

Name des Spiels: Kennenlernkarussell

Anzahl der Spieler: 12 - 40



Material & Vorbereitung: Fragezettel für den Spielleiter

Beschreibung: Spieler bilden einen Doppelkreis, sodass sich jew. Zwei gegenüberstehen. Jedes Paar tauscht sich 1min. über die Frage des Spielleiters aus. Nach jeder Frage gehen die Spieler im Außenkreis zum nächsten im Innenkreis. Es können beliebig viele Fragen gestellt werden.

Sonstiges: Beispielfragen: Was habe ich heute schon erlebt? Wieso bin ich hier? ...

Name des Spiels: Evolution

Anzahl der Spieler: Beliebig



Beschreibung: Es gibt 5 Stadien und jeder fängt bei der untersten an. Man sucht sich immer einen Partner im gleichen Stadium und spielt eine Runde Schere – Stein – Papier. Der Gewinner steigt ein Stadium auf und der Verlierer eins ab.

Sonstiges: Die Stadien: Amöbe (Schwimmbewegungen)

Frosch (Froschhüpfer und Quaken)

Insekt (Flattern und Summen)

Gorilla (auf die Brust klopfen)

Mensch (aufrechte Haltung und andere Beobachten)

Name des Spiels: 4-Eck-Spiel

Anzahl der Spieler: Beliebig



Material & Vorbereitung: Zettel mit Eigenschaften

Beschreibung: Zettel mit Eigenschaften vorbereiten

Jeder Ecke im Raum wird eine Eigenschaft zugeteilt,

Jeder geht in die Ecke, mit deren Eigenschaft er sich am ehesten identifizieren kann.

Sonstiges: Beispiele: Musik: Klassisch, Rock, Rap, Gospel, Elektronisch

Hobbys: Sport, Zocken, Lesen, TV

Urlaub: Meer, Berge, Stadt, Badesee

Name des Spiels: Dirigent

Anzahl der Spieler: 10 - 40



Beschreibung: Eine Person geht vor die Tür und eine weitere wird im Raum als Dirigent bestimmt. Der Dirigent macht Bewegungen vor und alle anderen machen diese möglichst unauffällig nach. Ziel des Spiels ist es, dass entweder der Dirigent unertappt bleibt oder der / diejenige vor der Tür innerhalb 3 Versuche den Dirigenten enlarvt.

Sonstiges: Beispielsbewegungen: Oberschenkelklatschen, Händeklatschen, Luft – gitarre, - piano, - drumset, stampfen...

Name des Spiels: Menschenmemory

Anzahl der Spieler: 18 - 53



Beschreibung: 2 – 3 Leute gehen vor die Tür. Die restlichen suchen sich einen Partner

mit dem sie sich absprechen. Danach mischen sich alle durch und die Leute vor der Tür müssen die paare erraten. Wenn man aufgerufen wird muss man sein ausgemachtes Wort / Geräusch vorführen. Bei einem richtigen paar darf der Spieler erneut raten.

Sonstiges: //

Name des Spiels: Zug fahren

Anzahl der Spieler: Beliebig



Material & Vorbereitung: Stuhlkreis

Beschreibung: Eine Person steht im Kreis und der Rest sitzt auf den Stühlen mit einem freigelassenen Stuhl. Nun fängt einer an mit dem Kommando „Ich fahre Zug“, der nächste rückt nach mit „Ich fahre mit“ und der nächste rückt ebenfalls mit „Ich fahre Schwarz“ und ruft anschließend eine Person, die sich von seinem Platz neben den „Schwarzfahrer“ setzen soll. Das ganze Prinzip geht dann immer so weiter. Währenddessen muss sich die Person in der Mitte allerdings bemühen einen Platz zu ergattern. Wenn sie das geschafft hat muss die Person in die Mitte, die zu langsam war.

Sonstiges: //

Name des Spiels: Wurf - Koordinationsspiel

Anzahl der Spieler: 8 - 20



Material & Vorbereitung: Drei unterschiedliche Gegenstände und ein Hut

Beschreibung: Zu Beginn wirft man einen der Gegenstände Kreuz und Quer im Kreis herum, sodass aber jeder nur einmal den Gegenstand hatte. Anschließend merkt sich jeder seinen Sender und Empfänger. Danach kommt ein zweiter Gegenstand, bei dem Sender und Empfänger genau getauscht werden. Der dritte wird im Uhrzeigersinn herumgegeben und der Hut gegen den Uhrzeigersinn immer der nächsten Person aufgesetzt.

