

Hans Hirling

Das große Buch der

1000 Spiele

Für Freizeiten, Kindergruppen
und Jugendarbeit

HERDER

Hans Hirling

Das große Buch der 1000 Spiele

**Für Freizeiten, Kindergruppen und
Jugendarbeit**



FREIBURG · BASEL · WIEN

Hinweis:

Oft liegt der Ursprung einer Spielidee im Dunkeln.
Betroffene Inhaber/innen von urheberrechtlichen
Ansprüchen bitten wir, sich mit dem Verlag in Verbindung
zu setzen.

Überarbeitete Neuausgabe 2022

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2006

Alle Rechte vorbehalten

www.herder.de

Umschlaggestaltung: Verlag Herder

Umschlagmotiv: © Dragovich148/iStock/GettyImages

Fotos im Innenteil: © Hans Hirling

Satz und Gestaltung: SatzWeise, Bad Wünnenberg

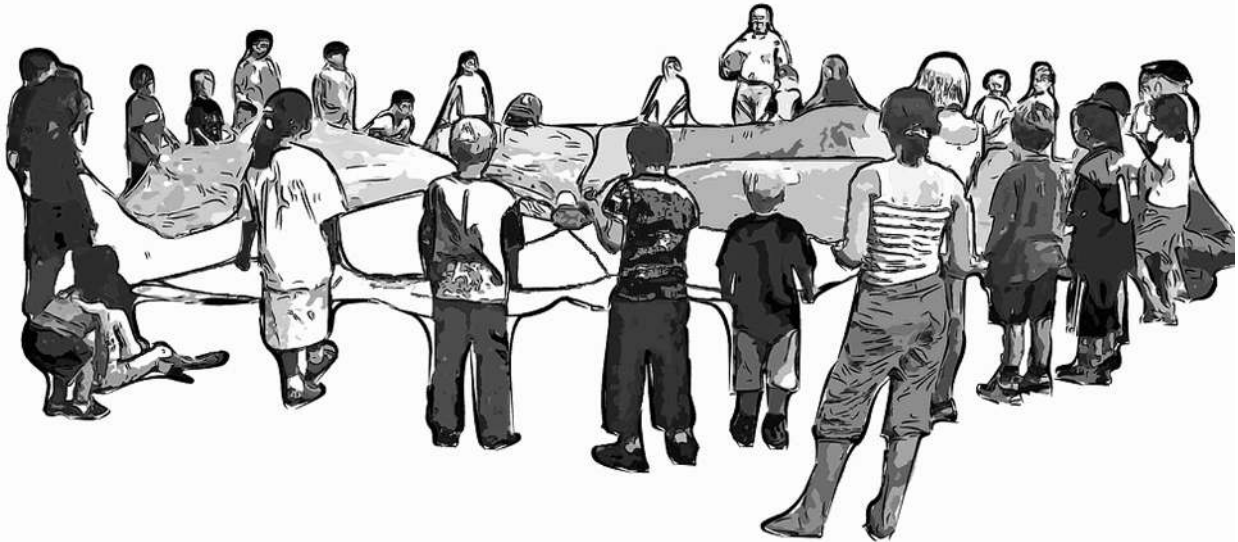
ISBN Print 978-3-451-71999-8

ISBN E-Book (PDF) 978-3-451-82819-5

ISBN E-Book (EPUB) 978-3-451-82818-8

Einleitung

Spielen bedeutet Spaß und Spannung, aber manchmal auch die Erkenntnis, dass Sieg und Niederlage, Stärken und Schwächen, Selbstsicherheit und Ängste eng beieinander liegen können. Durch Spielen lernen wir die anderen, aber auch uns selbst besser kennen.



In diesem Spielbuch gibt es eine Fülle von Spielen für die unterschiedlichsten Gelegenheiten. Von Kennenlernspielen, Vertrauensspielen über Partyspiele bis hin zu wilden Fang- und Raufspielen gibt es Spiele, die zum Gruppenstart, für das Ferienlager- oder Schullandheimprogramm, für den Kindergeburtstag oder die Stationenrallye auf dem Schulfest verwendet werden können. Über 1000 Ideen garantieren jahrelangen Spielspaß.

Zuvor noch einige Hinweise zum Gebrauch des Buches:

- Auf eine Altersangabe wurde verzichtet, denn nahezu jedes Spiel lässt sich durch Änderung von Spielregeln oder Schwierigkeitsgrad mit 6- bis 8-jährigen Kindern ebenso spielen wie mit 15- bis 16-jährigen Jugendlichen.
- Es werden auch keine Materialangaben zu jedem Spiel gemacht. Zum einen lässt sich aus der Beschreibung das

benötigte Material herauslesen, zum anderen wurde ein Großteil der Spiele in Kategorien zusammengefasst, aus denen das Material hervorgeht (Papier, Luftballons usw.). Spiele, die aus dem Stand heraus ohne Vorbereitung gespielt werden können, sind mit drei Punkten ••● (1-2-3-fertig) gekennzeichnet.

