

# Spiele mit Kinder- und Jugendgruppen

## Spiele für Draußen:

- **Wäscheklammern-Fangspiel**

Jeder bekommt drei Wäscheklammern, die man sich an die Kleidung hängt. Jeder versucht den anderen so viele zu klauen wie möglich.

Variante: Wäscheklammern wieder los werden.

- **Kotzendes Kanguruh**

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Einer steht in der Mitte, Ziel von ihm ist es aus der Mitte herauszukommen. Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis und sagt dabei eine Figur, die diese mit ihrem linken und rechten Nachbarn durchführen muss.

Die Figuren sind folgende:

-Kotzendes Känguru:

Mittlere Person formt mit den Armen den Beutel des Kängurus. Die beiden Personen links und rechts davon „kotzen“ mit entsprechendem Laut in den Beutel.

-Toaster:

Mittlere Person hüpft als fertiges Toast. Die beiden Nebenmänner schließen die Arme um ihn als Toaster.

-Mixer:

Mittlere Person hält ihre Zeigefinger auf die Köpfe der beiden anderen. Diese drehen sich als Quirle um den Finger

-Waschmaschine:

Mittlere Person stellt die rotierende Wäsche mit ihrem Kopf dar, die beiden äußeren formen mit den Armen die Waschmaschine.

-Elefant:

Mittlere Person macht einen Rüssel mit den Armen, die beiden äußeren stellen die Ohren dar.

-James Bond:

Mittlere Person stellt sich wie James Bond mit Waffe hin, die beiden anderen spielen die Bondgirls.

Bei einem Fehler wechselt der, der gepatzt hat, mit dem in der Mitte.

- **Hase und Igel (Fangspiel)**

Je zwei Kinder haken sich mit Armen bei einander ein. Diese Zweiergrüppchen verteilen sich auf Fläche.

Zwei Kinder sind Fänger und Gefangener. Gejagter kann sich in Sicherheit bringen, indem er sich bei einem Zweiergrüppchen dazu einhackt. Hat er sich eingehakt, muss sich der äußere dritte von dem Grüppchen lösen und wird nun zum Fänger. Der Fänger wird somit plötzlich zum Gejagten.

Kann der Fänger den Gejagten fangen, wechseln ebenfalls die Rollen – der Fänger wird zum gejagten und umgekehrt.

Dieses Spiel ist auch sehr nett als Storch und Bär (statt Hase und Igel). Alles gleich, jedoch ist der Fänger der Bär und muss während dem Fangen laut brüllen und mit den Händen „Bär-Kratz-Fang-Bewegungen“ machen.

Der Gefangene ist der Storch. Dieser muss mit ausgestreckten Armen vor sich in die Hände klatschen und während dem Rennen laut „klapp – klapp“ rufen.

→ sehr lustig

- **Drachenschwanz-Jagd**

Alle Kinder stehen in einer Schlange hintereinander und fassen mit den Händen um die Hüfte des Vordermanns. Der Letzte (=Schwanz) hat eine Reepschnur/ein Tuch etc. in seiner Hose als Schwanz stecken. Der Erste (=Drachen-Kopf) muss den Schwanz abreißen, ohne dass sein „Körper“ (= restliche Kinder) auseinander fällt. Hat er es geschafft, kommt der Erste an letzte Stelle, und so weiter.

Variante: 2 Drachen

Material: Reepschnur bzw. Tuch als Schwanz

- **Katz und Maus**

9 Kinder stehen in Dreier-Reihen hintereinander und fassen sich in diesen Dreier-Reihen mit ausgestreckten Armen an den Händen. Somit entstehen zwei Gänge zum Durchlaufen. Eine Katze fängt eine Maus indem sie durch die Reihen laufen. Fühlt sich die Maus bedroht, d.h. kommt die Katze zu nahe, ruft sie laut „Hilfe“. Die „Mauern“ drehen sich dann um 90 Grad und fassen sich wieder mit ausgestreckten Armen an den Händen (mit den vorigen Vorder- und Hintermännern). Somit entstehen neue Gänge. Die Maus kann die Katze durch geschicktes Lenken an der Nase herumführen

Wurde sie Maus gefangen, werden neue Katz und Maus ernannt.

Bei Mehr Kindern Reihen anpassen!!!

→ sehr lustig

Material: keines

		---	---	---
	„HILFE“	---	---	---
		---	---	---

- **Wilder-Stier**

Kinder stehen im Kreis mit Seil in beiden Händen oder einer Hand (dieses zusammengeknotet für Kreis). Ein Stier steht in der Mitte und muss versuchen die Hände der Kinder abzuschlagen. Seil darf nicht herunter fallen. Wenn es bei einem Kind herunter fällt, bzw. wenn eine Hand getroffen wird wechselt der Stier.

Material: Spielseil

- **Bierdeckel** (auch drinnen möglich)

Feld: zwei gegnerische Parteien, getrennt durch Linie

1. Variante: ins gegnerische Feld werfen

2. Variante: Bierdeckel umdrehen, jede Mannschaft auf eine Seite

3. Variante: aufsammeln, wer am Ende am meisten hat

- **„Storch und Bär“**

Paarweise aufstellen, ein Fänger (Bär\_ brüllt) und ein Flüchtender (Storch: „klappert“ mit den Händen) Storch rettet sich durch einhaken bei einem Paar, der Außenstehende ist nun Bär, vorheriger Bär wird Storch (auch gut als Kennenlernspiel: Storch muss beim einhaken den Namen sagen)

- **Komm mit – Lauf weg**

Man sitzt im Kreis, einer außerhalb tippt Mitspieler an und sagt entweder „Komm mit“ (bei laufen in derselben Richtung um den Kreis), oder „Lauf weg“ (Entgegengesetzte Richtung)

- **Eins-zwei-drei**

Zwei Gruppen stehen sich in einigem Abstand gegenüber. Jedem Spieler ist eine Zahl zugeteilt – in jeder Gruppe die gleichen Zahlen (Z.B. 1 – 5). Der Spielleiter steht in der Mitte (=Mittellinie), jedoch am Rand, mit einem Gegenstand in der ausgestreckten Hand (Plüschtier oder Mütze etc.). Irgendwann ruft er plötzlich eine, zwei oder drei Zahlen.

Bei einer Zahl: jeweiliges Kind beider Mannschaften rennt in die Mitte um Mütze zu schnappen und mit Beute wieder zurück hinter seine Gruppen-Ziellinie.

Bei zwei Zahlen: die zwei Kinder müssen sich, noch hinter ihrer Linie Huckepack nehmen, so dann in die Mitte rennen und mit Beute wieder zurück (natürlich im Huckepack bleiben).

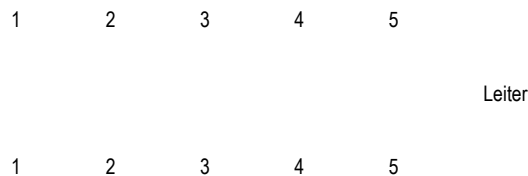
Bei drei Zahlen: zwei Kinder müssen drittes Kind auf gekreuzten/verschränkten Armen tragen. Natürlich wieder hinter Ziellinie.... Mütze...

Die schnellere Gruppe bekommt immer einen Punkt. Bei 10 Punkten gewonnen.

Langsamere Gruppe kann der anderen Gruppe den Gegenstand immer noch vor der Ziellinie wegnehmen.

→ sehr gut um z.B. streitende Jungs + Mädels zusammen spielen zu lassen, da sie zusammen halten müssen und Partner nicht selbst ausgesucht werden kann!!

Material: Plüschtier oder Mütze etc



- **Großmutter – Jäger – Wolf**

Zwei Gruppen stehen sich wie bei eins-zwei-drei gegenüber (Ziellinien) und Leiter wieder in der Mitte (Keine Durchnummerierung notwendig).

Es gibt drei Figuren die mit Gesten und Geräuschen dargestellt werden müssen:

Großmutter: wackelt schimpfend mit dem Zeigefinger und sagt „zz-zz-zz-zz...“

Jäger: streckt deutlich Arm nach vorne (=Gewehr) und sagt „peng-peng-peng..“

Wolf: macht Kratzbewegungen in die Luft und brüllt wie ein Wolf „wuaaaa...“

Die beiden Gruppen einigen sich still und leise für eine Figur und gehen dann zur Mittellinie.

