



Reise nach Jerusalem



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-01

Die Stühle (einer weniger als Teilnehmer) werden in einer Reihe aufgestellt, im Wechsel: Stuhllehne links, Stuhllehne rechts. Nun wird Musik abgespielt (bzw. Mitarbeiter spielt Gitarre und singt dazu). Die Spieler beginnen, um die Stühle herumzugehen. Hört die Musik auf (bzw. ein deutliches Zeichen geben), versucht jeder Spieler möglichst schnell einen Stuhl zu bekommen. Wer keinen erwischt, scheidet aus. Dasselbe wird wiederholt; jedoch wird vorher wieder ein Stuhl weggenommen.

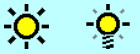
Wer bleibt zum Schluss noch übrig ?



Lehmann sagt



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-02

Spieler und Spielleiter (Lehmann) stehen im Kreis. Lehmann gibt Befehl, was gemacht werden soll. Man achte darauf, dass nur dann der Befehl ausgeführt wird, wenn es vorher »Lehmann sagt« heisst.

Zum Beispiel:

»Lehmann sagt: Alle einen Schritt vor!« Alle gehen einen Schritt vor.

»Lehmann sagt: Hände hoch!« Alle strecken die Hände hoch.

Ruft er nur »Hände hoch!« usw., dann darf nichts geschehen. Ein großer Teil wird dadurch verblüfft. Der Spielleiter kann selbst auch anders handeln, um die anderen dadurch zu beirren.

Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, ist Sieger.



Alle Vögel fliegen hoch!



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-03

Eine Abwandlung des Spiels »Lehmann sagt«. Der Spielleiter ruft: »Alle Finken (Stare, Schwalben, Möven, Adler, Schwäne usw. fliegen hoch!« und hebt die Arme zur Decke. Die Spieler müssen sofort folgen. Schnell geht 's hintereinander» »Alle Stare ...!« »Alle Schwalben ...!« usw. Jedes mal werfen alle die Arme hoch. Plötzlich nennt der Spielleiter ein Tier, das nicht fliegen kann: z. B. »Alle Ameisen fliegen hoch!« Wer jetzt die Arme hochnimmt, scheidet aus. Der Aufmerksamste wird Sieger.



Scharwenzel



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-04

Der Spielleiter sagt zu einem Eingeweihten: »Scharwenzel, hör aufs Wort und geh nicht eher fort, bis ich dir 's sagen werde, und reiche dem die Hand, dem ich sie reichen werde!« Scharwenzel wartet, bis ihm der Spielleiter sagt: »Geh«. Scharwenzel geht hinaus. Der Spielleiter gibt einem aus dem Kreis die Hand. Scharwenzel kommt und gibt, ohne zu zögern, dem gleichen Mitspieler die Hand. Allgemeines Erstaunen.

Die Lösung des Rätsels: Scharwenzel hört aufs Wort. Nach der Ankündigung beim Spielbeginn müssen Scharwenzel und Spielleiter warten, bis einer der Mitspieler eine Bemerkung macht. Den Betreffenden müssen sich beide merken. Dann klappt die Sache. Reden mehrere zugleich, muss der Spielleiter den Auftrag an Scharwenzel noch einmal wiederholen.



Schlapp hat den Hut verloren



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-05

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder Spieler hat eine Nummer, einer ist »Schlapp«. Schlapp beginnt z. B. wie folgt: »Schlapp hat den Hut verloren, Nr. 2 hat ihn!« Nr. 2: »Nr. 2 hat ihn nicht, Nr. 7 hat ihn«, Nr. 7: »Nr. 7 hat ihn nicht, Nr. 5 hat ihn« ...

Verspricht sich ein Teilnehmer oder hat er nicht aufgepasst, scheidet er aus oder bekommt einen Minuspunkt.

Variation:

Statt des Minuspunktes geht der Spieler auf den letzten Platz der Zahlenreihe. Alle Mitspieler rücken um einen Platz vor. Der Stuhl behält die Nummer, was bedeutet, dass sich die Spieler ständig neue Nummern merken müssen.



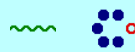
Die böse Sieben



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-07

Die Spieler sitzen im Kreis. Reihum wird abgezählt. Bei den Zahlen, bei denen eine 7 vorkommt oder die durch 7 teilbar sind, sagt der betreffende Spieler »Bumm«. (Also bei 7, 14, 17, 21, 27 usw.)

Ist die Zahlenreihe bei 70 angekommen, wird von vorne begonnen bzw. rückwärts gezählt. Natürlich ist es auch möglich, weiterzählen zu lassen.

Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Hinweis:

Das Spiel muss zügig gespielt werden, keine zu langen Überlegungspausen.