- Die Spiele wurden zwar in verschiedene Kategorien eingeteilt, in denen sie klassischerweise vorkommen, aber sie können natürlich auch zu anderen Anlässen verwendet werden. Spiele für eine Party oder einen Kindergeburtstag können genauso gut auch in der Rubrik Stationenspiele gefunden werden und umgekehrt. Ebenso können die Vorschläge in den themenbezogenen Kapiteln (Ritter, Piraten usw.) durch passend eingeleitete oder leicht umgestaltete Spiele aus allen anderen Kategorien ergänzt werden.
- Die gesammelten Spiele sind Vorschläge, die je nach Gruppe, Situation usw. angepasst und variiert werden können (und müssen).
- Die Spielbeschreibungen sind bewusst kurz gehalten, aber (hoffentlich) trotzdem präzise und verständlich.
- Nicht alle Spiele sind für alle Kinder oder Gruppen gleichermaßen sinnvoll. Daher sollten die Spiele bewusst ausgewählt und nicht einfach blind drauflos gespielt werden. Die eigene Kreativität, Variation und Adaption auf die Gruppensituation durch die Spielleitung ist wichtig und notwendig. Daher gibt es im letzten Kapitel des Buches einige kurze spielpädagogische Hinweise und Anregungen zur Planung und Umsetzung von Spielen.
Viel Spaß!

Inhalt

1. Kennenlernspiele
 2. Icebreaker-Spiele
 3. Kreisspiele
 4. Vertrauensspiele
 5. Kommunikations-, Koordinations-, Kooperationsspiele
 6. Entspannungsspiele
 7. Spiele zur Gruppeneinteilung
 8. Spiele und Wettspiele zum bunten Abend
 9. Kim-Spiele: Spiele für Gedächtnis und Merkfähigkeit
 10. Spiele für unterwegs
 11. Spiele mit unterschiedlichem Material
 12. Spiele für Partys, Feste und Feiern
 13. Darstellende Spiele
 14. Schreib- und Zeichenspiele
 15. Wettkampfspiele (für draußen)
 16. Fallschirmspiele
 17. Schneespiele
 18. Spiele im Wasser
 19. Spiele am Strand
 20. Rasenspiele
 21. Schlamm- und Matschspiele
 22. Fahrrad-, Roller- oder Mofarallye
 23. Seilspiele
 24. Frisbeespiele
 25. Wahrnehmungs- und Waldspiele
 26. Geländespiele
 27. Stadtspiele
 28. Mottospiele
 29. Bastelideen zu Themenspielen und Mottofesten
 30. Hinweise für die Planung von Spielen
- Ausführliches Inhaltsverzeichnis

1. Kennenlernspiele

Kennenlernspiele kommen immer dann zum Einsatz, wenn Menschen sich zum ersten Mal sehen, um vielleicht später – für längere oder kürzere Zeit – eine Gruppe zu formieren. Das kann der Fall sein z. B. beim ersten Abend auf einem Ferienlager oder beim ersten Klassentreffen bzw. der ersten Schulstunde etc. Der Schwerpunkt liegt bei diesen Spielen auf dem spielerischen Kennenlernen der Gruppenmitglieder untereinander, aber auch von Spielleitung und Gruppe.

1. Namenspantomime ••●

Jedes Gruppenmitglied muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er/sie sich für jeden Buchstaben etwas überlegt, z. B. D = Detektiv, E = Engel, B = Baum im Wind, S = Sonne. Die anderen raten, wie die Person heißt.

VARIANTE: Der Buchstabe wird durch die entsprechende Körperhaltung angezeigt.

VARIANTE: Sind alle Gruppenmitglieder bereits namentlich miteinander bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

2. Schnur-Spiel

Alle stehen im Kreis. Eine/r hält ein Wollknäuel in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage. Dabei wird das Fadenende festgehalten und das Knäuel dieser Person zugeworfen. Nach Beantwortung der Frage geht es auf diese Weise im Kreis weiter, bis alle einmal an der Reihe waren und ein Spinnennetz entstanden ist.

3. Kofferpacken ••●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person beginnt und nennt ihren Namen sowie einen Gegenstand, den sie in ihren Koffer packen will. Rechtsrum geht es im Kreis weiter. Dabei muss zunächst der Name des Vorgängers wiederholt werden sowie das, was »eingepackt« wurde, bevor der eigene Name und der Gegenstand genannt wird, der in den Koffer kommt. Das geht so weiter bis zum Letzten.

VARIANTE: Das Spiel kann auch als Ausscheidungsspiel oder Pfänderspiel gespielt werden.

