Bindfaden eine Kugel an die Hose gebunden. Durch schwingen der Kugel muss nun eine Streichholzschachtel vorangetrieben werden; Hände nicht benutzen.
72. Material: ein Eimer, 2 Kochlöffel und 2 Luftballons. Ein Spieler jeder Mannschaft versucht mit Hilfe des Kochlöffels den Luftballon in den Eimer zu schlagen und gleichzeitig zu verhindern, dass es dem Mitspieler gelingt, der das gleiche versucht.
73. Ein Luftballon wird mit Hilfe von 2 Gabeln durch die Reihe hindurch gegeben.
74. Ein Luftballon wird zwischen den Beinen von einem Spieler zum anderen weitergegeben.
75. Als Staffel muss eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden, wobei der Läufer zwischen den Beinen einen Luftballon transportieren muss (ohne Mithilfe der Hände).
76. Jede Mannschaft bekommt einen gleichmäßig stark aufgeblasenen Luftballon. Der erste Spieler muss nun mit einer Hand den Luftballon über dem Boden halten (nicht festpacken) und mit der anderen Hand seinen Pullover ausziehen. Danach startet der zweite Spieler. Abwandlung: Der Pullover muss auf die gleiche Art wieder angezogen werden, erst dann kann der zweite starten.

77. Nachdem ca. 250g Erbsen auf den Boden ausgeschüttet sind, werden zwei Spielern die Augen verbunden. Die Spieler müssen in ca. 3 Min. die Erbsen einsammeln.
78. Zwei Mannschaften sitzen sich in einem Abstand von ca. 1 m gegenüber. Jede Mannschaft versucht nun den Luftballon über die Reihe des Gegners zu schlagen. (Es können auch mehrere Luftballons gleichzeitig eingesetzt werden).
79. Es werden zwei Tore markiert. Die Mannschaften spielen mit der Gleitscheibe gegeneinander Fußball.
80. Die Spieler müssen mit einer Zeitung zwischen den Knien eine bestimmte Strecke Laufen (Staffel).
81. Kapitaless Quiz: innerhalb verschiedener Sachgebiete werden Fragen aufgestellt und nummeriert. Die Gruppen wählen innerhalb eines Sachgebietes eine Nummer. Kann die Frage beantwortet werden, bekommt die Gruppe das vorher eingesetzte Kapital gutgeschrieben, bei Nichtbeantwortung wird das Kapital abgezogen.
82. Der Leiter hält einen Luftballon im Raum hoch. Die Gruppe muss nun versuchen den Luftballon durch blasen möglichst lange hochzuhalten.
83. Quer durch den Raum wird eine Schnur ca. 1/2 m über dem Boden gespannt. Aufgabe: einen Ball so unter der Schnur hindurch werfen, dass er an die Wand des Gegners trifft.
84. Die Mannschaften setzen sich hintereinander auf den Boden, und zwar so, dass genügend Platz zur gegenüberliegenden Wand bleibt. Jeder Mitspieler erhält einen Ballon. Der erste jeder Mannschaft rennt auf Los zur gegenüberliegenden Wand, schlägt dort an und rennt zurück zum Platz. Wenn er sitzt darf er den Ballon aufblasen und mit der flachen Hand zum zerplatzen bringen. Der Knall ist das Startzeichen für den Nächsten usw.
85. Der Leiter flüstert dem von jeder Gruppe zu ihm gekommenen Jungen einen Gegenstand (im Raum befindlich) ins Ohr. Die Jungen gehen nun zur gegnerischen Gruppe und werden dort ausgefragt, sie dürfen aber nur mit JA oder NEIN antworten. Die Gruppe, die zuerst den geheimen Gegenstand herausbekommen hat erhält einen Punkt und darf den Jungen als Gefangenen behalten.
86. Die Gruppen stehen sich auf Stühlen gegenüber. Auf Los muss jede Gruppe versuchen auf die gegenüberliegende Stuhlreihe zu gelangen. Gewonnen hat die Gruppe deren Spieler zuerst alle auf den gegenüberliegenden Stühlen stehen.
87. Material: je Spieler ein Luftballon, 2 Becher, 2 Liederbücher, 1 Eimer sauberes Wasser; Die Gruppen werden durchnummeriert, auf Aufruf müssen die betreffenden Liedstrophe singen, 1 Tasse (Becher) Wasser trinken und einen Ballon durch aufblasen zum platzen bringen.
88. Schubkarren fahren: Die Mannschaften stehen sich gegenüber, jede Mannschaft bildet einen Schubkarren, auf dem "Karren" wird ein Papierblatt befestigt, das Blatt muss man dem Gegner rauben und zum Ziel bringen.
89. Die Gruppen stehen in einer Reihe. Aufgabe: Mit; einem 3ucn auf dem Kopf einmal um die Reihe herumlaufen und dem nächsten Spieler geben usw..
90. Mannschaften sitzen auf Stühlen in einer Reihe; jeder hat einen Luftballon. Der 1. muss um die Reihe herumlaufen, den Ballon aufblasen und sich darauf setzen. Der Knall ist der Startschuss für den Nächsten.
91. Scherenlauf: man versucht vorwärts zu kommen, indem man die Beine hintereinander kreuzt (als Staffel über eine 8-10 m lange Strecke).
92. Beide Mannschaften bekommen einen Putzlappen, auf dem jeder Spieler der Mannschaft sitzend eine bestimmte Slalomstrecke abrutschen muss (als Staffel).

93. Material: an den beiden gegenüberliegenden Seiten des Raumes je 1 Wäscheleine, Klammern und Wäschestücke (Stofffetzen). Die Mannschaften stehen sich im Raum gegenüber. Vor ihnen auf dem Stuhl liegen die Wäschestücke. In der Mitte des Raumes hat jede Mannschaft einen Stuhl auf dem die Klammern liegen. Auf Los rennt der erste Spieler jeder Mannschaft los, nimmt eine Klammer mit und hängt sein Wäschestück auf, rennt zurück und startet mit Handschlag den zweiten Spieler usw.
94. Jede Gruppe erhält eine Kerze und jeder Mitspieler eine Tüte oder einen Luftballon. Der erste jeder Gruppe rennt los, zündet die Kerze an, bläst sie aus, bläst die Tüte (Ballon) auf und zerknallt sie. Knall = Startschuss für den Nächsten.
95. Zwei Spieler einer Mannschaft stehen sich gegenüber. Einem werden die Augen verbunden und er bekommt einen Löffel mit einem TT-Ball. Der andere lenkt ihn durch Zurufe durch einen Parcours.
96. Die beiden ersten Spieler einer Mannschaft essen eine Tasse voll Haferflocken. Wenn sie wieder pfeifen können startet der zweite Spieler.
97. In einer Höhe von ca. 1,80m wird in der Mitte des Raumes eine Schnur gespannt. Zwei Mannschaften treten nun zum Indiacaspiel mit einem Luftballon.
98. An der gegenüberliegenden Seite des Raumes stehen zwei Stühle. Auf jedem Stuhl liegen die gleiche Anzahl Zettel auf denen verschiedene Zahlen stehen. Ein Spieler jeder Mannschaft startet blind zum gegenüberliegenden Stuhl, nimmt dort einen Zettel und bringt ihn zur Gruppe zurück usw. Nach ca. 3 min werden die erzielten Punkte gezählt.
99. Für jede Mannschaft wird auf Karton eine einfache Strichzeichnung gemacht und in 4 oder mehr Teile zerschnitten. Die Teile liegen auf einem Stuhl. Ein Spieler jeder Mannschaft muss nun auf einen anderen Stuhl das Bild wieder zusammenbauen. Dabei muss jedes Teil sofort an die richtige Stelle gelegt werden, sonst wird es wieder zurückgebracht.
100. Die Mannschaften spielen mit einem Styroporball Völkerball. Wegen der hohen Geschwindigkeit, die der Ball erreicht, müssen die Gelder sehr groß sein oder man muss einen Zwischenraum von ca. 2m zwischen den Feldern markieren, der nicht betreten werden darf.
101. Ein Spieler einer Gruppe bekommt vom Leiter einen Begriff gesagt, den er malen muss. Die eigene Gruppe muss diesen Begriff erraten, dabei wird die Zeit gestoppt. Es darf nicht gesprochen werden!
102. Je ein Spieler jeder Mannschaft erhält ca. 1min. Zeit um Wörter zu nennen, die ihm zu einem bestimmten Begriff einfallen (Dalli-Dalli).
103. Die beiden Mannschaften sitzen sich an einem Tisch gegenüber. Der Leiter lässt einen Wattebausch auf die Mitte des Tisches fallen. Die Mannschaften müssen versuchen, diesen Bausch durch die Reihe des Gegners hindurch zu blasen.
104. Beide Mannschaften bekommen zwei Gefäße, eins ist mit Wasser gefüllt, das andere ist. Ohne ein Tröpfchen zu verschütten, muss jeder das Wasser umgießen und die Gefäße an den nächsten weitergeben.
105. Alle Mitspieler haben einen Strohhalm mit dem sie ein Stückchen Seidenpapier von dem Halm des Mitspielers absaugen und so weitergeben.
106. Für jede Mannschaft geht ein Spieler und ein Schiedsrichter in eine Runde. Es ist wichtig, dass die Spieler einheitlich gekleidet sind (z.B. Turnschuhe, Kniestrümpfe, Hemd, Turnhose, Pullover, Mütze). Die Spieler stehen mit verbundenen Augen und nur mit Badehose bekleidet am Start. Vor ihnen liegen in gerader Reihe und gleichmäßigen Abständen ihre Kleidungsstücke. Auf ein Signal hin starten die Spieler u. ziehen ihre ertasteten Kleidungsstücke an. Die Schiedsrichter achten darauf, ob alles richtig angezogen ist. Wer hat es am schnellsten richtig geschafft. Man kann zur Erschwerung auch Hindernisse einbauen.