Holz berühren



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



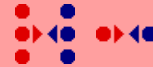
Spielregel : M 15-06

Die Spieler bewegen sich zwanglos. Der Spielleiter ruft plötzlich: »Berührt Eisen!« oder »Berührt Holz!« oder »Berührt etwas Weißes!« usw. Jeder Spieler versucht, möglichst schnell den Befehl auszuführen. Der letzte scheidet aus oder verliert einen Punkt.

Im Freien kann man mit diesem Spiel z. B. die Kenntnis von Bäumen und Pflanzen überprüfen.

Variation:

Es wird etwas aufgerufen, das nur einmal vorhanden ist. Hierbei gewinnt der erste, der es berührt, einen Punkt.



Hahnenkampf



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : -



Spielregel : M 15-08

Zwei Spieler stehen in der Mitte des Kreises. Auf einem Bein, die Arme über der Brust verschränkt, hüpfen sie aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig zu Fall zu bringen. (Nur mit den Achseln, nicht mit den Ellenbogen stoßen).

Verloren hat, wer mit dem zweiten Bein ebenfalls den Boden berührt.

Hier können auch Gruppen-Ausscheidungskämpfe durchgeführt werden.



Oxford und Cambridge



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



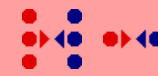
Spielregel : M 15-09

Die Mannschaften sitzen jeweils in Stuhlreihen hintereinander und bilden so ein »Ruderboot«. Die Spieler sind jeweils durchnummeriert.

Der Spielleiter gibt Anweisung an bestimmte Nummern. Z. B. »Nr. 4 besorge ein Taschenmesser«, oder »Nr. 2 laufe 1 mal um das Haus«. Die betreffenden Spieler lösen möglichst schnell die Aufgabe. Der schnellste hat für seine Mannschaft einen Punkt geholt, der von der »Rennleitung« gutgeschrieben wird.

Variation:

Die Mannschaften sitzen auf dem Boden.



Fingerhakeln



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



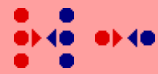
Material : -



Spielregel : M 15-10

Zwei Spieler versuchen, mit eingehaktem Zeigefinger sich gegenseitig über eine Linie zu ziehen. (Sie können sich auch an den Händen festhalten.) Die Beine stemmen sie (an der Linie) gegeneinander, um so einen festen Stand zu haben.

Das Spiel kann auch als Wettbewerb (Turnier) ausgetragen werden.



Beine drücken



Spieler : ab 4 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-11

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber auf einem Stuhl, die Beine ausgestreckt. Ein Spieler hält die Beine geschlossen, der zweite setzt einen Fuß rechts, den anderen links neben die des Mitspielers. Der die Beine geschlossen hat, versucht nun, diese auseinander zu drücken. Der Gegner versucht, das zu verhindern. Nach einer festgelegten Zeit wird gewechselt. Wer es schafft, die Beine des Gegners wegzudrücken, hat (für seine Mannschaft) einen Punkt geholt.



Tunnelstaffel



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-12

Zwei Mannschaften stehen reihenweise - eng mit gegrätschten Beinen nebeneinander hinter einer Startlinie. Die Spieler legen den Vordermännern die Hände auf die Schulter. Immer der letzte einer Mannschaft kriecht von hinten nach vorne und stellt sich vorne wieder auf; der Hintermann legt ihm die Hände auf die Schultern. Erst dann darf der nächste von hinten in den Tunnel starten.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste mit der vordersten Person die gegenüberliegende Wand berührt (oder eine Ziellinie überschreitet).



Der Reihe nach



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-101

Die Gruppe stellt sich zunächst der Größe, dem Alter, oder dem Alphabet nach auf. Nun wird einfach jeweils auf 2 (oder, je nach Anzahl der Mannschaften, 3 oder 4) abgezählt.



Stuhltreffen



Spieler : ab 8 Spieler



Material : pro Mannschaft 1 Stuhl



Spielregel : M 15-103

Es werden im Gruppenraum verschiedene (stabile) Stühle aufgestellt, je nach Anzahl der geplanten Mannschaften. Zunächst laufen alle bei Gitarrenspiel im Raum umher. Bei Musikstopp versuchen die Mitspieler, sich auf die Stühle zu stellen. Dabei wird zuvor die maximale Anzahl an Spielern pro Stuhl vorgegeben. Die jeweils auf einem Stuhl stehenden Spieler bilden anschließend eine Mannschaft. (In der Regel können 5-7 Personen auf einem stabilen Stuhl Platz finden).

Wertung:

Gruppeneinteilungsspiel (Jeder Stuhl mit den darauf befindlichen Personen ist eine Mannschaft.)



Schere-Stein-Papier



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-102

Bei diesem Entscheidungsspiel wird entschieden, wer in Gruppe A oder Gruppe B kommt. Es treten immer Zwei gegeneinander an. Der Gewinner kommt zur Gruppe A, der Verlierer in Gruppe B.