Leiter zählt bis drei und dann müssen beide Mannschaften ihre Figur darstellen.

Nun muss sehr schnell überlegt werden wer wen fangen muss:

Oma schimpft Jäger (=fängt ihn)

Jäger erschießt Wolf (=fängt ihn)

Wolf frisst Oma (=fängt ihn)

Beide Gruppen fangen nun oder laufen weg. Es wird jedoch nicht wild hin -und- her gelaufen sondern nur ins eigene Ziel oder beim Fangen Richtung fremdes Ziel. Werden Kinder erwischt, dürfen sie „behalten“ werden. Mannschaftsgröße ändert sich somit ständig.

Jetzt erneut Figur überlegen, an Mittellinie.....

→ sehr lustig, macht immer viel Spaß

Material: keines

Alternativ auch: Org, Fee, Zauberer; oder selbst was ausdenken

- **Bandschlingen - Durchschlüpfen** (auch für drinnen)

Im Kreis aufstellen, an den Händen halten, zwischen zwei Spielern hängt die Bandschlinge, durch Bandschlinge durchschlüpfen \_ weitergeben

1. Variante: zwei Gruppen gegeneinander

2. Variante: ein Kreis, zwei Bandschlingen im Wettrennen

- **Sigg-Verschluss-Spiel**  
 Wie bei wilder Stier (Kreis mit Seil). Auf das Seil wurden zwei Sigg-Verschlüsse aufgefädelt. Unauffällig werden diese hin und her geschoben. Alle tun so als haben sie einen Verschluss in der Hand und schieben geg.falls Luft hin und her. Ein Kind in der Mitte muss herausfinden wo Verschluss ist. Schafft er es – Wechsel.  
 → bei kleiner Gruppe nur ein Verschluss  
 → bei kleinen Kinderhänden etwas schwieriger aber trotzdem gut möglich. Sie sollen dann immer zwei Hände zusammen nehmen.  
Material: Spielseil
- **Hasen-Rugby**  
 Zwei Teams (möglichst gleich stark aufteilen) verteilen sich durcheinander über Spielfläche. Ein Gegenstand (z.B. Plüschhase, daher der Name. Ansonsten anderes, gut zu fangendes Wurfgeschoss) muss 10x in der Mannschaft hin und her geworfen werden. Jedes mal, wenn jmd aus der Mannschaft fängt gibt es einen Punkt. Es darf nicht zu demjenigen geworfen werden, von dem man den Hasen gerade bekommen hat!! Fällt der Hase runter beginnt man wieder bei Null. Fängt die andere Mannschaft zählt diese nun los und die erste Mannschaft ist wieder bei Null  
 → aufpassen, dass nicht geschubst und echtes Rugby gespielt wird – gerade bei unterschiedlichem Alter gibt es sonst viele Tränen wg Fäusten im Gesicht etc.  
Material: Plüschtier öder ähnliches Wurfgeschoss (Tier besser als Ball – kann auch mit einer hand gefangen werden!!)
- **Krabben-Jagd**  
 Alle laufen auf Händen und Füßen (mit Hintern zum Boden) und müssen versuchen die Anderen um zu werfen / Bein weg zu ziehen etc. Wenn jemand Hintern am Boden hat, ist er raus.  
Material: keines
- **Piratenschiff**  
 Zwei Freiwillige mit verbundenen Augen (einer Piratenschiff, einer Handelsschiff), der Rest stellt sich im Kreis um die beiden auf. Jeder zweite ist Piraten-/ Handelsleuchtturm (geben verschiedene Töne ab, z.B.: piep und buhp). Durch die Geräusche lotsen sie ihr Schiff. Die Schiffe müssen auf den Turm, der Geräusche gibt zulaufen, das Piratenschiff versucht das Handelsschiff zu fangen.  
 Variante: ein paar Handelsleuchttürme werden durchnummeriert, schafft das Handelsschiff diese Türme der Reihe nach zu erreichen, hat es gewonnen.
- **Räuber und Gendarm (mit LVS-Geräten)**  
(Material: LVS-Geräte)
- **Bäume tasten**  
 Immer zwei Kinder tun sich zusammen. Eines pro Team hat verbundene Augen. Der Partner führt es zu irgendeinem Baum. Dieser muss nun so gut ertastet/errochen werden, dass er später wieder gefunden werden kann. Meint das Kind, ihn nun gut zu kennen, wird es weggeführt (evtl. noch gedreht, damit Orientierung verloren geht). Nun muss „sein“ Baum im offenen Augen wieder gefunden werden, wobei der Partner natürlich helfen darf. Danach Tausch, d.h. der andere darf einen Baum betasten.  
Material: Augenbinden für jedes zweite Kind

- **Fahnenjagd**

Vorbereitung: Lebensbändchen vorbereiten, z.B. aus Krepppapier ausschneiden (ausreichend Reservebändchen!!)

Es werden zwei (oder auch mehr) möglichst genau gleich starke Gruppen gebildet. Die Gruppen treffen sich in der Mitte des Geländes, dort trennen sie sich. 2 Helfer bleiben an einem zentralen Anlaufpunkt. Im Umkreis von 30-50m um Anlaufpunkt ist friedliche Zone, in der keine Lebensbändchen abgerissen werden dürfen, auch dürfen in diesem Bereich keine Fahnen gebracht werden.

Nun bauen sich die Gruppen an versteckten Orten ein kleines Lager (z.B. aus Zweigen u. Ästen). In der Mitte des Lagers wird jeweils eine Fahne (z.B. Handtuch) aufgehängt. Nach einer vorher bestimmten Zeit fängt dann das eigentliche Spiel an: die Gruppen müssen versuchen, die Fahnen der Gegner zu ergattern, ihre eigene aber zu verteidigen. Zudem hat jeder Spieler ein Lebensbändchen, das er verlieren kann, wenn es ihm von jemandem abgerissen wird. Das Bändchen muss sichtbar getragen werden (nicht unter Ärmel!!) Wer sein Bändchen verloren hat, darf nicht mehr mitspielen und muss, falls er eine Fahne bei sich hat, diese an Ort und Stelle fallen lassen. Er kann sich dann an der „zentralen Anlaufstelle“ ein neues Lebensbändchen besorgen und darf dann nach 5 Min. Wartezeit wieder mitspielen.

Am Schluss wird jede Fahne mit 10 Punkten bewertet (auch die eigene); jedes Lebensbändchen mit 1 oder 2 Punkten, je nach Gruppenstärke.

Material: Lebensbändchen, auch Reserve, 2 Fahnen oder Handtücher

Alternative: Catch the Flag: ohne Lebensbändchen, sondern im Gefängnis, durch Handschlag eines Mitspielers aus dem eigenen Team wieder frei

- **Baumstammsortierung**

Alle Kinder stehen nebeneinander auf einem liegenden Baumstamm (soll nicht zu dick sein – sonst zu einfach!). Nun müssen sie sich nach Alter oder ABC der Vornamen-Anfangsbuchstaben sortieren, dass sie danach exakt nebeneinander stehen. Keiner darf den Baum verlassen, keiner darf runterfallen. Gegenseitige Hilfe ist gefragt.

→ am Anfang ist es ein wildes Gewusel. Bei kleineren Kindern evtl. helfen, z.B. hinweisen, erst mal ohne Platztauschen überlegen wie die Reihenfolge werden soll, etc.

→ Bei Kindern mit Körperkontakt-Problemen (auch Jungs-Mädls) evtl. etwas schwierig. Kann dies jedoch auch fördern!!

- **Spinnennetz**

Seil als Netz zwischen zwei Bäumen spannen. Kinder sollen durch Lücken kommen, ohne das Seil zu berühren:

- einfach so
- mit verbundenen Augen durch Lotsen der anderen
- in Gruppe: jeder durch ein anderes Loch

Material: Seil

- **Seilüberquerung**

Heißer Draht.

Alle stellen sich in einer Reihe auf. Ein Seil ist in angebrachter Höhe gespannt. Die Kinder müssen über das Seil drüber und dabei immer mit mindestens einem von der Gruppe in Berührung bleiben. Berührt einer das Seil, oder gelangt unten drunter mit mehr als der Hälfte des Körpers, so erblindet er oder wird mit einem anderen zusammen gebunden etc.