107. Die Spieler stehen sich in zwei Gruppen gegenüber und zählen sich ab. Wenn der Leiter eine Zahl aufruft, treten die betreffenden Spieler vor, die linke Hand auf der Hüfte. Sie versuchen, mit der Rechten das Halstuch des Gegners zu erobern, das dieser hinten in seinen Gürtel gesteckt hat. Gelingt es ihm, erobert er einen Punkt für seine Gruppe.
1. Abwandlung: Den Spielern werden die Augen verbunden.
 2. Abwandlung: Statt des Halstuches können die Spieler Papierfische an einem Bindfaden hinten am Gürtel festbinden, und zwar so, dass der Fisch flach auf dem Boden liegt. Es gilt nun, den Fisch zu erbeuten, indem man darauf tritt und ihn so abreißt.
108. Die Mannschaften versuchen auf ein Signal hin eine möglichst lange Schlange aus allem verfügbaren Material zu knüpfen z.B. Hemden, Gürtel, Bindfaden etc..
109. Je 3 oder 4 Spieler, die sich hintereinander aufstellen und den Vordermann an den Hüften umfassen bilden ein "Känguru". Das "Oberkänguru" stellt nun eine Frage, die eindeutig mit JA oder NEIN beantwortet werden kann. Der Kängurukopf, der die Frage als erster beantwortet darf nun mit seiner ganzen Familie (Känguru) einen Sprung nach vorn machen. Das Känguru, das zuerst über die Ziellinie ist, hat gewonnen.
110. Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber (ca. 3m Abstand). Der Leiter sagt einem Jungen etwas ins Ohr. Der stellt sich nun in die gegnerische Mannschaft und ruft seiner Mannschaft das Wort auf ein Zeichen des Spielleiters zu Die gegnerische Mannschaft versucht durch eigenes Geschrei den Rufer zu übertönen. Evtl. Zeit beschränken; dann wechseln.
111. Zweier ohne Steuermann: Die ersten beiden jeder Gruppe setzen sich auf den Boden einander gegenüber, legen die Fußsohlen zusammen und fassen sich an den Händen. Auf das Startzeichen hin stößt der eine seinen Mitspieler mit den Füßen nach vorn, dieser zieht nun den Stoßenden mit den Händen zu sich heran. Dies geht so weiter, bis die Ziellinie überschritten ist. Nun kommt das zweite Team zum Einsatz. Sieger ist die Mannschaft die zuerst mit allen Spielern den Teich durchrudert hat.
112. Material: je Mannschaft eine Streichholzsachtel, 1 Kerzenstummel und 1 Bindfaden (2-4 m).
- Auf der Streichholzsachtel wird die brennende Kerze befestigt, außerdem wird der Bindfaden an der Sachtel befestigt. Die Spieler wickeln den Faden auf und ziehen ihr Feuerschiff. Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Spieler zuerst das Schiff über die Ziellinie zieht. Erlischt die Kerze oder fällt das Schiff um, muss der Spieler neu beginnen.
113. Hier geht es darum, dass zuerst ein, dann zwei, dann drei... Spieler den Test vornehmen.
- Staffel: In 3-5m Entfernung Bank etc. aufstellen. Der erste Spieler jeder Mannschaft läuft los, steigt auf die Bank, springt wieder herunter, läuft zurück und nimmt den Zweiten an die Hand, beide steigen auf die Bank usw.
- Abwandlungen: durch Papierring schlüpfen, Stuhl steigen, Seil überklettern
114. Die beiden Gruppen stehen sich in einer Reihe gegenüber und fassen sich an den Händen, Einer sagt: "Der Kaiser schenkt uns einen Sohn, der heißt...". Der betreffende der anderen Gruppe muss versuchen, die Reihe zu durchbrechen. Schafft er es, darf er einen Gegenspieler mitnehmen, schafft er es nicht, wird er Gefangener des Gegners.
115. Schubkarrenhandball: Zwei Mannschaften, bestehend aus je 3 Schubkarren und einem Torwart spielen gegeneinander Handball.
116. Rollball: Zwei Mannschaften (je 4 Spieler) stehen sich in zwei Spielfeldern gegenüber. Ein Ball muss erst 3 mal innerhalb der eigenen Mannschaft gerollt werden, danach kann ein "Torroller" versucht werden. Als Tor gilt die gesamte Rückwand des gegnerischen Spielfeldes.

117. Die Mannschaften sitzen sich auf zwei Stuhlreihen gegenüber (Abstand zwischen zwei benachbarten Stühlen: 1m). Zwischen den beiden Mannschaften wird ein Ball hin und her geschossen (max. Kniehoch). Als Tor zählt, wenn der Ball die Rückwand des Gegners erreicht.
118. Zwei Mannschaften sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Eine Indica muss 3mal innerhalb der eigenen Mannschaft gespielt werden, dann darf sie über die gegnerische Mannschaft auf den Boden geschlagen werden. Die Spieler dürfen nicht von ihren Stühlen aufstehen.
119. Zwei Mannschaften stehen sich in zwei Spielfeldern gegenüber. Sie sind durch eine ca. 50 cm hoch gespannte Schnur getrennt. Sie spielen nun mit ihren Füßen mit einem Luftballon Volleyball.
120. Der Gruppe gegenüber liegt auf einem Stuhl eine Bibel. Die einzelnen Spieler jeder Gruppe ziehen nacheinander einen Zettel, auf dem eine Bibelstelle angegeben ist. Sie müssen nun die Bibelstelle aufschlagen, die im Vers enthaltene Zahl merken und zu den Zahlen ihrer Mitspieler addieren.
Es gewinnt die Gruppe, die zuerst die richtige Summe nennen kann.
121. Ähnliche wie Nr. 120. Die Gruppenmitglieder müssen jetzt die in bestimmten Bibelstellen genannten Gegenstände herbeischaffen.
122. Die Gruppen stehen sich in einer Reihe gegenüber. Jede Mannschaft erhält eine lange Schnur, an deren Ende ein Löffel befestigt ist. Der erste Spieler muss nun den Löffel von unten unter seinen Kleidern durch nach oben führen, am Hals wieder heraus nehmen und dem zweiten Spieler geben. Dieser führt nun den Löffel von oben unter den Kleidern durch bis unten aus, usw. Es gewinnt die Gruppe, die zuerst den Löffel mit der Schnur ganz durchgezogen hat.
123. Auf einer Eierwabe werden die Felder mit verschiedenen hohen Punktzahlen markiert. Abwechselnd werfen nun die Spieler jeder Gruppe TT-Bälle auf diese Eierwabe. Die erzielten Punkte werden notiert und schließlich addiert (Hüttchenspiel).
124. Römisches Wagenrennen: Von jeder Gruppe stehen zwei Spieler nebeneinander und halten die Hände so auf den Rücken, dass darin ein dritter Spieler stehen kann. Dieser "Wagen" wird nun über eine Hindernisstrecke geschickt.
125. Die beiden Gegenspieler stehen sich mit verbundenen Augen gegenüber und haben eine brennende Kerze in der Hand, die sie sich gegenseitig ausblasen müssen. Ein Mitspieler gibt jeweils Anweisungen welche Richtung zu pusten ist.
126. Immer abwechselnd ziehen die Spieler der beiden Gruppen jeweils einen Zettel, auf dem ein Gemütszustand zu lesen ist (fröhlich, gelangweilt, traurig, betrunken usw.) Die Spieler sollen nun diese Zustände pantomimisch darstellen. Die eigene Gruppe muss raten.

1.1.2. Einzelwettkampf

1. In zwei Reihen stehen die Stühle mit den Rückenlehnen aneinander, und zwar so, dass man um die gesamte Reihe herumgehen kann. Alle Spieler gehen nun so schnell wie möglich um diese Reihe herum und müssen sich auf ein Zeichen des Leiters (Ruf, Pfiff) setzen. Da immer ein Stuhl weniger vorhanden ist, als Spieler, scheidet in jeder Runde ein Mitspieler aus. (Reise nach Jerusalem)
2. Ein Spieler, der sich auf allen Vieren im Raum bewegt, versucht seinen Reiter abzuwerfen.
3. Alle Spieler bewegen sich zwanglos im Raum (schwirrende Atome). Von Zeit zu Zeit ruft der Leiter eine Zahl. Es müssen sich nun Gruppen bilden mit der genannten Mitgliederzahl. Wer übrig bleibt scheidet aus.

