

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 unterschreiben. 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 SPIEIEKISTE finden sich Spiele, die sich gut im Freien spielen lassen. Immer aktuell sind auch die bekannten Spiele wie Indiac, Völkerball usw. Gute Vorschläge finden sich in dem Buch von R. Müller und H. Peter: Sport und Spiel.

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 Jungscharler 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 ausgezogen 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.

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 Trinkstrohhalms 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.

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 zerstoßen, 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 Ränge 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).

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.

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 Babylon
 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.

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. Kapitales 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).
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.

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, dass 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.
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 Hundertstelle. 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, Generalstabesesel.

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

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 das 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.