- **Eiertausch**

Vorgegebene Zeit, jede Gruppe erhält ein Ei, Gruppe muss versuchen das Ei gegen etwas möglichst wertvolles einzutauschen.

- **Seilrutsche**  
 Seil bei der Hälfte mit Bandschlinge um Baumstamm wickeln. Mit einer Bandschlinge und zwei HMS die beiden Enden mit einem Mastwurf einhängen, mit doppeltem Prusik nachspannen. Als Stop doppelten/ dreifachen Prusik, ein Leiter hält das Ende. Zum Rutschen brauchen die Kinder einen Klettergurt und 2 Expressen zum einhängen, evtl. einfachen Prusik zum stoppen.  
Material: Seil, 2 lange Bandschlingen, 3 HMS, eine lange Prusik; Klettergurt, 2 Expressen, evtl. Bandschlinge/ Prusik
- **Seilgarten**  
 Parcours aus Seilen spannen, evtl. mit Schwingtau, Kletternetz...(Kinder mit verbundenen Augen durch Tasten durchlaufen lassen.  
Material: viele Seile
- **Schnitzeljagt**
- **Kartoffellauf** (auch gut oder sogar besser mit Tischtennisball)  
 Ball auf Löffel legen und auf „Los“ um Parcours laufen. Löffel weitergeben und Nächster läuft. Fällt Ball herunter – stehenbleiben und aufheben.  
Material: 2 Löffel, 2 Tischtennisbälle oder Kartoffeln
- **Luftballon-Lauf**  
 Zwei Kinder klemmen sich einen Luftballon in die Mitte (zwischen die Schultern) und laufen den Parcours. Wie bei Kartoffellauf Wechsel und Stehen bleiben bei Verlust.  
Material: 2 Luftballons (+ einige als Ersatz)
- **Elefanten-Spiel**  
 Je ein Gegenstand (Stein) pro Team wird direkt an Start gelegt. Auf „Los“ muss vom Team- Ersten 7x drum herum gelaufen werden jedoch mit Hand auf dem Stein. Dann Parcours laufen und Nächster....  
 → Achtung: auf Gelände achten. Leiter geg.falls neben her laufen und Kinder geg.falls auffangen, da sie durch Schwindel teilweise umfallen!!!!  
Material: Naturmaterial
- **Kleider-Kette** (nur bei warmem Sommer-Wetter!!!)  
 Teams müssen aus der Kleidung die sie am Körper haben (keine zusätzliche holen!!!) eine lange Kette binden, d.h. alle Kleidungsteile und Schuhe die sie hergeben möchten, müssen zusammengebunden werden. Welche Gruppe längste Kette hat, bekommt Punkt.  
 → Achtung: Leiter muss schauen, dass niemand gezwungen wird seine gesamte Kleidung auszuziehen!!!  
Material: keines
- **Fädel-Spiel** (auch drinnen möglich)  
 Kinder stehen in einer Reihe. An je einen Kochlöffel wird ein Wollknäuel geknotet. Der Löffel wird nun auf „Los“ beim ersten Kind von unten nach oben durch die Kleidung gefädelt. (im Hosenbein, unter Pulli...). Kommt er oben wieder raus wird er ans nächste Kind weitergegeben. Dieses fädelt nun von oben nach unten und so weiter. Das letzte Kind muss ebenfalls durchfädeln aber gleich wieder zurück fädeln, d.h. das Knäuel wieder auffädeln. Die Gruppe, die als erstes alles wieder zurück gefädelt und das Knäuel aufgefädelt hat, bekommt einen Punkt.  
Material: 2 Kochlöffel, 2 lange Wollknäuel die nicht reißen!!

- **Krabben grapschen** (auch drinnen möglich)  
Zwei Teams nebeneinander. Im Team sitzt man hintereinander. Rechte Hand nach vorne, linke nach hinten. Hände des Vorder- und Hintermanns festhalten.  
Am Ende sitzt ein Leiter und hat je eine Hand der letzten Beiden aus den Teams in je einer Hand. Irgendwann drückt er gleichzeitig die Hände der beiden Kinder. Diese müssen den Händedruck wie einen Stromschlag durch die Reihe geben bis sie bei den Ersten ankommt. Vor den Ersten liegt ein Gegenstand (z.B. Mütze). Ist der Händedruck angekommen, muss schnell nach der „Krabbe“ gegrapscht werden. Der Schnellere setzt sich hinten an seine Gruppe.  
Es wird so lange gespielt, bis in einer Mannschaft der erste wieder vorne sitzt  
Material: Mütze etc.
- **Monarch** (auch drinnen möglich)
  - Es gibt einen Monarchen mit einem Ball, der versuchen muss die Mitspieler abzuwerfen, dabei ist zu beachten, dass jeder Abgeworfene auch zu einem Monarchen wird
  - Monarchen dürfen sich mit dem Ball nicht bewegen
  - Variation: alle Spieler gehen im Krebsgang
- **Gemetzel** (auch drinnen möglich)
  - In der Mitte des Raums wird mit einem Seil ein Kreis gelegt, wo sich alle Spieler im Krebsgang fortbewegen
  - Die Spieler müssen versuchen mit ihrem Körper die anderen Mitspieler aus dem Kreis zu drängen, ohne dabei zu zwicken oder mit den Händen zu agieren
- **Systemisches Kreiseln**
  - jeder Mitspieler konzentriert sich unauffällig auf eine andere Person
  - nach Startzeichen des Leiters versuchen die Mitspieler ihre gemerkte Person 3-mal zu umkreisen  
Variation:
  - jeder Mitspieler konzentriert sich unauffällig auf zwei andere Personen
  - nach Startzeichen des Leiters versucht jeder Mitspieler ein gleichseitiges Dreieck mit seinen gemerkten Personen zu bilden
- **Ballons sammeln**  
Dauer: Eine festgelegte Zeit oder bis von den Ballonträgern ein festgelegtes Ziel erreicht wird  
Zielgruppe: Beliebig, sinnvoll ältere Kinder oder Jugendliche  
Ort: Outdoor oder großer Raum  
Spieler: Mindestens vier pro Gruppe sinnvoll, Mindestens zwei Gruppen  
Material: Pro Gruppe und je nach Alter 10-20 Ballons  
Verlauf: Es werden zwei gleichgroße Gruppen und ein Spielleiter bestimmt. Festgelegt wird eine bestimmte Spieldauer und eine Spielfeld oder eine bestimmte vom Ballonträger zu erreichende Ziellinie. Jede Gruppe bläst ihre Ballons auf und überlegt sich eine Strategie, wie ihr Ballonträger die eigenen und von anderen Gruppen gefangenen Ballons verteidigt bzw. über die Ziellinie bringt. Der Spielleiter startet das Spiel. Die Ballonträger versuchen bis zum Ende des Spieles ihre Ballons zu verteidigen. Die anderen der eigenen Gruppe verteidigen ihren Ballonträger oder zerstören oder rauben die Ballons der anderen Gruppen. Es zählen die Ballons, die der Ballonträger der eigenen Gruppe über die Ziellinie trägt oder nach Ablauf der Zeit hat. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Ballons.