4. Zwei Spielern werden die Augen verbunden. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch auf dem zwei Zeitungsrollen liegen. Die Spieler müssen die Zeitungsrollen suchen und dürfen sich gegenseitig damit schlagen; sie müssen aber immer mit einer Hand am Tisch bleiben. Zeit begrenzen.
5. Alle Spieler ziehen ihre Schuhe aus und werfen sie auf einen Haufen. Das Licht wird ausgeschaltet und alle müssen versuchen ihre Schuhe zu finden. Gewonnen hat, wer zuerst seine Schuhe wieder an hat.
6. In der Mitte des Raumes steht ein Stuhl. Auf dem Stuhl sitzt ein Spieler mit verbundenen Augen, unter seinem Stuhl liegt ein Schlüsselbund. Ein anderer Spieler, dem ebenfalls die Augen verbunden sind, darf sich an den Stuhl heranschleichen. Der Angreifer darf mit einer Zeitungsrolle abgewehrt werden.
7. Alle Spieler erhalten eine Wäscheklammer, die sie zusammendrücken müssen und dabei gleichzeitig den betreffenden Arm waagrecht Wegstrecken müssen. Die Zeit wird dabei gestoppt.
8. In der Mitte steht ein Tisch. Einer jagt den anderen um den Tisch herum.
Abwandlung: Die Jagd geht nicht um den Tisch herum, sondern unter dem Tisch durch und über den Tisch zurück.
9. Zwei Spieler stehen sich gegenüber, einer hat ein Lineal. Der andere muss die Finger vorstrecken. Der erste darf nun hauen, zieht sein Mitspieler die Finger rechtzeitig weg, darf dieser hauen. Zeit begrenzen!
10. Material: 1 Messer, 1 Gabel, 1 Schal, 1 Mütze, 1 Paar Handschuhe und eine gut eingewickelte Schokolade sowie einen Würfel. Die Spieler sitzen um den Tisch und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs würfelt, darf die genannten Sachen anziehen und mit Hilfe des Bestecks beginnen die Schokolade auszupacken. Sobald ein anderer ein sechs würfelt muss er alles an diesen abgeben, der dann sein Glück versuchen kann usw.
11. Einer setzt sich mit verbundenen Augen im Schneidersitz und einer Zeitungsrolle in der Hand auf die Mitte einer Bank oder einer Stuhlreihe. Einige versuchen, sooft und so leise wie möglich unter der Bank hindurch zu kriechen ohne von der Zeitungsrolle getroffen zu werden. Der blinde bekommt bei jedem nur 3Schläge zugebilligt. Wer getroffen wurde scheidet aus. Derjenige, der zum Schluss übrig bleibt wird der neue Wächter.
12. Material: 12-15 Flaschen. Die Flaschen werden zu einer Slalomstrecke aufgestellt, die man aber auch mit Kreide auf den Boden zeichnen kann. Einem Spieler werden die Augen verbunden (Pferd); ein anderer Junge ist der Reiter. Er steigt auf die Schultern des Pferdes, dort fasst er das Pferd an den Ohren, um es so zu lenken. Das Pferd muss nun, von seinem Reiter gelenkt, die vorgezeigte Strecke zurücklegen. Die Wertung erfolgt nach Zeit; für jede umgeworfene oder ausgelassene Flasche werden zwei Strafsekunden dazu gerechnet.
13. Die Spieler müssen mit Hilfe eines Trinkstrohhalmes einen TT-Ball von einem Eierbecher in einen anderen blasen.
14. 4-6 Nüsse (Bonbons) liegen auf dem Tisch. Einer dreht sich herum, eine Nuss wird berührt, nun darf jener so viele Nüsse sammeln, bis er an die berührte kommt, dann schreit die ganze Gruppe: Halt! Der nächste beginnt dann wieder mit 6 Nüssen.
15. In der Mitte steht ein Tisch; zwei Spielern werden die Augen verbunden. Einer bekommt eine Zeitungsrolle und muss rund um den Tisch den anderen suchen, der sich unter oder auf dem Tisch verstecken kann. Mach dem ersten Treffer - Schlagwechsel. Zeit begrenzen.

16. Ein Spieler sitzt mit verbundenen Augen auf dem Boden; vor ihm liegt ein Bonbon, das er nicht berühren darf. Ein anderer muss nun versuchen, das Bonbon wegzunehmen ohne dass ihn der Polizist erwischt. Gelingt es ihm, darf er es behalten; gelingt es ihm nicht, wird er Polizist.
17. Ein Spieler muss sich gründlich im Raum umsehen und wird dann hinausgeschickt. In der Zeit wechseln die anderen Spieler Kleidungsstücke aus. Er muss nachher herausfinden, was zu wem gehört.
Abwandlung: Anstelle der Kleidungsstücke können auch Einrichtungsgegenstände im Raum vertauscht werden.
18. Material: 1 Beutel Wattebällchen, 1 Augenbinde, 1 größere und 1 kleinere Schüssel und 1 Kochlöffel.
Einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Er sitzt auf einem Stuhl und hat auf seinen Knien die größere Schüssel mit den Wattebällchen stehen. In einer Hand hält er den Kochlöffel und mit der anderen hält er die kleine Schüssel auf seinem Kopf fest. Seine Aufgabe besteht nun darin, in einer bestimmten Zeit mit dem Kochlöffel so viele Wattebällchen wie möglich in die Schüssel auf seinem Kopf zu füllen.
Anmerkung: Dieses Spiel eignet sich auch sehr gut als Wettkampf zwischen 2 Mannschaften.
19. Etliche Mitspieler werfen ihre Schuhe in die Mitte. Zwei Spieler müssen nun mit verbundenen Augen versuchen so viel Paare wie möglich zusammen zuzuordnen.
20. Der Leiter hat eine Liste, auf der alle Vornamen der Spieler in umgekehrter Reihenfolge der Buchstaben stehen (Robert = Trebor). Er ruft einen dieser umgekehrten Namen auf und beginnt sofort bis 5 zu zählen. Steht der Spieler vorher auf und ruft seinen tatsächlichen Namen, so gewinnt er einen Punkt. Hat er bis 5 nicht reagiert, so kann dann sofort ein anderer Spieler aufstehen, ihn bezeichnen und anrufen; dieser Spieler gewinnt dann den Punkt.
21. Material: pro Spieler ein Liederbuch o. a. Die Spieler hocken auf allen Vieren in einer Reihe; vor jedem liegt sein Schmuggelgut. Der Spielleiter löscht das Licht und sofort kriechen die Spieler vorwärts und schieben das Schmuggelgut vor sich her ohne es zu werfen. In unregelmäßigen Abständen schaltet der Leiter das Licht ein; wer nun die Hand am Schmuggelgut hat scheidet aus. Anmerkung; In Räumen mit Neonröhren Beleuchtung muss dieses Spiel mit Hilfe einer Taschenlampe durchgeführt werden.
22. Die Spieler fassen sich an. In der Mitte des Kreises wird ein kleiner Kreis gezeichnet. Die Spieler versuchen sich durch gegenseitiges hin- und herziehen zum Betreten des Kreises zu zwingen. Wer hinein tritt, scheidet aus.
23. Dieses Spiel ist dem vorhergehenden ähnlich. Der Kreis wird diesmal so groß gezeichnet, dass alle Spieler hineinpassen. Es gilt nun die anderen hinaus zu drängen, mit oder ohne Gebrauch der Hände. Diese Variante kann auch mit einer Postkarte zwischen den Knien gespielt werden, die nicht hinfallen darf.
24. Alle Spieler ziehen ihr Halstuch hinten durch den Gürtel, ohne es zu verknoten, so, dass beide Enden lang herunter hängen. Es gilt, möglichst viele Halstücher zu erobern, bevor man selbst seins verliert. Wer kein Halstuch mehr im Gürtel hat, scheidet aus, behält aber die bis dahin eroberten Halstücher.