Sonstiges: Der nächste Gegenstand wird erst hinzugefügt, sobald es mit den anderen funktioniert hat.

Name des Spiels: Obstsalat

Anzahl der Spieler: Beliebig



Beschreibung: Jeweils gleich viele werden in Gruppen von Früchten aufgeteilt. Die Person in der Mitte kann entweder eine Frucht nennen, die dann aufstehen muss oder Obstsalat rufen. Bei Obstsalat müssen alle Früchte aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Sonstiges: //

Name des Spiels: Aquädukt

Anzahl der Spieler: 5-100



Material & Vorbereitung: je Team 2 Eimer (10 Liter)

1 Rolle Frischhaltefolie (je Spieler wird ca. 1 m benötigt)

Beschreibung: Ein Mitspieler nimmt den Eimer mit Wasser und geht auf einen erhöhten Punkt. Der Rest der Mitspieler bildet bergab eine Reihe, hält die Folie und stellt den leeren Eimer am Ende der Reihe auf. Nun gießt der Spieler mit dem vollen Wassereimer langsam Wasser in die Folie und die anderen Mitspieler müssen die Folie so halten (als Rinne), dass das Wasser mit möglichst wenig Verlusten in den zweiten Eimer am Ende der Reihe gelangt.

Sonstiges: Der am meisten gefüllte Eimer gewinnt. Schuhe könnten nass werden.

Name des Spiels: Atomspiel

Anzahl der Spieler: 10-100



Beschreibung: Die Mitspieler rennen kreuz und quer herum, wie Atome im freien Raum. Der Spielleiter ruft unvermittelt "Molekül" und dann eine Zahl, z.B. "Molekül sieben!". Sofort müssen sich die Mitspieler in der Anzahl, die der Spielleiter gerufen hat, zu Molekülen verbinden. Dabei bleiben normalerweise immer einige Mitspieler übrig, die zuwenig sind, um ein Molekül der verlangten Größe zu bilden. Diese Mitspieler scheiden aus.

Sonstiges: Der Spielleiter kann durch geschickte Zahlenreihenfolge die Länge des Spiels steuern.

Name des Spiels: Hochstapeln

Anzahl der Spieler: 10-50



Material & Vorbereitung: Kartenset oder Würfel

Beschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spielleiter gibt jedem Spieler eine Karte des Kartenspiels. Die Spieler müssen sich die "Farbe" dieser Karte gut merken, anschließend werden die Karten wieder eingesammelt und gemischt. Der Spielleiter geht nun den Kartenstapel durch und ruft die jeweilige "Farbe" laut in den Raum. Alle Spieler dieser "Farbe" rücken nun einen Platz nach rechts. Sitzt dort schon ein Spieler einer anderen Farbe, so setzt sich der erste Spieler auf dessen Schoß. Hat ein Spieler einen oder mehrere andere auf seinem Schoß, so ist er blockiert und kann nicht weiterrücken, bis sein Schoß wieder frei ist.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder auf seinem ursprünglichen Platz landet.

Name des Spiels: Möhrenziehen

Anzahl der Spieler: 10 - 100



Beschreibung:

Der Sinn des Spieles ist, die Rüben (auf dem Boden zusammen haltenden Spielern) von dem Bauern (Spieler, die die Rüben auseinanderziehen) ernten zu lassen.

Die Rüben haben die Aufgabe sich liegend auf dem Boden so stark wie möglich in einem Kreis zusammen zu halten oder einhaken. Der Bauer sucht sich eine Rübe aus, die er aus dem Kreis herausziehen möchte. Falls das Herausziehen erfolgt wird die herausgezogene Rübe zum Bauern. Das Spiel endet, wenn alle Rüben geerntet sind.

Name des Spiels: Reise ins Keinikeinuland

Anzahl der Spieler: 2-30

Beschreibung: Bei diesem Spiel verreisen die Mitspieler in das Keinikeinuland, sie packen ihren Koffer und dürfen einige Sachen mitnehmen. Allerdings dürfen sie nicht alles mitnehmen, bestimmte Dinge scheiden aus. Wer das Prinzip erkannt hat, darf mit ins Keinikeinuland. Die Mitspieler sagen der Reihe nach, was sie mitnehmen möchten, der Spielleiter und die Spieler, die es wissen, antworten, ob er mit ihnen fahren darf oder nicht.