- **Moorüberquerung**
  - ein Feld (das Moor) wird vom Spielleiter festgelegt, in dessen Mitte sich eine Insel befindet
  - Bildung zweier gleich großer Gruppen, die jeweils 5 Bierkästen auf ihrer Seite haben
  - Jede Mannschaft muss auf das andere Ufer, wobei die Bierkästen nur bis zur Hälfte benutzt werden dürfen, auf der anderen Hälfte muss man die Bierkästen des anderen Teams benutzen
  - Wenn die Bierkästen keinen Körperkontakt mehr haben, fallen sie aus dem Spiel, sowie eine Spieler der das Moor berührt oder hineinfällt, „erblindet“.
- **Schnecken checken**

Dauer: Bis alle Schnecken gefunden wurden oder festgelegte Zeit  
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche  
Ort: Großer Raum (oder im Lager)  
Spieler: Ab 5-6 Personen sinnvoll  
Material: Tücher zum Augenverbinden, Leintuch, Smarties als Schnecken  
Verlauf: Das Leintuch ist das Spielfeld. Die Mitspieler verbinden sich die Augen. Gesucht werden darf bei Kindern mit den Händen, bei Jugendlichen evtl. nur durch Riechen oder Berührung mit der Stirn. Ein Spielleiter verteilt die Smarties auf dem Spielfeld. Die Spieler versuchen sich im Vierfüßlerstand fort zu bewegen und soviel Smarties wie möglich zu erhaschen (und zu essen). Die Runde ist beendet, wenn alle Smarties gefunden wurden oder die festgelegte Zeit erreicht ist.
- **Zombie**

Dauer: Bis nur noch Jugendleiter oder nur noch Zombies übrig sind  
Zielgruppe: Jugendleiter, aber auch Kinder/Jugendliche  
Ort: Großer Raum  
Spieler: Gruppe ab 8-10 Spielern sinnvoll  
Verlauf: Der Raum muss dunkel sein. Ist dies nicht vollständig zu erreichen, sollten sich die Mitspieler zusätzlich alle die Augen verbinden. Cave: Sturz- und Verletzungsgefahr, unfallgefährdete Hindernisse abpolstern oder Gruppenteilnehmer zum Schutz einteilen. Es werden je nach Gruppengröße eine gewisse Anzahl an Zombies festgelegt. Die anderen sind Jugendleiter. Die Zombies gehen mit ausgestreckten Armen immer wieder die Hände zusammen klatschend und mit urigen Zombiegeräuschen durch den Raum und versuchen so andere Mitspieler zu berühren. Je nachdem, wen er berührt passiert folgendes:

  - Zombie trifft Zombie -> Beide Zombies verwandeln sich zu Jugendleitern
  - Zombie trifft auf Jugendleiter -> Jugendleiter ist jetzt auch Zombie
  - Jugendleiter trifft auf Jugendleiter -> nicht passiert
- **Hexentanz**

Ort: Großer Raum oder Outdoor  
Spieler: Mindestens 3, Nicht zu viele, da es sonst zu lange dauert  
Material: Karton, Rucksack etc. als Hexenfeuer  
Verlauf: Die Teilnehmer bilden einen Kreis um das „Feuer“ und halten sich an den Händen. Sie versuchen sich gegenseitig in das Feuer zu ziehen. Wer das Feuer berührt scheidet aus  
Variante:

  - Die ersten die ausscheiden haben mehrere Leben (Der erste drei, der zweite zwei, der Dritte eins; dies hat das Ziel, dass die Schwächsten, die am Anfang ausscheiden, noch mal eine Chance haben
  - Am Anfang teilt man die Hexen in zwei Gruppen. Die eine Gruppe bekommt jeweils ein Kopftuch oder ein anderes gut sichtbares Zeichen. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Gruppe vollständig ausgeschieden ist.



## **Spiele für Drinnen:**

- **Durchschlupf-Spiel**  
Kinder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Houla-Hupp-Reifen oder alternativ (und etwas schwerer) ein Ring aus zusammengeknoteten Reepschnur wird durch den Kreis gegeben ohne die Hände loszulassen. Hierfür muss man mit den Füßen durch den Seilring steigen und ihn an den Nachbarn weiterreichen. Dieser schlüpft wiederum (ohne Loslassen) durch den Seilring, usw. Der Seilring muss einmal die Runde machen.  
Variation: mehrere Ringe im Umlauf oder auch Wettspiel mit zwei Gruppen.  
Material: mehrere Reepschnüre mit unterschiedl. Durchmesser (ca. 2 – 2,5 m)
- **1 – 2 – 3 – Klettern (oder Friedrich oder Hütte....)**  
Alle stehen im Kreis (auch Leiter) und schauen zum Boden. Der Leiter zählt „1 – 2 – 3 – Klettern“. Auf „Klettern“ muss jeder einem anderen Kind ins Gesicht schauen. Der Blick darf nicht mehr gewechselt werden, d.h. während „1 – 2 – 3“ gezählt wird, muss man schon überlegen wen man anschaut. Treffen sich zwei Blicke, d.h. schauen sich zufällig zwei Personen an, rufen diese laut „ooooooooohhhhhh“. Sie müssen aus dem Kreis. Es wird so lange gespielt bis nur noch zwei Personen übrig sind.  
→ besonders beliebt bei kleineren Kindern
- **Stühlerücken**  
Ein Stuhlkreis, jeder steht hinter seinem Stuhl, die Stühle werden ein Stück nach hinten gekippt, und auf „Hopp“ rennt jeder einen Stuhl weiter. Die Stühle dürfen nicht umfallen.
- **Obstsalat 2**  
Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, einer steht in der Mitte. Jedes Kind nennt ein Obst (wahlweise auch mit Namen zum kennen lernen). Der in der Mitte stehende muss nun ein Obst 3x nennen, bevor das Obst einmal seinen Namen gesagt hat (z.B. Kiwi Kiwi Kiwi). Hat das Obst aber zuerst 1x seinen Namen gesagt, bevor er fertig ist, bleibt er weiterhin in der Mitte. Erst wenn er schneller war, wird getauscht.
- **Gordischer Knoten**  
Kinder stehen im großen Kreis. Augen werden geschlossen und auf Kommando gehen alle in die Mitte (evtl. mit überkreuzten Armen) und greifen sich irgendwelche Hände. Hat jeder zwei Hände gefunden werden Augen geöffnet und der Knoten muss gelöst werden ohne die Hände los zu lassen. Der Knoten geht fast immer auf!!!! Leiter muss bei kleineren Kinder mithelfen!!!  
Material: keines
- **Activity**  
Mehrere Gruppen, pro Gruppe denkt man sich ein zus.gesetztes Substantiv aus, das die anderen (einer für seine Gruppe) in bestimmter Zeit erklären muss → zeichnen, phantomimisch oder erklären
- **Wer bin ich**  
Zettel auf Stirn, erraten wer man ist durch ja-/ nein Fragen
- **Besenumklettern**  
Besenstiel umklettern, von vorne, oder von hinten
- **Meine Oma ist krank** (mit Kekesen)

- **Karten-Schoß-Sitzen**  
 Stuhlkreis. Spielleiter in der Mitte mit Kartenspiel. Er teilt jedem Kind eine Spielkarte aus. Diese müssen sich die Farbe merken, d.h. Kreuz, Pick, Herz, Karo (geg.falls Eichel, Blatt, Schelle, Herz). Zahl ist unwichtig. Karte wird wieder eingesammelt. Mischen. Spielleiter hebt nun einzeln eine Karte nach der andern ab und ruft immer laut die Farbe. Derjenige, dessen Anfangs-Farbe genannt wird darf einen Stuhl weiter rutschen. Sitzt dort jemand der nicht weiter gerutscht ist, setzt man sich auf dessen Schoß. Dieser ist nun gesperrt, bis keiner mehr auf ihm sitzt. Irgendwann kann es sein, dass viele Kinder aufeinander sitzen. Zieht der Spielleiter ein Ass, nennt er hier nicht die farbe, sondern ruft laut „Ass“. Nun müssen/dürfen die Kinder, die aufeinander sitzen durchtauschen, d.h. der oberste nach unten und umgekehrt. Spiel ist gewonnen, wenn ein Kind wieder auf seinem Ausgangsstuhl sitzt.  
 → sehr beliebt bei Kindern!!!  
Material: Kartenspiel, Stühle
- **Platz tauschen**  
 Alle TN durchnummerieren. Stuhlkreis. Ein Kind in der Mitte mit verbundenen Augen, nennt 2 Zahlen. Diese müssen nun ihren Platz tauschen ohne Lärm zu machen. Der Mittlere muss einen fangen um abgelöst zu werden. Er kann nur nach Gehör fangen, da er nichts sieht.  
 → wichtig: es muss leise sein und die anderen Kinder dürfen nicht sich nicht rühren um den Mittleren nicht in die Irre zu führen!!  
 → Sehr gut um wieder Ruhe in eine unruhige Gruppe zu bringen, da absolute Stille herrschen muss damit der Fänger jmd erwischen kann.
- **Durchnummerieren**  
 Alle stehen mit dem Gesicht nach außen im Kreis, Augen geschlossen. Nun wird versucht, durchzunummerieren. Wird eine Zahl doppelt gesagt, muss von vorne begonnen werden.
- **Cornflakesbox**  
 Box steht am Boden, muss mit den Zähnen aufgehoben werden, dabei dürfen die Knie, Hände etc. den Boden nicht berühren. Das Stück, an dem die Zähne waren, wird abgerissen
- **Stumme Jule**  
 Jedes Kind hat einen Zettel auf das es folgendes schreibt: 1 2 3 4 5 6 5 4 3 2 1  
 Reih um wird nun gewürfelt. Jeder muss die Zahlen der Reihe nach „abwürfeln“ und dann durchstreichen. D.h. erst die 1, dann die 2.... Würfelt man die richtige Zahl, streicht man diese durch und gibt den Würfel weiter bis man wieder dran ist. Würfelt man die falsche Zahl – Pech gehabt. Auch warten bis man wieder dran ist.  
 All das OHNE zu reden. Wer spricht fängt wieder von vorne bei 1 an. Wer alle durchgestrichen hat, hat gewonnen.  
Material: Papier, Stifte, 1 Würfel  
 → sehr gut um Ruhe in eine Gruppe zu bringen!!
- **Weitergebe - Spiele**  
 Gruppe steht im Kreis, Gegenstand wird weitergegeben  
 Z.B.: Orange unterm Kinn, Streichholzschachtel auf der Nase, Flasche zwischen Knien
- **Eisschollen**  
 Ganze Gruppe muss in Teamwork einen Parcours, bestehend aus Stühlen (=Eisscholle\_beweglich) und Tischen (=Eisberg\_ unbeweglich) überwinden. Dabei kann ein Teil der Gruppe „schneeblind“ sein bzw. werden.