4. Zeitungsschlagen

Alle sitzen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Eine Person steht mit einer gerollten Zeitung in der Hand in der Mitte. Diese Person beginnt und nennt einen Namen. Der/ die Aufgerufene muss schnell einen anderen Namen sagen. Geht das nicht schnell genug, wird er/sie von der Person in der Mitte mit der Zeitung abgeschlagen und muss nun selbst in die Mitte.



VARIANTE für größere Gruppen:
Es dürfen keine Namen wiederholt werden, d. h. jeder Name muss mal aufgerufen werden.

5. Richtige Aufstellung 1 ●●●

Die Großgruppe wird in kleinere Gruppen mit jeweils sechs bis neun Personen aufgeteilt. Auf Kommando muss sich nun jede Gruppe so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen, z. B. alphabetisch sortiert nach dem Vornamen (oder auch nach Größe, Alter, Schuhgröße etc.).

6. Zipp-Zapp ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte. Diese zeigt auf einen Mitspieler und sagt »Zipp« oder

»Zapp«. Bei »Zipp« muss der Name des linken Spielers, bei »Zapp« der des rechten Spielers genannt werden (kann auch getauscht werden, dann wird es noch verwirrender). Wenn der/die Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss er/sie in die Mitte. Sagt die Person in der Kreismitte »Zipp- Zapp«, müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

7. Das habe ich noch nie gemacht ••●

Alle sitzen im Kreis, ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Die Person in der Mitte sagt ihren Namen und etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben, aufstehen und untereinander die Plätze tauschen. Wer keinen Platz bekommen hat, muss nun in die Mitte.

8. Wer ist es?

Jeder bekommt eine Karte, auf die er seinen Namen und vier bis fünf charakteristische Eigenschaften oder Gewohnheiten schreibt. Danach werden alle Karten eingesammelt und neue, leere Karten ausgeteilt. Nun liest die Spielleitung die Eigenschaften auf den Karten vor, und jedes Gruppenmitglied muss raten und auf die leere Karte schreiben, wen es hinter der Beschreibung vermutet. Das Gruppenmitglied hat gewonnen, das die meisten richtigen Personen erkannt hat.

9. Papierrolle

Zunächst reißt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter ab - nicht zu viele, aber doch so viele, wie für

den persönlichen Bedarf nötig sind. Anschließend teilt die Spielleitung mit, dass jedes Gruppenmitglied pro Blatt Papier etwas von sich erzählen soll.

10. Schuhhaufen ●●●

Jedes Gruppenmitglied zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede/r nimmt nun einen Schuh (nicht den eigenen) und versucht, die Person zu finden, zu der der Schuh passt.

11. Name, Hobbys, Unliebsames

Die Gruppenmitglieder stellen sich in einem inneren und einem äußeren Kreis auf. Beide Kreise bewegen sich gegenläufig. Sobald die Musik stoppt, stellen sich die gegenüberstehenden Partner gegenseitig vor. Jeder sagt den Namen, ein bis zwei Hobbys und zwei bis drei Dinge, die er nicht mag.

12. Ich liebe ...

Eine Person im Kreis erhält einen Ball und sagt: »Ich liebe ... (z. B. Eiscreme)«. Der Ball wird anschließend einem anderen Gruppenmitglied zugeworfen, das ebenfalls eine Vorliebe nennt. Das geht so lange weiter, bis niemandem mehr etwas einfällt.

Das Spiel ist gut geeignet, die Hobbys und Vorlieben der Mitspielenden kennenzulernen.

Um das Spiel etwas zu beschleunigen, muss die Aussage innerhalb weniger Sekunden kommen. Identische oder falsche Aussagen sind nicht erlaubt.

13. Was-wäre-wenn-Spiel

Die Spielleitung macht eine Vorgabe, z. B.: »Was wäre, wenn ich bei Günter Jauch eine Million Euro gewinnen würde - dann würde ich ...« Jeder vervollständigt den Satz für sich und schreibt ihn auf einen Zettel. Anschließend werden alle Zettel eingesammelt, gemischt und verteilt. Jeder liest den Satz auf dem erhaltenen Zettel vor. Nun wird geraten, wer den Satz geschrieben hat.

14. Handschrift

Jedes Gruppenmitglied bekommt ein Blatt Papier und muss bspw. einen Fingerabdruck von sich auf das Papier bringen. Anschließend werden alle Papiere eingesammelt und gemischt. Nun versucht die Gruppe herauszufinden, welches Papier zu welcher Person gehört. Weitere Runden mit anderen Vorgaben sind möglich: Fußsohlen- oder Handabdruck, Schattenriss etc.