Sonstiges: Lösung: Die mitgenommenen Sachen dürfen, wie der Name des Spiels schon sagt, kein 'i' und kein 'u' enthalten.

Name des Spiels: Schlangen Fangen

Anzahl der Spieler: 15-100

Beschreibung: Ein Spieler versucht, die anderen zu fangen. Erwischt der Fänger einen Spieler, so nehmen sich beide an die Hand und fangen weiter. Erreicht die Schlange eine Länge von acht Fängern, so teilt sie sich in zwei Schlangen zu je vier Fängern. Das Spiel ist zuende, wenn alle gefangen sind.

Name des Spiels: Flaggeneroberung (bei Nacht)

Anzahl der Spieler: Beliebig nach Fläche

Material & Vorbereitung: Absperrband, 2 unterschiedliche Flaggen, ggf. Leuchtstäbe und kleine Lampen

Beschreibung: Das Spielfeld wird durch Absperrband eingegrenzt und die zwei Flaggen an verschiedenen Orten mit größerem Abstand platziert. Anschließend begeben sich beide Teams in ihre Basis und überlegen sich eine Taktik. Wer abgeschlagen wird muss sofort zurück zur Basis und ggf. auch die Flagge fallen lassen

Sonstiges: Gehör wird gefordert (Schritte hören)

Flagge nicht zu offensichtlich platzieren.

Name des Spiels: Kartenrennen

Anzahl der Spieler: 8 - 20

Material & Vorbereitung: Kartendeck

Beschreibung: Es werden 4 Gruppen eingeteilt und jeder Gruppe eine Kartenfarbe zugeordnet. Danach werden im Abstand von ca. 20 – 25 Meter alle Karten auf dem Boden verteilt. Die Teams müssen versuchen alle Karten ihrer Farbe schnellst möglich zu sammeln.

Sonstiges: Wenn sie eine falsche Karte aufdecken müssen sie zurück rennen und den / die nächste los schicken.

Name des Spiels: Chaosspiel

Anzahl der Spieler: Beliebig



Material & Vorbereitung: Spielfeld mit Zahlen 1-30 (oder 40,50...)

Beschreibung: Zu jeder Zahl auf dem Spielfeld gibt es einen Begriff, zu dem es wiederum eine Aufgabe, Frage oder ein Ereignis gibt. Die Gruppen müssen Würfeln und dann im ganzen vorab angekündigten Areal ihren Begriff suchen. Haben sie ihn gefunden kommen sie zurück zum Gruppenleiter, der ihnen ihre Aufgabe, Frage oder Ereignis vorliest. Nach dem Erfüllen darf die Gruppe erneut Würfeln und den nächsten Begriff suchen.

Sonstiges: Die Begriff Karten werden vor Spielbeginn versteckt. Auf der Vorderseite steht die Zahl und auf der Hinterseite der Begriff.

Frage: Zur Bibel oder zu Weltlichen Ereignissen (WM, Olympia etc.)

Aufgaben: Singen, Tanzen, Menschenpyramide etc.

Ereignis: Gehen ein Feld vor/zurück, Erneut Würfeln, etc.

Name des Spiels: Zublinzeln

Anzahl der Spieler: Beliebig



Beschreibung: Die Mitspieler stellen sich in einen Kreis, dabei stehen immer zwei hintereinander. Peter hat keinen Hintermann und blinzelt nun Sara zu (die vor Michael steht). Sara versucht nun, zu Peter zu laufen. Michael versucht dagegen, Sara festzuhalten.

Schafft Michael das, so muss Sara bei ihm bleiben, andernfalls stellt Sara sich hinter Peter auf. Nun beginnt das Spiel mit Michael von vorne.

Sonstiges: //

Name des Spiels: Komm mit – Lauf weg

Anzahl der Spieler: Beliebig



Beschreibung:

Peter, der außen herumläuft, tippt Stefan auf die Schulter und sagt "Komm mit" oder "Lauf weg". Bei "Komm mit" muss Stefan ihm hinterherlaufen, bei "Lauf weg" muss er in die entgegengesetzte Richtung laufen. Wer von den beiden zuerst wieder am frei gewordenen Platz angekommen ist, darf dort stehen bleiben, der andere muss weiterlaufen.