25. Die Spieler stellen sich zu Paaren auf und gehen paarweise nach dem Takt der Musik (oder Klatschen) im Kreis herum: es ist Gleichstrom. Auf ein Zeichen des Leiters (Aussetzen der Musik oder der Ruf: Wechselstrom) drehen sich die kreisinneren Partner herum und gehen, nachdem die Musik wieder eingesetzt hat, in entgegengesetzter Richtung weiter. Es entstehen so zwei Gegenkreise. Ruft nun der Leiter wieder "Gleichstrom", so müssen sich die ursprünglichen Paare wieder finden und zusammen hinhocken. Das Paar, das als Letztes noch steht, scheidet aus.
26. Mehrere Spieler werden hinausgeschickt. Im Raum wird ein Gegenstand versteckt. Klatschend, summend o. a. werden die Suchenden durch Variation der Lautstärke gelenkt. Je näher man dem Versteck kommt, umso lauter hört man den "Sirenton". Wer den Gegenstand gefunden hat, setzt sich hin.
27. In diesem Spiel sollen Kerzen ausgeblasen werden. Jeder Spieler kann die Entfernung zur Kerze frei wählen (10, 20, 40, 80cm). Schafft es der Spieler bei drei Versuchen die Kerze auszublasen, erhält er entsprechend der Entfernung Pluspunkte (10cm-1 P.; 30cm-3 P.; 80cm-8 P.). Schafft er es in drei Versuchen nicht erhält er entsprechende Minuspunkte.
28. Zwei Spieler (oder mehr) erhalten einen gleichmäßig stark aufgeblasenen Luftballon. Die Luftballons werden mit Rasierschaum bestrichen. Die Spieler sollen nun versuchen ihre Luftballons mit einer Rasierklinge zu rasieren, ohne dass der Ballon platzt.
29. Zwei Spielern werden die Augen verbunden. Sie legen sich dann mit dem Bauch auf den Boden und geben sich ihre linke Hand. In der rechten Hand hat jeder eine Zeitungsrolle. Die Spieler fragen sich nun abwechselnd: Jakob (Esau), wo bist du? Auf das "Hier!" des Befragten hin kann dann der Träger mit seiner Zeitungsrolle zuschlagen. Nach Ablauf der festgesetzten Spielzeit, gewinnt der Spieler, der die meisten Treffer erzielt hat. (Besonders für Jungenschaft geeignet.)
30. Die einzelnen Spieler versuchen in mehreren Durchgängen eine leere Streichholzschachtel möglichst weit zu pusten. Die einzelnen Entfernungen werden gemessen und notiert. Es gewinnt der Spieler mit der größten Gesamtweite.
31. Zwei Spieler haben je einen Teller und einen Esslöffel. Mit ihrem Löffel müssen sie nun auf dem Boden liegende Kartoffel frei aufnehmen (d.h. ohne irgendwelche Hilfsmittel). Es gewinnt der Spieler, der zuerst drei Kartoffel auf seinem Teller hat.
32. Lügen-Mäxle: Der erste Spieler würfelt mit dem durch einen Bierdeckel verschlossenen Becher (2 Würfel). Anschließend schaut er nach dem Wert der Würfel, und zwar so, dass diesen seine Mitspieler nicht erkennen können. Er nennt laut die Zahl und reicht den verschlossenen Becher weiter (ohne dass die Würfel umfallen). Der nächste Spieler muss nun eine höhere Zahl als die vorher genannt würfeln. Hatte der erste Spieler "32" gesagt, muss der zweite Spieler darüber liegen, entweder mit einem beliebigen Pasch oder beispielsweise mit "35" oder "41". Hat der zweite Spieler aber nur "31" gewürfelt, muss er lügen, also eine andere als die gewürfelte Zahl nennen. Der dritte Spieler hat nun die Möglichkeit weiter zu würfeln, muss aber wieder eine höhere Zahl angeben (entweder er hat sie tatsächlich oder er muss lügen). Traut der dritte Spieler aber den Angaben seines Vorgängers nicht, kann er den Becher hochheben und sich vergewissern. Stimmen die Würfel mit den Angaben überein, bekommt der Misstrauische aus der Mitte des Tisches ein Streichholz. Hat er aber seinen Mitspieler beim Mogeln ertappt, erhält der Schwindler ein Streichholz. Dieser beginnt dann mit dem Spiel von vorne. Besonders spannend wird es in dem Bereich ab "61", wenn die angegebenen Werte nur noch durch den höchsten Wert, das Mäxle = "21", übertroffen werden können. Gewonnen hat derjenige, der die wenigsten Streichhölzer gesammelt hat.
33. Man benötigt drei Würfeln. In die Wertung kommen nur die Augen, die auf der Würfelfläche um einen Punkt liegen: 3 = 2Punkte, 5 = 4Punkte. Die 1 zählt Null, ebenso die 2, 4 und die 6. Nach einigen Runden werden die Punkte addiert.

34. Streichholzwürfeln: Man braucht drei Würfeln und Streichhölzer. Jeder Spieler erhält 10 Streichhölzer; wer eine 3, 4 oder 5 würfelt, wird sofort vom nächsten Spieler abgelöst. Wer eine 1 würfelt, gibt ein Streichholz an den rechten Nachbarn ab, wer eine 2 würfelt an den linken. Wer eine 6 würfelt gibt sein Streichholz an die Kasse in der Mitte des Tisches. Hat jemand kein Streichholz mehr, legt er eine Pause ein, bis er von seinem rechten Nachbarn wieder ein Streichholz bekommt. Verloren hat derjenige, der noch immer über ein Streichholz verfügt, seine Mitspieler aber alle an die Kasse abgegeben haben.
35. Hausnummer: Man benötigt nur einen Würfel. Ziel des Spieles ist es, mit drei Würfeln eine möglichst hohe dreistellige Zahl zu würfeln. Nach jedem Wurf muss man gleich angeben, wo man diese Zahl platziert haben möchte. Wer im ersten Wurf eine 6 hat, setzt diese klugerweise an die Hunderterstelle. Würfelt er jedoch im ersten Wurf eine 4, setzt er diese an die Zehnerstelle, in der Hoffnung, dass er noch eine höhere Ziffer als 4 würfelt.
36. Jeder Spieler braucht Papier und Schreibzeug, außerdem werden 2 Würfel benötigt. Es geht darum, möglichst schnell ein Schwein zu malen. Wer 2x6 hat darf beginnen und den Bauch malen. Danach kommt 2x5 für den Kopf, 2x4 für die Ohren, 2x3 für die Beine, 2x2 für den Schwanz und 2x1 für den Rüssel.
37. Einige Spieler versuchen ihre Mühlsteine so nahe wie möglich an die Tischkante heran zu werfen bzw. den Stein des Gegners vom Tisch zu schießen.
38. Ähnlich wie Nr. 37. Hier wird jedoch ein Würfel in die Mitte des Tisches gesetzt. Die Spieler müssen nun versuchen, so nahe wie möglich mit ihren Steinen an den Würfel heranzukommen, bzw. die Steine der Gegner aus der Nähe des Würfels wegzustoßen (Boccia).

1.2. Kreisspiele

1. Wir sitzen im Kreis und zählen. Alle Zahlen die in irgendeiner Form eine sieben enthalten werden durch "hubs" ersetzt (z.B. 7, 17, 21, 27, 28). Wer nicht aufpasst, scheidet aus.
2. Einem werden die Augen verbunden und er wird in die Mitte des Kreises gestellt. Alle sind der Reihe nach abgezählt. Der Leiter nennt immer zwei Nummern, die dann die Plätze miteinander tauschen müssen. Wer gefasst wird, kommt in die Mitte.
3. Der Spielleiter beginnt ein Lied zu singen. Plötzlich hört er auf. Sein Nachbar muss nun auf den letzten Buchstaben des zuletzt gesungenen Wortes ein anderes Lied weitersingen usw..
4. Wir machen eine Mondfahrt: Die eigenen Initialen müssen die Anfangsbuchstaben der Gegenstände sein, die man mitnimmt (z.B. Fritzchen Müller – Fahrkarte Messer)
5. In einer Stadt einkaufen: Der Leiter nennt eine Stadt, die Spieler nennen reihum die Ware, die sie dort einkaufen dürfen. Der Anfangsbuchstabe muss der Anfangsbuchstabe der Ware sein (Köln - Keks).
6. Alle sitzen im Kreis und sind der Reihe nach durchgezählt. Alle klatschen nun zusammen im gleichen Takt zuerst auf die Oberschenkel, dann in die Hände, dann zeigen alle mit dem Daumen der rechten Hand nach rechts und der erste Spieler nennt seine eigene Nummer, dann zeigen alle mit dem Daumen der linken Hand nach links und der erste Spieler nennt eine beliebige andere Nummer. In der zweiten Runde nennt dann der zuletzt genannte zuerst seine eigene Nummer und dann wieder eine beliebige andere. Wer nicht aufpasst oder aus dem Takt kommt rutscht auf den ersten Stuhl und alle anderen rutschen einen Stuhl weiter. Wer auf dem ersten Stuhl noch Fehler macht bekommt anstelle seiner Nummer Ehrentitel wie z.B. Esel, Oberesel, Generalstabsesel.

Abwandlung: Anstelle von Nummern lässt sich dieses Spiel auch mit den Namen der Spieler spielen.