2. Icebreaker-Spiele

Icebreaker-Spiele bieten die Chance, dass die Mitglieder einer Gruppe nach dem ersten Kennenlernen miteinander warm werden. Warm-up-Spiele werden sie deshalb auch genannt. Kein Gruppenmitglied darf durch im Spielverlauf nötigen Körperkontakt brüskiert oder gezwungen werden, »Nähe« herzustellen. Ob Spiele mit oder ohne Körperkontakt möglich sind, muss die Spielleitung entscheiden.

2.1 Ohne Körperkontakt

15. Äpfel - Birnen - Apfelsinen

Zuvor werden Zettel vorbereitet, auf denen eine der folgenden Aussagen steht: »Vor dem Apfel, der Apfel, nach dem Apfel, vor der Birne, die Birne, nach der Birne, vor der Apfelsine, die Apfelsine, nach der Apfelsine.« Die Zettel werden in einen Topf gegeben. Je ein Apfel, eine Birne und eine Apfelsine werden an die Mitspieler verteilt. Diese geben die Früchte an andere Personen weiter, während die Musik spielt. Sobald die Musik stoppt, wird ein Zettel gezogen und vorgelesen. Die Person scheidet aus, die die Position eingenommen hat, die auf dem Zettel steht. Wenn z. B. der Zettel mit der Aufschrift »Vor dem Apfel« gezogen wird, scheidet die Person aus, die vor dem Mitspieler steht, der den Apfel gerade hält. Bei »der Apfel« muss die Person ausscheiden, die den Apfel in der Hand hält.

16. Wer bin ich?

Jeder bekommt eine Karte und schreibt eine Person oder einen Begriff, den er/ sie darstellen will, darauf (Maus, Batman, Billie Eilish, Baum, Auto usw.). Anschließend gehen alle im Zimmer umher und stellen ihren Begriff pantomimisch dar und versuchen zu erraten, wen oder was die anderen darstellen. Um das herauszufinden, darf jeder der gleichen Person nur einmal eine mit Ja oder Nein zu beantwortende Frage stellen. Der Erste, der eine Person korrekt erkannt hat, hat gewonnen.

17. Wahr oder falsch? ●●●

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Aspekten (Hobby, Schule/ Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnisse usw.) Aussagen über sich, wobei eine Aussage falsch ist, die anderen stimmen. In der gemeinsamen Vorstellungsrunde stellt sich jeder mit diesen Aussagen vor und die anderen müssen erraten, welches die falsche Aussage ist.

18. Statuen

Alle bewegen sich, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, muss jeder in der augenblicklichen Position verharren. Der Letzte, der sich bewegt, scheidet aus. Erschwert werden kann das Spiel, indem die Bewegungen während der Musik vorgegeben werden.

19. Sitzen

Alle bewegen sich, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, setzen sich alle auf den Hosenboden. Der Letzte scheidet aus.

20. Partner

Die Gruppenmitglieder finden sich zu zweit zusammen. Die Paare stellen sich in einem äußeren und einem inneren Kreis auf. Bei Musikbeginn bewegen sich beide Kreise in entgegengesetzter Richtung.

Stoppt die Musik, nennt die Spielleitung eine Körperhaltung, z. B. »rechtes Bein heben und mit der linken Hand halten«. Jeder nimmt nun diese Stellung ein und versucht, in dieser Stellung seinen Partner zu finden. Paare, die nicht in der gewünschten Haltung stehen, scheiden aus. Anschließend folgt die nächste Runde mit kurzer Musik und neuer Position.

21. Im Tierstall

Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Zettel mit einem Tiernamen. Alle verteilen sich im Zimmer und das Licht wird ausgemacht. Jeder wird nun die typischen Laute »seines« Tieres nachahmen. Welche Tierart findet sich am schnellsten zusammen?

2.2 Mit Körperkontakt

22. Das Kitzel-Spiel ●●●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft zieht Schuhe und Socken aus und stellt sich in einer Reihe auf. Die andere Mannschaft steht dahinter und kitzelt nun die Füße. Es muss erraten werden, wer einen kitzelt. Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten alle richtigen Personen erraten hat. Damit nicht aus den Augenwinkeln heraus erkannt werden kann, wer kitzelt,

können Augenbinden oder eine Decke als Vorhang verwendet werden.

23. Wer bist denn du? ••●

Jeweils zwei Personen stehen sich gegenüber. Die Handflächen werden etwa in Schulterhöhe gegeneinander gelegt. Nun schließen beide die Augen und drehen sich einmal im Kreis herum und versuchen dann mit geschlossenen Augen, die Handflächen wieder aneinanderzulegen.

24. Rettungsineln

Auf dem Boden werden verschieden große Kreise mit Kreide eingezeichnet. Jeder Kreis stellt eine Rettungsinel dar, die unterschiedlich viele Personen aufnehmen kann. Alle bewegen sich im Raum umher. Sobald die Musik stoppt, sucht sich jeder eine rettende Insel. Derjenige, der keine findet bzw. als »einer zu viel« aufspringt, scheidet aus.