Wenn das Spiel einigermaßen funktioniert, kann man auch die Regel einführen, dass Stefan während der Verfolgungsjagd schon einem weiteren Mitspieler "Komm mit" oder "Lauf weg" sagen darf. Nun muss er dessen Platz aufsuchen.

Name des Spiels: Familie Meier, Geier, Schreier...

Anzahl der Spieler: Beliebig



Material & Vorbereitung: Zettel, Stift

Beschreibung:

Bei diesem Spiel können sich die Kinder so richtig austoben und sich die Seele aus dem Leib brüllen: Es werden Zettel vorbereitet, auf denen jeweils die verschiedenen Familienmitglieder der Familien Meier, Geier, Schreier, Leier, Reiher, Feier, Seiher, Weiher, Beier... stehen. Die Mitglieder sind jeweils: Großvater, Großmutter, Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Hund. Die Zettel werden nun wild durcheinander an die Kinder verteilt. Aufgabe der Kinder ist es nun, sich familienweise zusammenzufinden und sich dann in der o.a. Reihenfolge (also Opa, Oma, Papa, Mama...) aufeinander zu setzen; wer dies zuerst schafft, ist Sieger. Gar nicht so einfach, bei all den ähnlich klingenden Familiennamen!

Name des Spiels: Zipp Zapp

Anzahl der Spieler: Beliebig

Beschreibung:

Stuhlkreis, ein Platz zu wenig, sodass ein Mitspieler in der Mitte steht. Dieser geht nun auf ein Kind zu und sagt "Zipp!", worauf dieses ihm den Namen seines linken Nachbarn sagen muss; oder bei "Zapp!" den seines rechten Nachbarn. Schafft es das nicht, so muss es selbst in die Mitte. Sagt der Teilnehmer in der Mitte "Zipp Zapp!", müssen alle die Plätze wechseln und derjenige, der in der Mitte bleibt, macht weiter.

Name des Spiels: Autogrammspiel

Anzahl der Spieler: Beliebig

Material & Vorbereitung: Kопierte Zettel für alle Spieler, Stifte

Beschreibung:

Jeder Spieler muss unter allen anderen Spielern Personen finden, die die auf seinem Zettel genannten Fähigkeiten (z.B. kann mit den Ohren wackeln) oder Eigenschaften (z.B. hat mindestens zwei Geschwister) besitzen, und sich von diesen an der entsprechenden Stelle ein Autogramm geben lassen.

Auf einem Zettel dürfen nicht mehrere Autogramme eines Spielers sein, und natürlich darf auch der Inhaber des Zettels nicht bei sich selbst unterschreiben.

Name des Spiels: Barett

Anzahl der Spieler: 10 – 50

Material & Vorbereitung: Barett, Mütze oder Tuch

Beschreibung:

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Barett. Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es das Barett möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen - dafür gibt es einen Punkt. Wenn man das Barett hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler an dem Barett ziehen, geht der Punkt verloren.

Name des Spiels: Eierlauf

Anzahl der Spieler: 5-10

Material & Vorbereitung: Esslöffel, Tischtennisbälle, Gläser

Beschreibung: Die Spieler müssen auf Zeit durch einen Parkour laufen und haben dabei einen Löffel mit dem Tischtennisball in der Hand. Ziel ist es den Tischtennisball in das Glas am Ende des Parcours zu befördern. Sollte der Ball runterfallen muss der Spieler wieder vom Start an beginnen. Der Ball darf nicht festgehalten werden.

Sonstiges: Zusätzlich können noch Handycaps, wie verbundene Augen oder andere Hindernisse eingebaut werden.

Name des Spiels:

Anzahl der Spieler:

Material & Vorbereitung:

Beschreibung:

Sonstiges:

Name des Spiels:

Anzahl der Spieler:

Material & Vorbereitung:

Beschreibung:

Sonstiges:

Name des Spiels:

Anzahl der Spieler:

Material & Vorbereitung:

Beschreibung:

Sonstiges:

Name des Spiels:

Anzahl der Spieler:

Material & Vorbereitung:

Beschreibung:

Sonstiges: