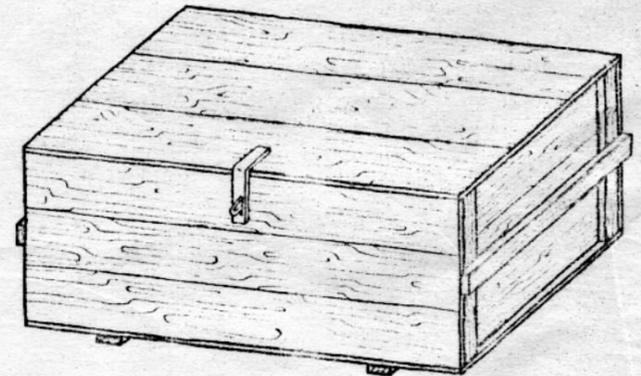


SPIELE - KISTE



HERAUSGEBER :
JUNGSCHAR - MITARBEITERSEMINAR
CVJM RHEINLAND - SÜD / SAAR

30. Mannschaft A versucht mit Schneebällen den laufenden Gegner abzuwerfen. Die Spieler von B laufen einzeln eine bestimmte Strecke im Wurfeld 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 Ausweichelemente 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 Gesamweite?
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 Packen 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.

»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 Spielkarte mit ca. 150 Spielen. Diese Karte 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 vollständig 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 Lindennühle im Januar 1976

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 Leihen 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.

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.

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 Soleier 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.
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 Korken wird mit einem Bindfaden hinten an die Hose gebunden, mit dem Korken 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 Streichholzsachtel. 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.

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 Teiler 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 vortauscht). 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.
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 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 Staffeln 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.

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 diese 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.
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 Wattausch 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 Strohalm 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 schnellstens richtig geschafft. Man kann zur Erschwerung auch Hindernisse einbauen.

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. Klat-schend, 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 Zeitungsrulle. Die Spieler fragen sich nun abwechselnd: Jakob (Esau), wo bist du? Auf das "Hier!" des Befragten hin kann dann der Träger mit seiner Zeitungsrulle 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 Durchgänge eine leere Streichholzsachtel 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.
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 Indiacas 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.