25. Richtige Aufstellung 2

Die Mitspielenden stellen sich zunächst auf einem Brett auf. Anschließend muss die Gruppe sich sortiert nach dem Alphabet, der Größe oder dem Alter in der richtigen Reihenfolge aufstellen, ohne dass irgendein Gruppenmitglied den Boden berührt. Und es darf dabei nicht gesprochen werden!

26. Begrüßungsrituale ••●

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Die Spielleitung sagt: »Es gibt ja bekanntlich verschiedene Begrüßungsformen auf der Welt. Davon wollen wir heute einige kennenlernen.« Zunächst gibt sie der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Auf diese Weise begrüßt diese Person anschließend die nächste, bis alle durch sind. In der nächsten Runde begrüßt man sich durch Reiben der Nasen. Wieder eine Runde später mit Küsschen links-rechts-links usw. – der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

27. Steckbrief

Für Gruppen, die sich schon ein bisschen kennen: Die Gruppenleitung erstellt vorab eine Liste mit Aussagen, die auf die Mitspieler zutreffen könnten (z. B. isst nicht gerne Tomaten, trägt rote Socken etc.). Diese Liste wird vervielfältigt und ausgeteilt. Nun muss jeder den Namen eines Gruppenmitglieds den entsprechenden Aussagen zuordnen. Gewonnen hat, wer die meisten richtigen Aussagen zugeordnet hat.

3. Kreisspiele

Kreisspiele bringen Stimmung, alle machen mit. Sie können draußen gespielt werden, besonders gut funktionieren sie aber auch – bei schlechtem oder kühlem Wetter – drinnen im Stuhlkreis. Es geht weniger um den Wettkampf zwischen Mannschaften, sondern oft um ein spaßiges Wechselspiel, das sich zwischen einem oder mehreren Gruppenmitgliedern und dem Rest der Gruppe entwickelt.

3.1 Ohne Körperkontakt

28. Ring ringsherum

Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknotete Schnur, auf die zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Eine Person geht freiwillig in die Mitte und muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern verdeckt weitergegeben wird. Durch geschickte Täuschung wird der Person in der Mitte die Suche erschwert.

29. Mein rechter Platz ist leer ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Es gibt einen freien Platz. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: »Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den XY als Affe her.« XY muss nun einen Affen nachmachen und so zum freien Platz gehen.

30. Klapperschlange 1

Zwei Personen, die sich freiwillig gemeldet haben, werden mit einer Schnur einige Dosen an den Knöchel gebunden. Ihre Augen werden verbunden und sie werden gedreht. Dann müssen sich die beiden so schnell wie möglich finden. Die restliche Gruppe versucht dies durch lautes Brüllen und Krach zu verhindern.

31. Klapperschlange 2 ●●●

Einem Kandidaten in einem Stuhlkreis werden die Augen verbunden. Zwei Personen im Stuhlkreis bekommen jeweils eine Büchse oder einen Schlüsselbund zum Klappern. Beide müssen nun unbemerkt die Plätze tauschen und dabei mindestens dreimal mit den Büchsen klappern, bevor die Plätze getauscht sind. Der Kandidat in der Mitte muss sie zu fangen versuchen.

32. Sprachenwirrwarr ●●●

Eine Person geht freiwillig vor die Tür. Die Gruppe sucht sich ein mehrsilbiges Wort aus und trennt es nach Silben auf, z. B. Au-to-fah-ren. Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sagen nun nur ihre Silbe. Der Freiwillige muss raten, um was für ein Wort es sich handelt.

33. Ribbel-Dibbel ●●●

Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Nummer. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann klatschen sie in die Hände und schnipsen dann mit den Fingern. Dazu sagt der Erste im gleichen Rhythmus den folgenden Spruch: »Ribbel-Dibbel Nr. 1 ruft Ribbel-Dibbel Nr. 2.« Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die

zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen »Dibbel« mit Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen. Schwieriger wird es, wenn nicht nur die Nummer, sondern auch die Anzahl der Dibbel genannt werden muss.

34. Chef/in & Vize ••●

Genauso spannend und verwirrend ist dieses Spiel: Die erste Person ist der Chef oder die Chefin, die zweite Person der/die Vize, die nachfolgenden Mitspieler werden durchnummeriert. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel, klatschen anschließend in die Hände und zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter (oder schnipsen). Dabei nennt einer den eigenen Namen (Chef/in, Vize oder die entsprechende Zahl). Dann wird mit der anderen Hand über die linke Schulter gezeigt und gleichzeitig Name oder Nummer eines Mitspielers genannt. Wer angesprochen wird, macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt, muss sich ans Ende setzen. Alle rücken dann um eine Position auf und erhalten eine neue Nummer bzw. Namen. Wer dreimal ans Ende muss, bekommt einen Spitznamen, den die anderen statt der Nummer aufrufen müssen.