Darstellung:

Die Schere wird durch Zeige- und Mittelfinger in V-Form angezeigt, Der Stein wird als Faust angezeigt, Papier wird mit einer flachen Hand angezeigt.

Wertung:

Die Schere siegt über Papier, der Stein siegt über die Schere und das Papier siegt über den Stein.



Puzzle



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -

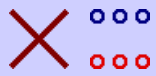


Spielregel : M 15-104

Mehrere Bilder werden jeweils in 2 (oder mehrere) Teile zerschnitten. Immer die zugehörigen Teile bilden ein Paar (eine Mannschaft).

Wertung:

Gruppeneinteilungsspiel.



Gerichtet und sortiert



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-125

Je nach Größe der Gruppe werden Mannschaften gebildet. Die Mannschaften stellen sich dann jeweils in der richtige Reihenfolge oder Sortierung auf.

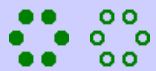
Nach

- Alter / - Größe / - Schuhgröße / - Gewicht

- alphabetisch nach dem Vornamen, anschließend nach dem Nachnamen.

Wertung:

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



Ball mit Namen



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-127

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Ein Ball wird einer Person zugeworfen und gleichzeitig muss der Name genannt werden. Um zu verhindern, dass immer die selben angespielt werden, darf eine Person maximal 2 (3) Mal angespielt werden. Sind alle mal angespielt worden und die Namen schon etwas eingepägt, kann zur Erschwernis ein zweiter Ball in Umlauf gebracht werden.

Variation: Nicht die werfende Person muss den Namen der angeworfenen Person nennen, sondern genau umgekehrt. Der Fänger nennt den Namen der werfenden Person.

Wertung: Keine Wertung vorgesehen.



Zipp-Zapp



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-126

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

Wertung: Keine Wertung. Es geht darum, mit der Zeit alle Namen parat zu haben.
Hinweis: Ab 10 Personen interessant.



Namen verkehrt



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-128

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

Wertung: Keine Wertung vorgesehen.

Beispiel: Redeirf = Frieder, Retnüg = Günter, ...



Pferderennen



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-49

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Freiwilliger wird dazu bestimmt, die Rennpferde anzuführen. Die restlichen Rennpferde folgen den Bewegungen und Anweisungen: Pferde in der Startbox (mit Füßen über den Boden scharren), Starten bzw. Laufen (Trampeln mit den Füßen), einfache Hürde (einmal hochspringen), Doppelhürde (zweimal hochspringen), schöne Frau links (links grinsen), netter Mann rechts (nach rechts grinsen), an der Tribüne vorbei (Applaudieren), beim Endspurt (stärker trampeln) und für das Zielfoto (lächeln nach vorne).



Wer ist der Chef?



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-51

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun einen Leiter (Chef), dem die Gruppe alles nachmachen muss (Klatschen, Winken, Kopf schütteln, Lachen, auf dem Stuhl rumrutschen usw.), ohne diesen jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Chef der Gruppe ist.

Wertung: Wird nach dreimaligem Raten immer noch nicht die richtige Person genannt, dann muss der Kandidat ein Pfand hergegeben. Wird jedoch die richtige Person erraten, dann muss der als richtig gewählte Chef vor die Tür.



Worte finden



Spieler : ab 4 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-50

Bei diesem Wortspiel nennt jemand ein Wort. Der nächste Mitspieler nennt ein Wort, welches als Anfangsbuchstaben den letzten Buchstaben des zuvor genannten Wortes hat, usw.

Variationen: Man kann die zulässigen Wörter auf Tiere, Pflanzen oder ein bestimmtes Thema beschränken, oder aber dem Spiel freien Lauf lassen.

Beispiel:

Löwe - Esel - Lama - Affe - Elefant - Tukan ...



Stuhlkreis



Spieler : ab 8 Spieler



Material : -



Spielregel : M 15-52

Bei diesem Stuhlkreis geht es im wahrsten Sinne des Wortes um einen guten Platz. Alle Spieler sitzen in einem Stuhlkreis. Ein weiterer Stuhl wird dazu gestellt. Derjenige, der links von diesem leeren Stuhl sitzt, muss jetzt folgenden Satz sagen »Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir ›Namen‹ her.« Nun muss der Spieler, der diesen Namen trägt aufstehen und sich auf den leeren Stuhl setzen. Das Ganze hat den Sinn, um sich die Namen besser einzuprägen.

Wenn man möchte, kann man auch noch weitere Anweisungen geben. Der Auserwählte soll zum Beispiel ein Tier nachmachen und als Katze zu diesem Stuhl wandern. Das Spiel geht im Übrigen immer so weiter. Es ist immer der Spieler dran, der gerade neben dem leeren Stuhl sitzt. Natürlich ändert sich dies in jeder Runde.