7. Wir geben ein brennendes Streichholz durch unseren Kreis. Jeder sagt: "Ich hab ein Licht, ich sehe ein Licht, ich geh ein Licht weiter" und gibt das Streichholz an seinen Nachbarn weiter. Derjenige, dem das Licht ausgeht, scheidet aus.
8. „Onkel Otto hat aus Amerika mitgebracht“. Der erste nennt einen Gegenstand, der zweite wiederholt diesen Gegenstand und nennt zusätzlich einen neuen usw. (wie: Ich packe in meinen Koffer)
9. Flüsterpropaganda, jeder flüstert seinem Nachbarn das weiter, was er von seinem anderen Nachbarn zugeflüstert bekommen hat.
10. Lehmann sagt! Der Spielleiter gibt Anweisungen, die von allen Spielern ausgeführt werden müssen, allerdings nur dann, wenn der Spielleiter vor der Anweisung gesagt hat „Lehmann sagt“. Alles, was Lehmann nicht sagt, darf auch nicht ausgeführt werden. Wer es dennoch tut, scheidet aus. Dem Spielleiter bleibt es freigestellt seine Spieler irrezuführen.
11. Der Spielleiter steht in der Mitte des Kreises und wirft einem Mitspieler ein Knotentuch zu und sagt: "Wasser". Dieser braucht nichts weiter zu tun, als ein Tier zu nennen, das im Wasser lebt, und das Tuch rasch zurückzuwerfen. Der Spielleiter wirft es nun einem anderen zu und sagt: "Land". So purzeln also bald Luft- Land- und Wassertiere wirt durcheinander. Plötzlich ruft der Spielleiter: "Feuer". Die ganze Gruppe muss aufstehen und die Plätze tauschen. Der Spielleiter versucht einen Platz zu finden. Dafür bleibt ein anderer übrig, der sich nun in die Mitte stellt und das Spiel fortsetzt.
12. Der Leiter wirft einem Mitspieler ein Knotentuch zu und nennt einen Buchstaben. Dieser muss nun in 30 oder 60 sek. 3 o. 5 Wörter mit diesem Anfangsbuchstaben nennen. Schafft er es nicht, muss er in die Mitte.
13. Alle stehen im Kreis und halten die Hände vor. Ein Spieler steht in der Mitte und darf abschlagen. Wer die Hände rechtzeitig wegnimmt, darf selbst in die Mitte.
14. Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter, der in der Mitte steht, nennt die Zahlen 1 - 4 und macht die entsprechenden Armstellungen vor (1: ↑↑; 2: ↖↗, 3: ←→, 4: ↙↘). Anschließend nennt er lediglich die Nummern und alle müssen die Arme in die entsprechende Stellung bringen. Indem der Spielleiter andere Stellungen mit seinen Armen einnimmt, hat er die Möglichkeit die Spieler irrezuführen. Wer's falsch macht scheidet aus.
15. Alle sitzen im Kreis und jeder hat eine Bibel. Der Leiter nennt Bibelstellen und die Spieler müssen um die Wette aufschlagen. Wer zuerst vorliest erhält einen Punkt.
16. In der Mitte des Kreises liegt ein Knopf o. a. weniger als Spieler da sind. Wenn in der erzählten Geschichte ein bestimmtes Wort vorkommt, stürzen sich alle auf die Knöpfe. Wer keinen bekommt scheidet aus.
17. Alle Spieler sitzen im Kreis; ein Stuhl bleibt jedoch frei. Ein Spieler versucht von der Mitte aus, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Durch hin- und her rutschen von einem Stuhl auf den anderen versuchen seine Mitspieler das zu verhindern.
18. Die Hälfte der Gruppe sitzt auf Stühlen im Kreis, die andere Hälfte steht hinter den Stühlen. Durch gegenseitiges zuzwinkern versuchen immer zwei Spieler die Plätze miteinander zu tauschen. Die Spieler, die hinter den Stühlen stehen, müssen ihre Partner festhalten. Nach einer bestimmten Zeit werden die Rollen getauscht.
19. Alle Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis; einige Spieler laufen im Kreis herum. Mit einem Ball, der nur auf dem Boden gerollt werden darf, versuchen wir die Spieler zu treffen. Wer einen "Treffer" erzielt, tauscht seinen Platz mit dem getroffenen Spieler.
20. Jeder hat die Möglichkeit eine Geschichte zu erzählen. Eine Jury entscheidet, wer welchen Platz belegt.

21. Jeder hat die Möglichkeit ein Lied vorzutragen. Auch hier entscheidet eine Jury, wer der beste Sänger ist.
22. Alle Spieler sitzen im Kreis. Angeblich soll eine Pfeife im Kreis herum laufen, jedoch hat sie der Spielleiter hinten an seiner Hose. Man muss versuchen, den Sucher an der Käse herumzuführen.
23. Einer beginnt eine Geschichte zu erzählen, ohne den Buchstaben R (L, M) zu gebrauchen. Bei einem Fehler muss der nächste die Geschichte weitererzählen.
24. Alle Spieler sitzen im Kreis. Einem werden die Augen verbunden und möglichst dicke Handschuhe angezogen. Er muss nun seine Mitspieler abtasten und erraten, wer es ist. Der Entdeckte muss nun blind tasten.
25. Alle Spieler stehen im Kreis und sind abgezählt. Einer beginnt durch Händedruck einen Brief an einen Mitspieler zu schicken, der vorher bezeichnet wurde. Der Sucher in der Mitte muss versuchen, den Brief zu entdecken.
26. Ein Spieler wird hinaus geschickt. Die übrigen bestimmen einen Spielleiter. Wenn ihr Mitspieler wieder herein kommt, machen alle die Bewegungen des Spielleiters nach. Der Sucher muss versuchen, den Spielleiter ausfindig zu machen.
27. Alle sitzen im Kreis und haben das gleiche Liederbuch zur Verfügung. Der Spielleiter nennt eine Liednummer, die dann von allen um die Wette aufgeschlagen wird. Gewonnen hat, wer zuerst den Liedanfang vorgesungen hat.
28. Auf dem Tisch liegt eine Flasche, die vom Spielleiter gedreht wird. Derjenige, auf den sie zeigt hat eine vorher festgelegte Aufgabe zu erfüllen.
29. Von 15 Spielern bekommt jeder 3. einen Würfel. Wer eine sechs würfelt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Wer zwei Würfel hat, scheidet aus.
30. Die Spieler sitzen in einem großen Kreis, so dass zwischen den Stühlen genügend Platz zum durchlaufen bleibt. Ein Spieler wird hinausgeschickt. Der Leiter bestimmt 3-5 Spieler zu geheimen Polizisten. Der "Dieb" muss nun versuchen, den in der Mitte des Kreises liegenden Gegenstand aus dem Kreis heraus zu bringen. Die "geheimen Polizisten" versuchen das zu verhindern. Sie dürfen nur angreifen, wenn der "Dieb" den Gegenstand berührt.
31. Alle sitzen im Kreis und sprechen folgende Sätze nach (jede Runde ein Satz). Wer sich verspricht, scheidet aus. 1.Runde: eine Mütze; 2.Runde: eine Pelzmütze; 3.Runde: eine Fuchspelzmütze; 4.Runde: eine doppelt gefütterte Fuchspelzmütze; 5. Runde: es schickt mich Herr Kranich aus Kräh; 6.Runde: es schickt mich Herr Kranich aus Kräh und lässt sagen, dass er der einzige doppelt gefütterte Fuchspelzmützenmacher sei.
32. Die Spieler sitzen im Kreis, jeder hat 12 Steine o. ä. in einer Mütze (Tüte) zwischen den Knien. Einer beginnt und nimmt eine Anzahl Steine in seine linke Hand und fragt seinen linken Nachbarn: "Wie viel Uhr ist es?" Der Mitspieler gibt eine Zeit zwischen 1 und 12 an. Stimmt sie mit der Zahl der Steine überein, die der Frager in der Hand hat, so muss dieser seine Steine dem zweiten geben. Wenn nicht muss der zweite dem Frager den Unterschied auszahlen (z.B. wurden 4 Steine gehalten, gesagt wird 7 Uhr, dann müssen 3 Steine gegeben werden). Dann nimmt der 2. Spieler einige Steine und fragt seinen Nachbar. Wer hat nach 3 Runden die meisten Steine ?
33. Die Spieler sitzen in einem engen Kreis. Einer steht in der Mitte. Hinter den Stühlen wandert ein Turnschuh um den Kreis. Hat der Sucher den augenblicklichen Besitzer bezeichnet, so nimmt dieser den Platz ein.

34. Alle Spieler sitzen im Kreis. Während auf dein Musikinstrument ein Lied gespielt wird, wandert ein Ball (Becher mit Wasser) im Kreis herum. Jeder will ihn so schnell wie möglich loswerden, denn wenn der Leiter das Lied stoppt: scheidet der aus, der den Ball in der Hand hält. Wenn der Ball mit dem Aussetzen der Musik herunterfällt, scheidet der aus, der ihn zuletzt geworfen hat.
35. Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Jedem zweiten werden die Augen verbunden, worauf die Sehenden schnell ihre Plätze vertauschen und auf ein Zeichen des Leiters alle einen Tierlaut nachahmen. Die Blinden müssen erraten, wer ihr neuer linker Nachbar ist. Dann Rollentausch,
36. Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Leiter dreht in der Mitte des Kreises einen Teller auf dem Boden, dabei ruft er einen Spieler auf. Dieser muss den Teller fassen, bevor er hinfällt. Gelingt es ihm, so darf er als nächster den Teller drehen. Wenn nicht, ist der Spielleiter noch einmal dran.
Abwandlung: Anstatt den Teller zu drehen, kann der Spielleiter auch einen Besen senkrecht auf den Boden stehen. Der Spieler muss auch hier den Besen packen, bevor er unten liegt.
37. Alle sitzen dicht zusammen auf dem Boden und ziehen die Beine an. Durch den Beintunnel wird ein Ball gerollt, den ein Spieler aus der Mitte versuchen muss zu bekommen.
38. Die Spieler sitzen um einen Tisch. In ihren Händen unter dem Tisch wandert ein Groschen. Ein Spieler, der daneben steht, ruft plötzlich: "Taler klappern". Alle Hände fahren gleichzeitig in die Höhe und knallen gleichzeitig auf die Tischplatte. Der Sucher hat nun 3 Versuche, den Groschen in den Händen seiner Mitspieler zu finden. Wenn er den Richtigen ertappt, nimmt dieser seinen Posten ein.
39. Der Leiter hat einen Ball, den er als Fliege einem Spieler zuwirft. Wenn der Spieler den Ball fängt, zählt er "eins", wirft den Ball zurück und verschränkt die Hände, so als hätte er eine Fliege darin, die nicht fortfliegen darf. Kommt der nächste Ball, darf er rasch zugreifen und "zwei" zählen. Es geht darum insgesamt 10 Fliegen zu fangen, ohne das die, die man schon hat, wegfliegen. Das geschieht, wenn man die Hände öffnet, ohne das der Ball kommt (wenn der Leiter einen Wurf vortäuscht). Der betreffende Spieler muss dann wieder mit "eins" beginnen.
40. „Ich bin der Tupfenbauer und habe keinen Tupfen, wie viel Tupfen hat die Tupfenkuh?“ Dieser Satz wird von jedem Spieler gesprochen; wer sich verspricht, bekommt einen Tupfen.