35. Plätze tauschen ••●

Alle sitzen im Kreis bis auf eine Person, die sich in die Kreismitte stellt. Sie ruft zwei Namen. Die aufgerufenen Personen müssen den Platz tauschen, und die Person in der Kreismitte muss versuchen, sich auf einen der beiden Plätze zu setzen.



VARIANTE: Anstatt der Namen bekommt jeder eine Obstsorte zugeteilt. Die aufgerufenen Obstsorten müssen nun die Plätze tauschen. Bei »Obstsalat« tauschen alle die Plätze.

VARIANTE: Die Mitspieler im Kreis müssen nach rechts oder links weiterrücken. Die dadurch entstehende schnell rotierende Kreisbewegung muss die Person in der Mitte nutzen, um einen freien Platz zu erreichen.

VARIANTE: Der Person in der Mitte werden die Augen verbunden. Sie nennt zwei Namen. Diese beiden müssen nun die Plätze tauschen, ohne abgeschlagen zu werden. Hierzu müssen die anderen Mitspieler ruhig sein.

36. Mordsspaß

An alle Mitspielenden wird eine Spielkarte verteilt. Wer den Herzkönig erhält, ist der Mörder/die Mörderin. Niemand weiß vom jeweilig anderen, was er für eine Karte hat. Blinzelt der Mörder jemanden an, muss dieser seine Karte aufdecken und ist tot. Wer einen Verdacht hat, meldet sich:

»Ich habe einen Verdacht!« Sobald eine weitere Person einen Verdacht äußert, müssen beide gleichzeitig den Namen des Verdächtigen nennen. Stimmen beide Namen überein, muss der Verdächtige sagen, ob er der Mörder ist. Stimmen die Namen nicht überein, dann sind beide ausgeschieden (auch wenn ein Name richtig ist).

VARIANTE: Statt Anblinzeln kann man auch die Zunge rausstrecken.

37. Wer bin ich?

Jeder bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person auf die Stirn oder auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit Ja oder Nein zu beantworten sind, muss nun jeder herausfinden, wer er ist.

VARIANTE: Es kann vereinbart werden, wie oft eine Person gefragt werden darf.

VARIANTE: Man kann auch Spielkarten, farbige Kartonstücke, Tiere oder andere Begriffe raten lassen.

38. Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Jeder schreibt zwei Wahrheiten und eine Lüge auf. Anschließend müssen die anderen erraten, was Wahrheit und was Lüge ist.

39. Wer ist der Chef/die Chefin? ••●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun eine Leitungsperson, der die Gruppe alles nachmachen muss (klatschen, winken, Kopf schütteln, lachen usw.), ohne diese jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer die gewählte Gruppenleitung ist. Wird

nach dreimaligem Raten immer noch nicht die richtige Person genannt, dann muss ein Pfand hergegeben werden. Wird jedoch die richtige Person erraten, dann muss die gewählte Leitung vor die Tür.

40. Die Geschichte ●●●

Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Gegenstand, einen Namen und einen Ort verdeckt genannt. Jeder muss nun eine kurze Geschichte von maximal drei Minuten erzählen und den Namen, den Ort und den Gegenstand in die Geschichte einbauen. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe und setzt die Geschichte fort, allerdings muss auch diese ihre zuvor genannten Begriffe in die Geschichte einbauen. Herauskommen können dabei ganz lustige Geschichten. Gelingt es der Gruppe, die jeweiligen Begriffe zu erraten?

41. Gerüchte ●●●

Die Spielleitung flüstert einer Person im Stuhlkreis ein Gerücht von drei bis vier Sätzen ins Ohr. Dieses Gerücht muss nun in der Runde von Ohr zu Ohr weiterflüstert werden. Was kommt am Ende heraus?

VARIANTE: Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. Der jeweils ersten Person jeder Mannschaft wird vor der Türe das Gerücht mitgeteilt, welches dann der nächsten Person im Team weitergesagt werden muss. Die letzte Person teilt der Gruppenleitung anschließend das Ergebnis mit. Welches Team am nächsten am tatsächlichen Gerücht dran ist, hat gewonnen.

VARIANTE: Der ersten Person wird ein Begriff ins Ohr geflüstert, welcher dann pantomimisch weitergegeben werden muss. Der Nächste gibt den vermeintlichen Begriff dem Nächsten weiter. Für dieses Spiel empfiehlt es sich,

dass die Mitspieler jeweils vor der Tür warten, um nicht die bereits vorgespielten Pantomimen zu sehen. Der Letzte nennt dann den gesuchten Begriff.

42. Alphabetisches Gedächtnis ••●

Die erste Person fängt an: »Ich nehme auf das Ferienlager eine Angel mit.« Die nächste Person wiederholt diesen Satz und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu, der mit dem nächsten Buchstaben im Alphabet anfängt. Wer durcheinander kommt oder vergessen hat, was zuvor alles mitgenommen wurde, muss ausscheiden.