- **Eierfall-Spiel**

Mehrere Teams à 2 – 4 Kinder. Jedes Team bekommt 10 (-15) Taler (= Papierstücke mit Zahlen von 1-10 drauf). Mit diesen Talern können Materialien gekauft werden:

- DIN A 4 Blatt Papier
- Karton-Schnipsel (ca. 5 x 5 cm)
- Haushaltsgummis
- Luftballons (maximal 3 Stück pro Gruppe)

Die Gruppenleiter verkaufen die Artikel an einer Verkaufsstelle. Jede Gruppe darf abwechselnd mit 3 Taler 3 Gegenstände kaufen. Reih um pro Gruppe bis die Taler weg sind.

Zusätzlich bekommt jede Gruppe ein rohes Ei und eine Rolle Tesa (oder 2m Tesa etc).

In einer bestimmten Zeit (ca. 30Minuten) muss das Ei so verpackt werden, dass es aus ca. 3-5 m Höhe (z.B. vom Balkon) heruntergeschmissen werden kann, ohne kaputt zu gehen. Außer den gekauften Materialien darf nichts verwendet werden (z.B. Gras etc), da sonst Disqualifikation. Bevor die Materialien gekauft werden, muss den Kindern erklärt werden, was gemacht werden muss, damit die Kinder überlegen können, was sie brauchen bzw. kaufen müssen.

Nach abgelaufener Zeit werden die Gebilde von den Leitern eingesammelt und einzeln vom Balkon geschmissen. Dann kommt raus wer mal ein guter Baumeister wird ☺

Material: mehrere Blätter Papier, Karton, Gummis, Luftballons, Eier, Tesa

→ macht immer viel Spaß!!

- **Sinkendes Schiff**

Wie Reise nach Jerusalem, immer ein Stuhl weniger, aber Teilnehmer bleiben gleich.

Die Gruppe muss als Team versuchen, dass immer alle auf die restlichen Stühle passen.

- **Wehrwolf**

Analog Mord in Palermo ( Mafiosi/ Wehrwölfe, Bürger, Amor, Seher, Hexe, Seelenretter, Attentäter, Bombe, Jäger, Austauschopfer, evtl. geheime Allianz)

- **Fliegender Teppich**

Es werden zwei Teams gebildet. Das Team, das es schafft die Decke kleiner zu falten ohne dass ein Mitspieler runterfällt, gewinnt.

Variante: Das Team, das es schneller schafft die Decke einmal umzudrehen ohne herunter zu fallen, gewinnt.

Material: Decke, Plane, Folie etc.

- **Wäscheklammern hinhängen**

Im Kreis steht einer mit verbundenen Augen, die andern versuchen ihn mit Wäscheklammern zu behängen. Merkt er etwas, muss diese Klammer wieder entfernt werden.

- **Mord im Dunkeln**

Durch Zettel werden Tänzer, Detektiv und ein Mörder bestimmt. Der Detektiv geht vor die Tür.

Im dunklen Raum tanzen alle. Es wird plötzlich einer umgebracht. Wenn der Mord bemerkt wird, erscheint der Detektiv. Er befragt alle Beteiligten 2x. Wer etwas verschiedenes sagt, ist der Mörder.

- **Donauwelle**

- Enger Stuhlkreis, eine Person geht in die Mitte – ein Stuhl bleibt leer
- Stuhlwechsel La-Ola-Style, Richtung wird durch Klatschen der Mittelperson geändert
- Ziel: einen Platz zu ergattern, dann muss der Nebensitzer, der zu langsam war in die Mitte

- **Jeder mit weißen Socken...**
  - Stuhlkreis, ein Stuhl zu wenig, eine Person in der Mitte
  - Platzwechsel wenn Spieler zutreffend aufgefordert werden: Bsp „Jeder, der braune Haare hat wechselt seinen Platz!“
  - Während des Wechsels versucht jeder, einen neuen Platz zu finden, der Mittelmann auch
  - Man darf nicht auf den gleichen Platz zurück, wenn man wechseln muss
- **Obstsalat**

Alle sitzen in einem Stuhlkreis, nur einer steht in der Mitte. Die Gruppenteilnehmer werden in Obstsorten aufgeteilt (z.B. Äpfel, Pflaumen, Bananen...). Die Person in der Mitte nennt eine oder mehrere Obstsorten, die sich dann einen neuen Platz suchen müssen. Dabei versucht die Person in der Mitte selbst einen Platz zu ergattern. Bei „Obstsalat“ müssen alle den Platz wechseln.
- **Schenkelklopfer** (Klopfspiel), analog auf Tisch

Alle Mitspieler sitzen in einem engen Stuhlkreis zusammen (wahlweise auch an einem Tisch), und jeder legt seine linke Hand flach auf den benachbarten Schenkel seines/r linken Nachbars/rin. Die rechte Hand wird natürlich auf dem rechten Nachbarsoberschenkel gelegt, und eine/r fängt an und schlägt mit einer Hand einmal auf den Schenkel. Der Reihe nach soll jetzt auf die Schenkel gehaut werden. Schlägt Einer in der Kette mit einer Hand schnell zweimal hintereinander, wird die Richtung gewechselt, wodurch zusätzliche Hektik und Verwirrung unter den Spielern entsteht. Wer zu langsam ist oder einen Fehler macht (z.B. Schlagen obwohl gerade die Richtung gewechselt hat) muss die entsprechende Hand „aus dem Spiel nehmen“
- **Rübenfeld**

Alle Kinder legen sich in einem Kreis mit den Füßen nach außen auf den Boden und haken die Arme ein. Die Bauern versuchen die Rüben aus der Erde zu reißen. Ist ein Kind von der Gruppe getrennt, ist es auch Bauer.
- **Super Mario**

Aufwärmspiel  
Super Mario läuft, springt, läuft schneller...
- **Elefanten waschen**

Falls den Kindern kalt ist, kann man mit ihnen Elefanten waschen, d.h. man läuft hinter dem Elefanten her, der läuft schnell und man wäscht den Rüssel, die Ohren, den Rücken, den Bauch, die Beine...
- **Zeitungstanzen**

Zeitungen (Hälfte der TN), es wird immer zu zweit auf einer Zeitung getanzt, nach einiger Zeit wird die Zeitung halbiert (wer runterfällt, scheidet aus)
- **Hau Ruck**

Dauer: Ca. 5min jedes Spiel  
Zielgruppe: Ab ca. 10 Jahre  
Ort: Hütte  
Spieler: Ab 3 Spieler  
Material: Kartenspiel, Kronkorken  
Verlauf: Jeder bekommt vier Karten. Auf Hauruck wird immer eine Karte weitergegeben. Wer als erstes vier gleiche Karten hat, bekommt einen Kronkorken und ist fertig. Wer am Schluss keinen Kronkorken hat, hat verloren.