1.3. Schreib- und Zeichenspiele

1. Die Gruppen schreiben im Wettkampf soviel wie mögliche Auto-, Zigaretten- und Waschmittel- Marken auf.
2. Jede Gruppe bekommt den gleichen Katalog und muss dann verschiedene Fragen beantworten, z.B.: Auf welcher Seite ist das Rowenta Bügeleisen, das 33 DM kostet, angeboten?
3. Die Gruppen schreiben auf einem Blatt ein Alphabet von oben nach unten auf. Dahinter bleibt Platz für zwei Buchstaben und anschließend kommt wieder ein Alphabet, nun von unten nach oben. Mit diesen Buchstaben müssen nun Worte gebildet werden. z.B.:
A .. z Aufzug
B .. y Babylyon
C .. x
D .. w Derwisch
4. Den Gruppen wird ein langer Brief mit Rechtschreibfehlern ausgehändigt. Ihre Aufgabe ist es, die Fehler zu suchen.
5. Jede Gruppe bekommt einen Zettel mit einem möglichst langen Wort. Aus diesem Wort sollen sie nun in einer festgelegten Zeit soviel wie möglich andere Wörter bilden (nur Hauptwörter aus der deutschen Sprache).
6. Stadt, Land, Fluss: Zu einem bestimmten Buchstaben muss eine Stadt, ein Fluss, . ein Land etc. gesucht werden.
7. Jeder Teilnehmer zieht einen Zettel, auf dem der Begriff steht, den er zeichnen soll. Nachdem alle ihren Begriff gezeichnet haben, wird an Hand des Bildes der Begriff von den anderen Teilnehmern erraten. Anschließend werden die Bilder von allen gemeinsam bewertet.
8. Jeder Spieler hat Papier und Bleistift zur Hand. Der Leiter stellt Fragen zur Erdkunde. z.B.: "Welche Flüsse in der Welt fließen nach Norden?" "Welche Gebirgszüge verlaufen in Nord - Süd - Richtung?" etc.. Nach ca. 10 min wird aufgehört und reihum vorgelesen. (Für Streitfragen vorsorglich einen Atlas bereit halten).

1.4. Rate – und Geschicklichkeitsspiele

1. Ein Besenstiel wird in ca. 75 cm Höhe rechts und links von zwei Mitspielern gehalten. Jeder Spieler muss unter dem Stiel hindurch kriechen, und zwar nach hinten gebeugt. Beim nächsten Durchgang wird die Stange tiefer angebracht usw., bis es nur noch ein Spieler schafft unter der Stange hindurch zu kriechen.
2. Die Spieler müssen alle ihre Armbanduhr beim Leiter abgeben und sie anschließend so gut beschreiben, dass der Leiter jedem wieder die richtige Uhr geben kann.
3. Ein oder mehrere Spieler werden hinausgeschickt. Im Raum werden 3 Stühle nebeneinander aufgestellt. Dann werden die Mitspieler einzeln hereingerufen. Je nachdem, wie der Leiter sie hereinruft, müssen sich auf einen der drei Stühle setzen. (1.Stuhl: "Komm", 2. Stuhl: "Komm rein", 3.Stuhl: "Komm bitte herein"). Die Spieler sollen herausfinden, wann welcher Stuhl gemeint ist. (Stuhl riechen)
4. Der Leiter stellt zwei Stühle auf. Einer wird als JA - Stuhl bezeichnet, der andere als NEIN – Stuhl. Er stellt nun Fragen, die alle mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Die gefragten Spieler geben die Antwort so, dass sie zum entsprechenden Stuhl hinrennen und sich darauf setzen.
5. Zwei Spieler bekommen einen Bindfaden um die Ohren gebunden, in dessen Mitte sich ein Korken befindet. Mit dem Korken sollen die beiden versuchen eine Kerze zu löschen.

6. Immer ein Spieler wird vor die Tür geschickt. In der Zwischenzeit einigen sich die übrigen Spieler auf ein Lied, das sie nachher zusammen klatschen wollen. Es gilt, dieses geklatschte Lied zu erraten.
7. Der Leiter liest verschiedene Kfz. Zeichen vor, die Spieler müssen die betreffenden Städte sagen.
8. Der Leiter nennt einen Buchstaben, die Spieler müssen in kurzer Zeit 3 oder 5 Nahrungsmittel nennen, die mit diesem Buchstaben beginnen.
9. Der Leiter erzählt ein Lebensbild in der Ich-Form, die Gruppe muss die Person erraten.
10. Die Montagsmaler (siehe Gruppenwettkampf 101)
11. Zwei Spieler müssen an einer Stuhllehne zwei Bindfäden befestigen und über die beiden Bindfäden einen TT-Ball hinunter rollen lassen.
12. Ein Pappauto wird auf einen Bindfaden gesetzt, der ein Gefälle hat. Die Spieler müssen das Pappauto vorsichtig herunterzupfen, ohne das es herunterfällt.
13. Im Raum werden 9 Stühle aufgestellt (3 Stühle in drei Reihen hintereinander). Es spielen drei Spieler einer Mannschaft gegen drei Spieler einer anderen Mannschaft Mühle. Es geht darum, dass die drei Spieler einer Mannschaft nebeneinander, hintereinander oder diagonal hintereinander zu sitzen kommen.
14. Der Spielleiter nennt eine Stadt, die Spieler müssen den Fluss erraten, an dem diese Stadt liegt.
15. Der Leiter malt verschiedenen Buchstaben eines Wortes an die Tafel. Die Spieler müssen das Wort erraten (z.B.: Wurst)
16. Auf einen Tisch werden 3 Gegenstände gelegt. Ein eingeweihter Spieler wird hinausgeschickt, er soll erraten, welchen der drei Gegenstände der Leiter zu letzt berührt hat. Wenn der Spieler hereinkommt, schaut der Leiter auf den Boden (wenn es der erste Gegenstand war), ihm in die Augen (wenn es der zweite Gegenstand war) oder zur Decke (wenn es der dritte Gegenstand war). Der Spieler riecht an allen dreien und zeigt dann auf den richtigen Gegenstand. Wer bekommt es raus?
17. Ein eingeweihter Spieler wird hinausgeschickt während die übrigen einen Gegenstand im Raum bestimmen. Der Spielleiter zeigt mit einem Besenstiel auf die verschiedensten Gegenstände und der Spieler riecht an dem Besenstiel. Vor dem entscheidenden Gegenstand, tippt der Leiter den Besenstiel kurz auf dem Boden auf. Wer merkt es zuerst?
18. Auf dem Tisch liegen 9 Liederbücher (3 Reihen, in jeder Reihe drei). Wieder geht ein eingeweihter Spieler hinaus, während die übrigen ein Liederbuch bestimmen. Der Leiter fragt nachher, tippt dabei auf die entsprechenden Bücher. Bei der ersten Frage tippt der Leiter auf die Ecke des Buches, die übertragen auf die ganze Fläche , dem bestimmten Buch entspricht.
19. Auf dem Tisch liegt ein Tuch, ein eingeweihter Spieler geht raus. Die übrigen bestimmen einen Mitspieler, der geraten werden muss. Der Spieler kommt herein, der Leiter faltet das Tuch in einer Beliebigen Form. Dann nimmt er die Haltung des Mitspielers ein, der zu erraten war.

2. SPIELE IM FREIEN

Alle Spieler ziehen einen Zettel, auf dem sowohl ein Buchstabe (a oder b), als auch eine Ziffer steht (1 - 7). Der Buchstabe zeigt die Mannschaftszugehörigkeit an, die Ziffer die Rangstufe des Spielers. Die Spieler werden einzeln in eine bestimmte Richtung los geschickt. Die Aufgabe besteht darin, einen versteckten Mitarbeiter zu finden. Das kann allerdings nur mit einer vorher festgelegten Punktzahl geschehen. Die Aufgabe des einzelnen Spielers besteht also darin Spieler seiner Mannschaft zu finden und durch Zusammenschluss die Punktzahl zu erhöhen (Beispiel: a3 findet a5, zusammen a8, können gemeinsam b7 gefangen nehmen und zählen dann als a15). Haben sie sodann die festgelegte Punktzahl erreicht, können sie sich auf die Suche nach dem versteckten Mitarbeiter begeben. Gewinner des Spieles ist die Mannschaft, die zuerst den Mitarbeiter gefunden hat.