43. Zahlenreihe ••●

Es wird von Eins im Kreis durchgezählt, wobei bestimmte Zahlen ausgelassen werden müssen (stattdessen sagt man »ups«). Ist z. B. die 6-er-Zahlenreihe dran, dann heißt es: »1, 2, 3, 4, 5, ups, 7, 8, 9, 10, 11, ups, 13, 14, 15, 16, 17, ups, 19, 20, usw. Wer sich verspricht, scheidet aus.

VARIANTE: Mehrere Zahlenreihen kombinieren, z. B. alle 4-er-Zahlen durch »ping« ersetzen, alle 6-er-Zahlen mit »pong«.

44. Veränderungen ••●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person geht freiwillig vor die Tür. Nun wird eine Änderung im Kreis vorgenommen (z. B. tauschen zwei Personen ihre Jacken oder die Plätze). Die Person vor der Türe wird hereingeholt und muss nun erraten, was sich verändert hat.

45. Alle Vögel fliegen hoch ••●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine/r macht die Ansagen und sagt: »Alle Vögel fliegen hoch: Alle Amseln fliegen hoch!« Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht-flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer denen des Ansagers). Wer trotzdem seine Hände hebt, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

46. Immer schön lächeln! ●●●

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Eine Person wird als Lächler/in gewählt. Die anderen machen ein trauriges und finsternes Gesicht. Der Lächler hat die Aufgabe, nun eine andere Person zum Lachen zu bringen. Gelingt ihm das, ist dieser Spieler ausgeschieden. Der Lächler kann nach ein bis zwei Minuten sein Lachen mit der Hand abwischen und mit einer Handbewegung an eine andere Person übergeben. Diese wird zum neuen Lächler.

47. Antworte ja nicht ●●●

Die Spielleitung stellt verschiedene Fragen. Auf jede Frage muss eine Antwort kommen, die jedoch mit der Frage nichts zu tun hat. Die Fragen kommen sehr schnell und die Antworten müssen innerhalb von drei Sekunden gegeben werden. Die Spielleitung versucht, die Antwortenden zu verwirren, z. B.: »Wie findest du das heutige Gruppenprogramm?« Der/die Gefragte antwortet: »Meine Mutter hat heute Geburtstag!«, darauf die Spielleitung: »Wie alt ist sie denn geworden?« Wer falsch antwortet, muss ein Pfand abgeben oder eine zuvor gestellte Aufgabe erfüllen.

48. Hände hoch ●●●

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Die Spielleitung sagt zu einer Person: »Hände hoch!« Daraufhin hält die Person rechts vom Angesprochenen den linken Arm, die Person links davon den rechten Arm hoch, die angesprochene Person hingegen muss ihre Hände unten lassen. Wer es falsch macht, muss in die Mitte.

49. Klatscht in die Hände! ●●●

Die Spielleitung nennt Zahlen. Wenn eine Zahl z. B. durch 6 teilbar ist, dann muss in die Hände geklatscht werden. Wer es falsch macht, muss ein Pfand geben. Die Spielleitung kann (wie bei »Alle Vögel fliegen hoch«) durch Klatschen an der falschen Stelle verwirren.

50. Total verpeilt ●●●

Eine Person geht kurz vor die Tür. Die anderen überlegen sich jeweils eine besondere Eigenart, z. B. antwortet der eine immer auf die Fragen, die der Person rechts daneben gestellt wurden, oder die Person fängt bei einem bestimmten Wort oder Gegenstand an zu heulen. Ein anderer hält sich für den Bundeskanzler. Ein anderer für einen Außerirdischen. Anschließend kommt die Person von draußen wieder herein und versucht durch Fragen herauszufinden, wer an welchem Spleen leidet.

51. Die schnellste Mannschaft

In der Mitte des Kreises liegt ein Zettel weniger als Personen im Kreis sitzen. Es wird eine Geschichte erzählt. Sobald ein vorher vereinbartes Schlagwort fällt, stürzen sich alle auf den Haufen. Wer keinen Zettel bekommen hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, ist Sieger, bzw.

die Mannschaft, von der die wenigsten Mitspieler ausgeschieden sind.

3.1 Mit Körperkontakt

52. Oberschenkel-Schlagen ••●

Alle sitzen im Kreis. Jeder legt seine Hände auf die Oberschenkel seines jeweiligen Nachbarn (eine Hand links, eine Hand rechts). Ein Mitspieler beginnt und schlägt mit einer Hand auf den Oberschenkel seines Nachbarn. Im Uhrzeigersinn geht der Impuls so weiter. Die Hände müssen nacheinander auf die Oberschenkel schlagen, immer in der Reihenfolge, in der sie liegen. Wenn jemand zweimal schlägt, geht es in die andere Richtung. Schlägt jemand zu früh oder ist gar nicht an der Reihe, muss er die Hand, mit der er den Fehler gemacht hat, hinter den Rücken – also aus dem Spiel – nehmen. Beim nächsten Fehler ist diese Person ausgeschieden.