- **Grummel, Grummel**

Dauer: Beliebig

Zielgruppe: Beliebig

Ort: Hütte, am Tisch

Spieler: Ab 4 Personen

Material: Mindestens 1 Münze; Mehrere Münzen bei vielen Spielern. Die Kinder müssen die Münze halten können

Verlauf: Die Münzen werden unter dem Tisch unter lautem „Grummel, Grummel“ von allen weitergegeben. Einer gibt die Kommandos:

1. Hände auf den Tisch, alle Personen legen die Hände mit oder ohne Münzen auf den Tisch. Empfohlen wird dies schnell und unter lautem mit der Hand auf den Tisch schlagen zu tun, damit man die Münzen nicht Hören kann.

2. Es werden mit den Händen auf Kommando Figuren gebildet

3. Die leitende Person der Rund muss jetzt raten welche Person eine Münze hat. Sie muss dabei auch die richtige Hand angeben.

4. Ist dies richtig, muss derjenige der die Münze hatte die nächste Runde leiten. Ist dies falsch leitet die aktuelle Person noch einmal die Runde.

Mögliche Figuren: Pistole, Elefant, Spinne, Wasserfall, Kamel, Häschen

- **Watte pusten**

Dauer: Bis alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind

Zielgruppe: Beliebig

Ort: Hütte, Tisch oder Boden

Spieler: Ab ca. 4

Material: Wattebausch oder Toilettenpapierknäuel

Verlauf: Watte/ Knäuel muss durch Pusten vom Tisch geblasen werden. Bei wem das Knäuel herunterfällt wird bestraft (Schwärzen mit Korken oder Niveatupfen) oder der Mitspieler scheidet aus.

Variante:

- Pusten mit Strohalm

- Luftballon statt Knäuel

- Luftballon kann auch von der gesamten Gruppe in der Luft gehalten werden

- Mit Strohalm Papierfetzen weitergeben

- **Weit weit weg**

Dauer: beliebig

Zielgruppe: Ab 13-14Jahren geeignet

Ort: Hütte

Spieler: Jeweils 2 Spieler spielen gegeneinander

Material: Gegenstand zum Vorlegen

Verlauf: Für Kinder von einer bestimmten Linie aus, bei älteren können Füße als Erschwernis auf einen Stuhl gelegt werden, von dort aus muss der Gegenstand so weit wie möglich nach vorn gelegt werden. Danach muss die Person wieder zurück auf den Stuhl. Dabei dürfen maximal vier Punkte Boden- und/oder Stuhlkontakt haben.

Variante: Immer zwei Personen spielen zusammen in einer Gruppe, auch hier muss eine Gegenstand von der Gruppe soweit wie möglich nach vorn gelegt werden. Dabei darf die erste Person höchstens auf vier Punkten Bodenkontakt haben, die zweite darf nur die Hände am Boden haben

- Kartenblasen**

Dauer: Bis die letzte Karte ins Glas oder vom Glas heruntergeblasen wurde, Jemand scheidet aus, wenn er eine gewisse Anzahl Strafen erhalten hat (Nikolaushaus, Galgenmann gezeichnet, Schwarzer Korken)

Zielgruppe: Beliebiger, gut ab 10 Jahre

Ort: Auf dem Tisch oder auch auf dem Boden

Material: Becher oder (Weißbier-)Glas, ein Stapel Karten

Verlauf: Die Karten werden zu Beginn als wilder Stapel auf das Glas gelegt, reihum wird gepustet. Wer keine Karte herunterspustet bekommt eine Strafe und der Nächste ist dran. Die letzte Karte muss ins Glas geblasen werden (gilt für Größere). Gelingt dies nicht, ist ebenfalls eine Strafe fällig.
- Rippel Dippel**

Dauer: beliebig

Zielgruppe:

Ort: Hütte

Spieler: Ab ca. 4 Spieler

Material: Geschwärzter Korken

Verlauf: Jeder hat eine Nummer (z.B. Rippel Dippel Nummer 1 usw.). Spruch: Rippel Dippel Nummer X mit X Dippel (Anzahl der Korkenflecken) ruft Rippel Dippel Nr. Y mit X Dippel. Antwortet der Rippel Dippel Nr. Y nicht oder zu langsam oder antwortet jemand falsch erhält derjenige Mitspieler eine Strafe (s. o.).
- Concentration**

Dauer: Bis nur noch ein (oder zwei Mitspieler da sind)

Zielgruppe: Kinder, eher größere

Ort: Hütte, beliebig

Spieler: Mindestens 6 Spieler

Material: keins

Verlauf: 1. Hände auf Tisch oder Schenkel klopfen  
2. Finger bds. Schnippen  
3. Concentration now begins  
4. Eigenen Namen, Anderen Namen  
5. Die andere Person macht weiter mit eigenem Namen und anderem Namen. Wer schläft scheidet aus.
- Faxmaschine**

Dauer: Bis eine Mannschaft ihre Reihe komplett durchgewechselt hat

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche, Schwierigkeit der Motive je nach Entwicklungsstand wählen

Ort: Beliebiger

Spieler: Mindestens 10, Pro Reihe wenigstens 5 sinnvoll

Material: Zettel und Stift(e), vorgefertigte einfache Motive (Strichzeichnungen), je nach Alter

Verlauf: Es werden zwei gleichgroße Reihen gebildet. Die Spieler einer Reihe sitzen jeweils hintereinander. Die letzten beiden bekommen von einem Spielleiter das gleiche Bild gezeigt und müssen dies auf den Rücken des Vordermannes malen. Der vorderste in der Reihe malt das Bild, so wie es beim ihm ankommt heimlich auf einen Zettel. Die beiden Bilder werden mit dem Original verglichen. Die Mannschaft, deren Bild dem Original am Ähnlichsten ist bekommt einen Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

- **Oachkatzl**  
 Dauer: 5 min  
 Zielgruppe: Beliebig  
 Ort: Hütte oder draußen  
 Spieler: 3 Spieler gleichzeitig  
 Material: Besenstiel, Kochlöffel  
 Verlauf: Die 3 Spieler sitzen eng nebeneinander. Die Person in der Mitte hat den Besenstiel zwischen den Knien und läuft mit den gestreckten Händen immer am Besenstiel auf und ab. Das Oachkatzl springt zwischendurch immer wieder auf die Oberschenkel der benachbarten Personen (mit der Hand auf die Oberschenkel der Nachbarn klatschen). Die Personen versuchen mit dem Kochlöffel die Hand der mittleren Person zu treffen (nicht zu fest schlagen).
  
- **Spinnennetz**  
 Dauer: Pro Spiel ca. 2 min  
 Zielgruppe: beliebig  
 Ort: Hütte, auch draußen  
 Spieler: Mindestens 4 Spieler  
 Material: Wolle oder Reepschnüre  
 Verlauf: Spinnennetz aufbauen indem je zwei Gegenüberliegende Spieler einen Faden/ eine Schnur spannen. Auf dem Netz wird ein Gegenstand z.B. Teller transportiert und auf einem Glas abgestellt  
 Variante:  
 - Der Teller wird mit einem Ball beschwert  
 - Gegenstände variieren
  
- **Förderband**  
 Dauer: Beliebig  
 Zielgruppe: Kinder und Jugendliche  
 Ort: Lager  
 Spieler: Mindestens 6-10 Mitspieler  
 Material: Kissen o.ä.  
 Verlauf: Ein Mitspieler ist am Anfang in der Mitte, die anderen Mitspieler sitzen oder knien im Kreis. Ein Kissen oder anderer Gegenstand wird von den Mitspielern außen im Kreis weitergegeben. Der Mitspieler in der Mitte versucht sich bei dem Mitspieler, der das Kissen gerade in der Hand hat auf den Schoß zu setzen. Gelingt ihm das geht dieser Mitspieler in die Mitte.
  
- **Förderband**  
 Dauer: Beliebig  
 Zielgruppe: Kinder und Jugendliche  
 Ort: Lager  
 Spieler: Mindestens 6-10 Mitspieler  
 Material: Kissen o.ä.  
 Verlauf: Ein Mitspieler ist am Anfang in der Mitte, die anderen Mitspieler sitzen oder knien im Kreis. Ein Kissen oder anderer Gegenstand wird von den Mitspielern außen im Kreis weitergegeben. Der Mitspieler in der Mitte versucht sich bei dem Mitspieler, der das Kissen gerade in der Hand hat auf den Schoß zu setzen. Gelingt ihm das geht dieser Mitspieler in die Mitte.