1. Zwei gleich starke Mannschaften beziehen so ihren Posten, dass sie durch Berg oder Tal getrennt sind. In einer Freizone werden nun an Büschen Luftballons aufgehängt. Jeder versucht nun gegnerische Luftballons zu erbeuten (immer nur einen). Treffen zwei gegnerische Spieler aufeinander wird um den Lebensfaden gekämpft (nur außerhalb der Freizone). Wurde der Luftballon zerstochen, muss der Lebensfaden abgegeben werden (im Lager kann ein neuer geholt werden).
2. Die gesamte Gruppe wird in mehrere Parteien mit verschiedenen Rangstufen eingeteilt (siehe 2.1.). Jede Partei hat einen Schatz, den sie zu bewachen hat. Gleichzeitig wird versucht den Schatz des Gegners zu erbeuten. Höhere Range schlagen dabei wieder die niedrigeren ab.
3. Ein bestimmter Platz, der gut zu verteidigen ist (Ruine) wird von einer Gruppe belagert und von einer anderen verteidigt. Ein - und Ausfallversuche werden entweder nur an besonderen Punkten (Tore) oder über die gesamte Grenze unternommen. Gekämpft wird mit Lebenszeichen.
4. Die Mitarbeiter legen eine Fährte und verstecken sich an deren Ende in einem festgelegten Umkreis. Aufgabe: Finden der Füchse, die dann Unterschriften geben.
5. Jeder Mitarbeiter legt eine Fährte und versteckt sich an deren Ende. Weiterer Verlauf wie 2.5..
6. Die Mitarbeiter sind in einem genau festgelegten Gebiet versteckt (ohne Fährte) und müssen gesucht werden.
7. Bei diesem Spiel muss wieder mit Lebensfäden gekämpft werden. Zwei feindliche Gruppen kämpfen gegeneinander. Die Portugiesen sollen ein selbst gebasteltes ca. 2m hohes Kreuz aufstellen, während die Azteken das zu verhindern suchen.
8. Biberjagd:

Spielgedanke: Die Trapper ziehen aus, um die Fallen zu kontrollieren und die darin erbeuteten Felle zum Markt zu bringen. Unterwegs lauern andere Trapper, die darauf aus sind, ihren Kollegen die Felle abzunehmen und selbst auf dem Markt zu verkaufen.

Spielverlauf: Einige Mitarbeiter hängen vorher in einem genau festgelegten Waldstück die Felle (ca. 30 cm lange, weiße Stoffbänder) auf. Daraufhin bewegen sich die Trapper, in Stämme eingeteilt, einzeln durch den Wald und versuchen Felle zu finden. Hat ein Trapper ein Fell gefunden, muss er es sofort zum Markt bringen (es darf immer nur ein Fell transportiert werden). Der Markt sind zwei Mitarbeiter, die sich irgendwo am Waldrand bewegen. Dort werden die Felle entgegengenommen und dem jeweiligen Stamm gutgeschrieben. Trifft ein Trapper unterwegs auf einen Gegner, so kann er diesem sein Fell abjagen (durch abschlagen oder mit Hilfe von Lebenszeichen).

9. Großwildjagd: Das Großwild (Mitarbeiter) versteckt sich in einem abgegrenzten Waldstück. Sie können aber auch ihren Platz wechseln oder ständig unterwegs sein. Die Jungen streifen dann in Gruppen durch den Wald (Gruppen dürfen sich nicht zusammenschließen). Haben sie ein Großwild gefunden, genügt ein einmaliges abschlagen eines Gruppenmitgliedes, und das Großwild ist gefangen. Ist nach zwei Minuten die ganze Gruppe zusammen, gibt das Großwild auf einen vom Gruppenführer mitgeführten Zettel seine Unterschrift und ist damit wieder frei. Ist die Gruppe nach zwei Minuten nicht zusammen, ist das Großwild wieder in die Freiheit zu entlassen. Das erbeutete Wildbret wird von der Gruppe zum Sammelplatz gebracht und dort der Gruppe gutgeschrieben. Der Gruppenführer erhält hier auch einen neuen Zettel (Munition) und damit kann die Jagd von neuem beginnen. Auch am Sammelplatz muss die gesamte Gruppe anwesend sein, bevor der Tausch stattfinden kann. Eventuell kann sich der Sammelplatz auch kreuz und quer durch das Spielfeld bewegen.
10. Schatzsuche: Ein Mitarbeiter hat sich vor dem Spiel in einem Waldstück ein gutes Versteck gesucht und eine Skizze gefertigt. Auf ihr ist der Lagerplatz eingezeichnet, einige markante Punkte der Umgebung und das betreffende Waldstück. Das nähere Gebiet, in dem der Schatz versteckt ist, wird durch einen Kreis gekennzeichnet. Jede Gruppe erhält je eine Skizze. Diese sind aber (alle gleich) in kleine Puzzle Stücke zerschnitten, müssen also neu zusammengesetzt werden, dann geht es auf die Suche.

Der oben angeführte Mitarbeiter setzt sich in sein Versteck. Er hat für jede Gruppe einen Gegenstand mit verschiedenen Werten. Wer ihn zuerst findet, bekommt den Gegenstand mit dem größten Wert (5 Punkte). Ist der zweite Finder von einer anderen Truppe, erhält er den Gegenstand mit dem zweit höheren Wert (4 Punkte).
11. Raubritter: Zwischen zwei Burgen werden Ware transportiert. Die dritte Grafschaft versucht, die Ware abzufangen.
12. Die Teilnehmer verstecken sich in einem Waldgebiet. Sie sind ihrem Grafen (Gruppenführer) steuerpflichtig, wollen sich aber davor drücken. Jeder Graf sucht nun seine Ritter. Wer abgeschlagen ist, hilft seinem Grafen beim Suchen.
13. Zwei Parteien liefern sich mit Wasser gefüllten Plastikbeuteln (nicht zugebunden) eine offene Feldschlacht. Die Kämpfer können Plastikbeutel einzeln nachholen, sie mit Wasser füllen, zur Kampflinie eilen und die Beutel in die gegnerischen Reihen werfen. Bewertung am besten nach Treffern.
14. Zwei befreundete Truppen suchen bei Dunkelheit einen gemeinsamen Freund (Mitarbeiter), der im Wald unterwegs ist und von der dritten Gruppe überfallen und verschleppt werden soll.
15. Die Mitarbeiter verteilen sich bei Dunkelheit in einem genau abgegrenzten Waldstück und schlagen (zur Vereinfachung für die Suchenden) hin und wieder mit einem Knüppel an einen Baum. Die Gruppen begeben sich auf die Suche. Haben sie einen "Räuber" gefunden, so geben sie ihm einen „Schuss“, einen Zettel. Dieser Zettel ist mit dem Lagerstempel und der Bezeichnung der Gruppe versehen. Jede Gruppe hat eine Reihe solcher vorbereiteter Zettel. Jede Gruppe kann einen „Räuber“ nur einmal fangen. Nach Spielschluss können die Mitarbeiter anhand der Marken feststellen, welche Gruppe sie gefangen hat. Jeder gefangene "Räuber" zählt einen Punkt.
16. Affenfang: Fangspiel, wobei der Gejagte dem Fänger die Aufgabe erschweren kann, indem er Bewegungen macht oder eine Gangart wählt, die der Fänger nachahmen muss.
17. Hock dich! : Spielfeldgröße 10–15m x 10–25m. Ein Viertel der Spieler (gekennzeichnet) stellen die Fänger dar. Durch Abschlagen fange: diese die anderen, die dann sofort in die Hocke gehen müssen. Wer hockt, darf erst dann weiterlaufen, wenn ein anderer über ihn weg gesprungen ist. Ziel der Fänger ist es, so schnell wie möglich alle in die Hocke zu bekommen, Zeit stoppen! Dann versuchen andere Fänger die Zeit zu unterbieten.