53. Karten-Rutschen

Alle sitzen im Stuhlkreis und merken sich, auf welchem Stuhl sie sitzen. Jeder bekommt eine Spielkarte und behält sie in der Hand. Nun deckt die Spielleitung von den übrigen Spielkarten eine Karte auf und nennt die Farbe (Pik, Herz, Kreuz oder Karo). Alle mit der entsprechenden Farbe dürfen einen Platz nach rechts rutschen. Sitzt dort jemand, muss man sich auf seinen Schoß setzen. Sitzen mehrere Personen übereinander, darf nur die oberste Person rutschen, die übrigen sind blockiert, auch wenn ihre Farbe aufgerufen wird. Sind alle gerutscht, deckt die Spielleitung die nächste Karte auf. Gewonnen hat die Person, die als Erste wieder auf ihrem Stuhl angekommen ist.

54. Der gordische Knoten ••●

Alle halten die Hände überkreuzt vor sich, schließen die Augen, gehen aufeinander zu und fassen irgendeine andere Hand. Eine Person muss nun den menschlichen Knoten entwirren.

55. Schnürsenkel und Schnelligkeit ••●

Alle sitzen am Boden, ziehen die Schuhe aus und lösen die Schnürsenkel. Die Schuhe kommen in die Kreismitte und werden schön gemischt. Auf Kommando muss nun jeder seine Schuhe finden, die Schnürsenkel einfädeln, die Schuhe anziehen und sich hinstellen. Wer als Erster steht und korrekt gebunden hat, ist Sieger.

56. Nachbarschaftsliebe ••●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person hat keinen Stuhl und sitzt stattdessen bei jemandem auf dem Schoß. Sie fragt nun diejenige Person, auf deren Schoß sie sitzt: »Liebst du deinen Nachbarn/deine Nachbarin?« Bei der Antwort »Ja« rutschen alle einen Stuhl weiter. Wenn die Antwort »Nein« lautet, wird folgende Frage dazu gestellt: »Wen liebst du dann?« Daraufhin wird z. B. geantwortet: »Alle Personen mit roten T- Shirts«. Nun müssen alle mit roten T- Shirts die Plätze tauschen. Wer keinen Platz erhält, muss in die Mitte.

57. Liebling, ich liebe dich, aber ... ••●

Alle sitzen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspieler. Eine Person wird ausgewählt. Diese setzt sich zu jemandem auf den Schoß, schaut ihm/ihr ganz tief in die Augen und sagt: »Liebling, wenn du mich liebst, dann

lächle!« Die Person muss antworten, ohne zu lachen:
»Liebling, ich liebe dich, aber ich kann nicht lachen!« Lacht die Person trotzdem, muss sie sich eine andere Person aussuchen, auf deren Schoß sie sich setzt.

58. Pfeifenspiel

Alle sitzen im Stuhlkreis. Zwei bis vier Mitspieler werden vor die Tür geschickt. Die Gruppenleitung hat eine Trillerpfeife hinten am Hosenbund. Wenn sie mit dem Rücken vor einer Person im Kreis steht, muss diese in die Pfeife blasen. Den Freiwilligen wird gesagt, dass die Gruppe eine Pfeife im Kreis herumgehen lässt und hin und wieder gepiffen wird. Sie werden einzeln hereingerufen und müssen nun herausfinden, wer die Pfeife hat. Je unauffälliger sich die Gruppenleitung stellt und je geschickter die Mitspielenden in die Pfeife blasen, desto länger braucht der Kandidat, um den Trick herauszufinden.

59. Schlangengrube ••●

Alle stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen. Irgendwo im Kreis werden Anfang und Ende der Schlange festgelegt. Erstes und letztes Glied der Schlange fassen sich nicht an. Der Kopf der Schlange steigt über die Hände der anderen, schlängelt sich unter den Armen durch, krabbelt durch die Beine. Die Schlange folgt ihm. Ist der erste Spieler beim Schlangenschwanz angekommen, so schließen sie den Kreis. Nun muss sich die Gruppe entwirren, ohne loszulassen.

60. Gefangen im Kreis ••●

Eine Person kommt in die Mitte. Alle anderen bilden einen Kreis und halten sich an den Händen fest. Die Person in der Mitte versucht nun, den Kreis zu durchbrechen. Wenn sie es schafft, ist der Nächste dran oder die Person, die links von der Durchbruchstelle stand.

VARIANTE: Nach ein paar erfolglosen Fluchtversuchen kann Verstärkung angefordert werden, indem eine weitere Person gewählt wird.