- **Stille Post**  
 Dauer: Beliebig  
 Zielgruppe: Beliebig  
 Ort: Lager (aber auch andersorts, sogar draußen möglich)  
 Spieler: Mindestens 4 pro Reihe (mind.8 Mitspieler)  
 Material: Münze oder Karten  
 Verlauf: Es werden zwei gleichgroße Reihen gebildet. Die Mitspieler der Reihe sitzen seitlich nebeneinander. Die Mitspieler der unterschiedlichen Reihen jeweils Rücken an Rücken. Ein Spielleiter wirft eine Münze oder zieht eine Karte. Wird Zahl oder eine bestimmte festgelegte Kartenfarbe aufgedeckt, gibt der erste der Reihe jeweils durch Händedrücker das Zeichen. Dieses wird durch die Reihe weitergegeben bis zum Letzten. Dieser ruft und/ oder gibt ein Zeichen durch Heben eines Tuches. Der Spielleiter entscheidet welche Reihe am Schnellsten war. In dieser Reihe geht der Vorderste nach ganz hinten. Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste der Reihe ganz vorne angekommen ist und das Signal erhalten hat. Wenn in einer Reihe falsch gedrückt wurde, darf die Gegenpartei auch aufrutschen.

## **Kennenlernspiele:**

- **Chaosball**  
 Alle stehen im Kreis. Einer hat Ball in der Hand. Diesen muss er einem Kind zuwerfen und vorher dessen Namen sagen. Dieses verfährt ebenso. Wenn alle Kinder und Leiter dran, wird der Ball rückwärts geworfen, d.h., jeder muss zu dem Kind werfen, von dem er vorher den Ball bekommen hat. Dies kann man in der gleichen Reihenfolge wiederholen.  
 Irgendwann kommt ein zweiter Ball ins Spiel mit einer neuen Reihenfolge. Die andere Reihenfolge bleibt jedoch erhalten. Nach Lust und Laune noch 3. oder 4. Ball. Irgendwann wird's chaotisch, deshalb Chaosball.  
Material: 1 - 4 Bälle, Plüschtiere, etc. zum Werfen
- **Namen-Berg**  
 Wie „ich packe meinen Koffer“!! Ein Kind beginnt und sagt seinen Namen und einen Berg mit dem gleichen Anfangsbuchstaben, der Nachbar muss Name und Berg wiederholen und eigenen Namen mit Berg nennen. So immer weiter bis es irgendwann eine lange Reihe gibt. Der Letzte hat dann am schwersten!!  
 Bsp.: Bine – Bliggspitze, Susanne – Sonnenspitze, Felix – Fellhorn, .....  
 → bei Kindern könnten Berge zu schwer sein. Dann Tiere, Gemüse, etc.
- **Zip Zap**  
 Kinder und Leiter sitzen im Stuhlkreis (wahlweise auch ohne Stuhl, dafür Blatt Papier am Boden als „Platzhalter“). Ein Kind steht in der Mitte, d.h., es gibt einen Stuhl weniger. Dieser zeigt nun auf irgendein Kind und sagt entweder „Zip“ oder „Zap“ zu ihm. Bei „Zip“ muss das Kind den Namen des linken Nachbarn schnell sagen, bei „Zap“ den Namen des rechten Nachbarn. Macht das Kind einen Fehler oder ist es zu langsam, kommt es in die Mitte. Ist es richtig, befragt der Mittlere solange andere Kinder weiter bis entweder ein Fehler gemacht wird oder er befreit sich selbst indem er laut „Zip Zap“ ruft. Nun müssen alle Kinder Plätze tauschen und der Mittlere versucht einen Platz zu ergattern. Der neue Mittel-Mann ist nun an der Reihe...  
 → zum besser merken welcher Begriff welche Seite ist: ziiiiiiiiip =liiiiiiiiiinks!  
 → sehr gut zum Namen lernen, da die Kinder ständig wechselnde Nachbarn haben und diese schnell nach ihrem Namen befragen müssen!!



- **Spinnennetz**  
Wollknäul zuwerfen, den Name des nächsten sagen und wieder zurück werfen um das Spinnennetz zu entwurschteln.  
Material: Wollknäul
- **Name und Geste**  
Im „Ich packe meinen Koffer“ Stil
- **Bumpti Bumpti Bumm Bumm**  
Man steht im Kreis. Einer steht in der Mitte. Der zeigt auf eine Person und sagt: „rechts/links Bumpti Bumpti Bumm Bumm“. Hat er seinen Satz beendet, bevor der andere sagt wie sein Nebenmann rechts/links heißt, muss dieser in die Mitte. Wahlweise auch mit zweiter Person rechts/links, etc.
- **Zeitungsschläge**  
Stuhlkreis. Einer steht in der Mitte mit einer eingerollten Zeitung. Einer beginnt einen Namen eines Mitspielers zu rufen, dieser macht weiter mit einem neuen Namen. Wenn dieser zu spät einen weiteren Namen ruft, wird dieser mit der Zeitung abgeschlagen, und muss in den Kreis. Usw...
- **Namensduell**
  - Zwei Teams, ein Tuch zwischen ihnen. Die Teams setzen sich so, dass das andere Team sie nicht sehen kann.
  - Jeweils einer des Teams setzt sich mit dem Gesicht vor das Tuch. Dieses wird herunter gelassen.
  - Wer als erster den Namen des Gegenübers sagt, gewinnt und der Verlierer kommt in das Gewinnerteam.
  - (Das tolle am Spiel ist, dass es keine Verlierer gibt)
  - Variante: Die Spieler sitzen mit dem Rücken zueinander, und das Team muss den Gegenspieler beschreiben. Weiter wie oben.
- **Wäscheklammernklau**  
Jeder bekommt drei Wäscheklammern. Durch befragen einer anderen Person (drei Aussagen, eine davon ist falsch) kann man sich mehr erkämpfen oder aber auch welche verlieren.

## **Vertrauensspiele:**

- **Kreiseln**
  - Gruppe bildet einen engen Kreis (Schulter an Schulter)
  - Ein Mitspieler steht in der Mitte, Beine eng zusammen und Spannung im ganzen Körper (steif)
  - Spieler lässt sich mit geschlossenen Augen in die Arme der Mitspieler fallen, die ihn auffangen und sanft hin und her wiegen
- **La Ola**
  - Mitspieler stellen sich gegenüber und bilden eine Gasse so das sie sich mit den Händen in der Mitte fassen können
  - Immer ein Mitspieler rennt nach eigenem Ermessen durch die Gasse, wobei die anderen Spieler eine La Ola machen kurz bevor er ankommt

- **Blindes Rennen**
  - Mitspieler bilden ein V
  - Ein Mitspieler bekommt die Augen verbunden und muss blind auf die Menge zurennen
  - Die Menge muss ihn sanft abbremsen
- **Stage Diving**
  - Die Mitspieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber und halten sich an den gestreckten Armen fest.
  - einer springt in die Armer der anderen (wahlweise auch rückwärts fallen lassen)

### **Sonstige Spiele:**

- **Mörderspiel** ( Zettel, über mehrere Tage, Variante: nur einer ist der Mörder)
- „**Was ist passiert- Rätsel**“
- **Stift offen oder zu, Diskothek mit Türsteher, Kaufhaus, Zauberbesen (9 Zeitungen, 1 Besen), so klopft der Kochlöffel, Der Mond ist rund, Leute bauen, Gedankenübertragung, Piratenschiff, was Otto mag**

### **Kletter- bzw. Boulderspiele:**

- **Feuer, Wasser, Luft:** verschieden farbige Griffe sind verschiedene Begriffe. Bei Pfiff und Signal klettert jedes Kind zum richtig farbigen Griff
- **Ich packe meinen Koffer:** Jedes Kind erfindet einen, zu den von den vorigen Kindern vorgegebenen, Griff um den Boulder auszubauen.
- **Katz und Maus:** Katzen bewachen das Material, Mäuse versuchen es zu stehlen und an eine Expresse zu hängen (Material, das vom Boden auf von der Katze erreicht werden kann, kann sie sich zurückholen)