18. Stadtspiel: Jede Truppe bekommt ein Blatt Papier und soll innerhalb kurzer Zeit möglichst viele Stempelabdrücke sammeln.
19. Stadtspiel: Jede Gruppe bekommt eine Liste mit Aufgaben, die zu erfüllen sind oder tragen die beantwortet werden müssen. (z.B.: Wie viel Fenster hat das Rathaus? Bringt einen neuen Jungschärler mit! Wann fährt am Sonntag der erste Zug? Zeichnet das Wappen der Stadt usw.).
20. Der erste Spieler jeder Mannschaft läuft auf Kommando zu einem 50m entfernten Wasserbehälter, schöpft mit einem Becher Wasser in seinen Mund, läuft zurück und spuckt das Wasser in eine Dose. Spiel beendet, wenn die erste Dose gefüllt oder nach max. 5min.
21. Ein Spieler jeder Mannschaft läuft auf Kommando zu einem 50 m entfernten Wasserbehälter, schöpft mit zwei Esslöffeln Wasser, läuft zurück und balanciert über eine Stange zu der bereitstehenden Dose. Spiel beendet, wenn die erste Dose gefüllt oder auf Zeit.
22. Bei diesem Spiel setzt jede Mannschaft drei Spieler ein. Der erste rennt auf Kommando zu einem Wasserbehälter, schöpft mit einem Teller Wasser und entleert den Teller in eine Dose am Start. Der zweite schöpft Wasser mit einem Tuch. Das Tuch kann über der Dose ausgewrungen werden. Der dritte Spieler darf das Wasser in den bloßen Händen tragen. Das Spiel ist beendet, wenn Dose gefüllt oder auf Zeit.
23. Ein Spieler jeder Mannschaft schöpft mit einem Becher Wasser und trägt den Becher auf dem Kopf zurück (eventuell Hindernisse) um ihn in eine Dose zu entleeren.
24. Zwischen den Spielen 21-24 kann als Zwischenspiel folgendes Spiel eingefügt werden:
Zwei Spieler jeder Mannschaft tragen die mit Wasser gefüllten Dosen auf einem Brett über eine beliebig lange Hindernisstrecke und leeren die Dosen in einen großen Topf aus.
25. Der erste Spieler jeder Mannschaft läuft über eine ca. 50-100 m lange Strecke zu einem Wasserbehälter, schöpft einen Becher voll Wasser, packt den Becher mit den Zähnen und läuft zurück. Dabei muss er unter Seilen, die in verschiedenen Höhen gespannt sind, durchkriechen. Nachdem er den Becher in einen kleinen Eimer geleert hat, kann der nächste Spieler starten. Spiel beendet, wenn der erste Eimer gefüllt ist.
26. Im Anschluss an Spiel Nr. 26:
Ein Spieler jeder Mannschaft trägt den gefüllten Eimer am rechten Fuß über eine beliebig lange Slalomstrecke auf dem linken Fuß hüpfend zu einem großen Topf,
Wenn die Spiele 21-27 nacheinander durchgeführt werden, kann zum Schluss die Wassermenge in dem großen Topf jeder Mannschaft ausgemessen werden und so lässt sich der Sieger leicht ermitteln.
27. Zwei Jungen schieben eine Schubkarre, jeder an einem der beiden Griffholme. In der Karre sitzt ein Junge, der transportiert wird. Die Gruppe mit den meisten Transporten innerhalb 15 min. ist Sieger.
28. Jede Gruppe versucht in Art einer Staffel einen Autoreifen über eine bestimmte Strecke zu treiben.
29. Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber und versuchen sich gegenseitig mit Schneebällen abzuwerfen (Sicherheitsabstand!!), Wer hat die meisten Treffer bei Spiel auf Zeit?
Variante: wie vor jetzt scheiden allerdings die getroffenen Spieler aus und formen in der Hinterreihe Schneebälle für ihre Vorderleute.

30. Mannschaft A versucht mit Schneebällen den laufenden Gegner abzuwerfen. Die Spieler von B laufen einzeln eine bestimmte Strecke im Wurffeld des Gegners ab. Der nächste Läufer beginnt, wenn der erste am Ziel ist. Anschließend wechseln die Mannschaften die Plätze. Wer hat mehr Treffer?
31. Der geschickteste Junge soll ermittelt werden. Der einzelne steht der Wurfreihe in entsprechendem Abstand gegenüber. Alle Jungen versuchen nun mit einem Schneeball den Einen zu treffen. Die Würfe dürfen nicht im „Trommelfeuer“ ausgeführt werden, sondern nacheinander. Der unter Beschuss stehende Junge darf den Bällen geschickt ausweichen. Der Ausweichraum wird vorher festgelegt. Anfangs lässt man noch Ausweichschritte zu, später gilt nur noch Ausweichen im Stand (Bücken, Springen, Rumpfbeugen seitwärts). Kopftreffer sind ungültig!!!
32. Ein Gummi- oder Lederball liegt in der Mitte. Zwei Gruppen versuchen mit Schneebällen den Ball über die Grenzlinie des Gegners zu treiben. Einhalten mit dem Fuß gibt Freistoß für den Gegner.
Aufstellung hinter der Grenzmarkierung
Aufstellung im Feld nach Belieben.
33. Ein hochgeworfener Ball oder Gegenstand wird mit Schneebällen beworfen, solange er in der Luft ist. Gruppenweise üben. Welche Gruppe hat die meisten Treffer?
34. Jeder Spieler hat einen Wurf in die Weite mit einem Schneeball. Der Landepunkt des ersten Werfers ist die Abwurfstelle des zweiten usw.. Welche Gruppe erzielt die größte Gesamtweite?
Welcher Junge erreicht im Einzelwettkampf bei fünf Versuchen die größte Weite?
35. Schnitzeljagd: Eine Hälfte der Gruppe stellt das Wild dar, die andere die Jäger. Das Wild verschwindet mit einem Päckchen laufend durchnummerierter Papierschnitzel im Wald und kennzeichnet seine Spur durch Schnitzel, die in einem Abstand von einigen Metern der Reihe nach gelegt werden müssen. Dabei sind alle Schliche, Umwege, Sackgassen usw. erlaubt. Nach vorher vereinbarter Zeit versteckt sich das Wild im Wald, und die Jäger, die im Abstand von mind. 10 min. gefolgt sind, müssen es suchen. Sie haben dabei sorgfältig alle Schnitzel einzusammeln; die Schnitzel werden am Schluss gezählt und für jedes fehlende gibt es einen Strafpunkt. Das letzte Schnitzel ist farbig und deutet die Nähe des Wildes an. Nun müssen die Jäger das Wild aufstöbern und abschlagen. Jeder Treffer bringt einen Pluspunkt. Die ganze Jagd wird nach ca. einer halben Stunde abgeblasen. Nach der Punktauswertung werden die Rollen getauscht.
36. Räuber und Gendarm: Zuerst wird ausgelost wer Räuber und wer Gendarm sein darf. Sobald sich die Räuber versteckt haben ziehen die Gendarmen los, sie aufzustöbern und zu fangen (3-maliges Abschlagen). Die Gefangenen werden in ein aufgezeichnetes Viereck, das "Gefängnis" eingeliefert und dort von einem Gendarm bewacht. Durch einmaliges Abschlagen können die Räuber jedoch ihre Komplizen wieder befreien. Das Spiel ist aus, wenn alle Räuber „sitzen“.
37. Zwei Abteilungen gehen gegeneinander vor, möglichst im lichten Wald. Jeder trägt auf Brust und Rücken ein Schild mit einer Nummer. Jeder bemüht sich, den Gegner zu sehen, ohne selbst gesehen zu werden. Von dem gesehenen Gegner schreibt man sich die Nummer auf. Die Nummern dürfen nicht fortlaufend sein, dass sie niemand erraten kann, sie dürfen auch der anderen Partei nicht bekannt sein. Sieger ist die Partei, die am Ende die meisten Nummern richtig erkannt und aufgeschrieben hat.

38. Postreiter: An einem genau begrenzten Waldstück werden ringsum neutrale Posten aufgestellt. Diese sind nummeriert. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Die Indianer können sich dann im Wald auf die Lauer legen. Jeder aus der anderen Mannschaft bekommt nun einen Brief, auf dem die einzelnen Stationen aufgeführt sind. Die Posten auf den Stationen müssen auf dem Brief unterschrieben. Die Aufgabe der Postreiter besteht darin, die verschiedenen Stationen aufzusuchen (beliebige Reihenfolge). Die Aufgabe der Indianer besteht darin, die Postreiter zu greifen (3-maliges Abschlagen durch einen Indianer) und ihnen die Post abzunehmen. Sie dürfen die Postreiter unterwegs überfallen, in den Stationen genießen sie allerdings den Schutz derselben. Nach Spielschluss werden alle Unterschriften gezählt, sowohl bei den Indianern als auch bei den Postreitern. Welche Mannschaft hat die meisten?
39. Pferde wechseln: Die Jungen jeder Truppe stellen sich hintereinander mit jeweils 5m Abstand auf. Der hinterste Junge ist Nr. 1. Auf Kommando rennt er zu der vor ihm stehenden Nr. 2 und steigt ihm als Reiter auf die Schulter. Das Paar läuft zu Nr. 3. Hier wechselt der Reiter (Nr.1) das Pferd, (ohne den Boden zu berühren). Nr. 3 läuft zu Nr.4, wo wieder der Reiter das Pferd wechselt usw., bis er sich als Pferd wieder vor der Reihe anstellt. Jetzt wird Nr.2 Reiter. Gewonnen hat die Mannschaft, deren Nr. 1 zuerst wieder als freier Reiter steht.
- Erschwerung: Der Wechsel von einem Pferd auf das andere muss stattfinden, ohne das der Reiter den Boden berührt.

Einige grundsätzliche Hinweise:

Durch einige Änderungen lassen sich die meisten Spiele auf die örtlichen Gegebenheiten einstellen. Auch im ersten Teil der SPIELKISTE finden sich Spiele, die sich gut im Freien spielen lassen. Immer aktuell sind auch die bekannten Spiele wie Indica, Völkerball usw. Gute Vorschläge finden sich in dem Buch von R. Müller und H. Peter: Sport und Spiel.