### **Kletterwettspiele:**

#### **Förderband:**

- Material: Gegenstände wie (Berg-)Schuhe, Seile, Tennisbälle, Skistöcke, Rucksäcke, Staffelstab, Luftballon, etc.
- Teamspiel (2 Teams)
- möglichst viele Gegenstände ohne Bodenberührung möglichst weit transportieren (durchreichen)
- Variante: jeder hat begrenzten Bereich (ca. 3-4m), den er nicht übertreten darf, Gegenstände müssen weitergereicht werden (verschiedene Punkte für verschiedene Gegenstände), Zeit stoppen (ca. 5 min), bei Bodenberührung, Verlieren des Gegenstandes muss dieser an Anfangspunkt zurück

#### **Kleidertausch:**

- Material: Mütze, Handschuhe, Gamaschen, Jacke
- Kleider tauschen, schnellstes Team gewinnt, vorgegebener Zeitrahmen insgesamt, sobald einer unten ist, starten die nächsten
- Zweierteams od. 2 Teams
- Route (Top Rope) oder Bouldern

**Handschellen:**

- Material: Tücher/ Schnüre zum Zusammenbinden der Hände
- Zweier- Viererteams
- Boulderwand durchqueren

**Bouldercup:**

- Teamspiel (2 Teams)
- pro erreichtem Griff einen Punkt

**Blind:**

- Material: Halstuch und Klettersachen
- ein Kind klettert mit verbundenen Augen im Top Rope
- ein Kind sicher, ein anderes sagt Griffe und Tritte an
- evtl. mit Zeitrahmen und bei Hänger Ende

**Speed-Klettern:**

- Material: Glocke
- zwei Kinder klettern an Quergang um die Wette (Boulderraum), wer zuerst bei Glocke (in der Mitte) ist, hat gewonnen
- Teamspiel (2 Teams)

**Punktesammeln:**

- Teamspiel (2 Teams)
- Material: Bandschlingen und Klettersachen
- im Top Rope an gekennzeichnete Expressen soviel Bandschlingen wie möglich hängen
- pro Gruppe bestimmte Zeit (ca. 10min)

**Schmidtchen Schleicher:**

- Material: Steine
- 2er Teams
- Steine auf Tritte legen, Spieler müssen so drüberklettern, dass Steine nicht herunterfallen

**Hindernisklettern:**

- Material: Hindernisse wie Rucksäcke, Schuhe, Luftballons...
- Bouldern/ Route (Top Rope)
- 2 Teams
- muss durchklettert werden, ohne Hindernisse zu berühren
- Zeit pro Spieler, pro überklettertem Hindernis gibt es 5 Punkte

**Treffer:**

- Material: Softball
- 2 Teams
- ein Spieler muss versuchen einen bestimmten Griff zu erreichen (Boulder)
- das andere Team versucht ihn mit dem Softball von der Wand zu schießen
- wenn er den Boden berührt, muss er an den Start zurück (ca. 3min. pro Spieler)

**Express:**

- Material: kurze Seilstücke
- 3-4er Teams
- Kinder werden durch Seilstücke verbunden (evtl. nur in Hose stecken, falls ein Kind stürzt)
- Boulderquergang mit Expressen
- Kinder müssen Quergang mit ein- und aushängen meistern

## **Spiele mit dem Seil**

### **Seilgarten:**

- Parcour mit Seil bauen
- Besondere Stellen, bzw. Abzweigungen mit Knoten im Seil kennzeichnen
- Variante: barfuss oder als Labyrinth

### **Fuchs und Hase:**

- ca. 15x 15m Areal abstecken
- ca. 2 Füchse, der Rest Hasen, alle mit verbundenen Augen
- begegnen sich 2, Status ins Ohr flüstern, falls Hase auf Fuchs trifft, ist er auch Fuchs, treffen sich zwei Füchse werden beide Hasen

### **Ein Fuß im Kreis:**

- engen Kreis legen (bei 15 Leuten ca. 1m)
- alle Spieler müssen mit einem Fuß im Kreis stehen und dürfen nur auf einem Fuß stehen

### **Jurtenkreis:**

- gerade Zahl von Mitspielern
- durchzählen (1-2-1-2...), Kreis bilden und an Händen fassen
- auf Kommando alle 1 nach vorne fallen, alle 2 nach hinten lehnen
- statt Hände, Seil fassen
- Variante: mit gestreckten Beinen auf Boden setzen, Seil festhalten, nur durch Zug des Seils unterstützt stehen alle auf und setzen sich gemeinsam wieder hin

### **Bola:**

- Knoten ins Seilende
- Spieler stellen sich im Kreis um Spielleiter auf
- Spielleiter schwingt Seil, Spieler müssen drüber springen (Achtung, nicht in Kopfhöhe!!!)

### **Jumping Jack Flash:**

- 8-12 Hüpfseile oder Reepschnüre (a 5m)
- aus 2-3 Hüpfseilen längere Seile knüpfen
- je zwei halten ein Seil, bilden Quadrat und schwingen Seile
- alle anderen Spieler sind in der Mitte des Quadrats, alle müssen über die Seile ohne Berührung das Quadrat verlassen (bei Berührung alle zurück ins Quadrat)

### **Rattenschwanz:**

- halb so viele Seile wie Spieler ca. 2m, halb so viele Karabiner wie Spieler
- Rattenschwänze um Hüfte, ca. bis Kniekehle runter hängen lassen, mit Schlaufe am Ende
- Jede Katze hat einen Karabiner
- Katzen müssen ohne Schwanz festzuhalten Karabiner einhängen, Ratte dürfen ihren Schwanz nicht festhalten
- Verlassen Ratten das Spielfeld sind sie gelähmt
- 

### **Nachtjäger:**

- Seile und Taschenlampen
- abgestecktes Areal, 2-3 Beutejäger, der Rest Beute
- Beute versteckt sich in Dämmerung, muss alle 30sek Signal geben
- Beutejäger müssen sie fangen

**Der wilde Stier:**

- ca. 15-20m Spielseil
- Kreis um Seil, Stier in Mitte, der versucht Hände zu erwischen, das Seil darf nicht runterfallen

**Der Klumpen:**

- mind. 10 Personen werden auf einem Fleck klumpenförmig dicht zusammengestellt
- Spielleiter wickelt Seil in mehreren Windung auf Hüfthöhe herum und knotet es fest
- Gruppe muss bestimmten Weg ablaufen

**Zwei Könige:**

- zwei Baumstümpfe oder leere Bierkisten
- ca. 3m Abstand, seil ca. 6m länger
- durch geschicktes Ziehen oder Seilnachgeben den Anderen von der Kiste zu kriegen
- Variante: 3-4 Spieler mit y oder x förmigem Seil

**Blinder Mathematiker:**

- Seil ringförmig auslegen
- alle mit verbundenen Augen Seil in Hand nehmen → Quadrat formen

**Spinnennetz:**

- Spielseil und Reepschnüre
- Spinnennetz aufbauen, Gruppe muss durch Öffnungen, jede Öffnung darf nur einmal benutzt werden
- bei Berührungen: Erblindungen, Gruppe von vorne anfangen

**Heißer Draht:**

- Seil ca. 10cm über Schritthöhe der Spieler anbringen
- Körperkontakt aller Gruppenmitglieder
- Gruppe muss Seil überqueren

**Nebel von Avalon:**

- ab 12 Jahre
- Spielseil, 1 Bergseil, 1 Schraubkarabiner, 1 Hüftgurt, 1 Helm, 1 Augenbinde
- Schatz in der Mitte des aus Säure bestehenden Sees auf Insel, wer in See fällt, scheidet aus, wer mit Körperteilen See berührt, kann diese nicht mehr benutzen
- Mit Spielseil das Seeufer darstellen
- Baumnähe

**Mohawk Walk:**

- 1-2 Statikseile, Bandschlingen, Schraubkarabiner
- Seile von Baum zu Baum unter Schritthöhe spannen
- Abstand der ersten Bäume ca. 2m, dann mehr
- Gruppe muss den ganzen Weg zurücklegen (bei Fehlern, Augen verbinden)
- Bei Bodenberührung, muss die gesamte Gruppe zurück