

ZEIT FÜR SPIELE

Spielesammlung - zusammen getragen von
KiEZ Fraensee
Weg zum Fraensee 1
15754 Heidensee
www.fraensee.de
033768-98910

Inhaltsverzeichnis

Bakterien.....	3
Fuchs im Hühnerstall.....	3
Augen zu.....	3
Ritter, Prinzessin, Drache	4
Herr Fischer, Herr Fischer.....	4
Eckstein.....	5
Wasser-Bowling.....	5
Der Hund jagt seinen Schwanz.....	5
Der verlorene Käfer.....	6
Namensspiel.....	6
Versteinern.....	6
Mixer.....	7
Was oder Wer bin ich.....	8
Stille Post.....	8
Kofferpacken.....	8
Ringlein, Ringlein, du musst wandern.....	9
Rush-Hour.....	9
Alibi.....	9
Ninja.....	10
Jäger und Reh.....	10
Zombie.....	10
Reise nach Jerusalem – extrem.....	11
Anblitzen.....	11
Schreispiel.....	11
Räuber und Gendarm.....	12
Scharade.....	13
Wo ist Willi.....	14

Bakterien

Dies ist ein Fangspiel mit sozialer Komponente.

Eventuell wird ein Kennzeichen für die Bakterien (Haarnetz, Kopftuch, Stirnband oder Ähnliches, muss aber nicht sein) benötigt.

Die Fänger:innen (je nach Laufstärke bzw. Gruppengröße 1 – 5) sind die Bakterien. Wer mit diesen in Berührung kommt (abgeschlagen wird) ist krank und legt sich auf den Boden.

An vorgegebenen Stellen (z.B.: die vier Ecken eines vorgegebenen Feldes, einer Wiese oder eines Raumes) sind „Krankenhäuser“. Wer von einem Mitspieler:in dorthin gezogen wird, ist wieder gesund und darf weiterlaufen.

Aber Vorsicht: Auch beim Abschleppen eines Kranken kann man abgeschlagen werden. Sind alle gefangen, so haben die Bakterien gewonnen, sonst werden nach einer gewissen Zeit neue Bakterien bestimmt.

3

Fuchs im Hühnerstall

Je nach Gruppengröße werden 1-5 Spieler:innen als Füchse bestimmt, die die Küken fangen sollen.

Alle übrigen Spieler:innen finden sich zu Pärchen zusammen.

Ein:e Spieler:in wird zum Huhn und der:die Andere ist das Küken.

Die Küken werden von ihren Hühnern beschützt.

Die Hühner stehen vor ihrem Küken, das sich von hinten an deren Hüfte festhält. Dabei soll das Huhn lautstark gackern und mit den Flügeln flattern.

Wenn ein Fuchs ein Küken berührt/abschlägt ist es gefangen.

Küken und Huhn scheiden dann aus (hocken sich hin).

Wenn alle Küken gefangen wurden, beginnt eine neue Runde.

Augen zu

Es werden ein oder mehrere Kreise gebildet (ca. 10 – 15). Alle stehen Schulter an Schulter nebeneinander und gehen ein Schritt zurück, um etwas Abstand zu gewinnen.

Eine Person steht außerhalb des Kreises und gibt folgende Kommandos.

„Augen zu“ – Die Teilnehmer:innen schließen ihre Augen und senken die Köpfe und überlegen sich dabei, welche:n Mitspieler:in sie beim Kommando „Augen auf“ anschauen.

Treffen sich dann die Blicke zweier Mitspieler:innen scheiden diese aus und der Kreis wird verkleinert. Die Kommandos werden solange wiederholt, bis entweder eine Person oder zwei Personen übrigbleiben.

Ritter, Prinzessin, Drache

Die Gruppe wird halbiert und die Spielregeln werden erläutert:
Die Schülerinnen und Schüler stellen pantomimisch Figuren dar wie

- Prinzessin kämmt ihr langes Haar
- Ritter macht einen Ausfallschritt und zieht das Schwert
- Drache zeigt die Drachentatzen und faucht dabei.

Es gelten die Regeln...

- Prinzessin fängt Ritter
- Ritter fängt Drache
- Drache fängt Prinzessin

4

Die Mitglieder jeder Mannschaft legen zunächst heimlich fest, welche Figur sie alle in der nächsten Runde darstellen werden. Anschließend stellt sich jede Mannschaft an einer Linie im Abstand von ca. 1 - 2m gegenüber. Jedes Teammitglied braucht ein Gegenüber.

Als Ziel dienen 2 weitere Linien auf dem Boden in ca. 5m jeweils hinter den ersten Linien.

Auf das Startsignal einer auserwählten Person stellen alle die vereinbarte Figur dar und laufen weg bzw. versuchen ihren Gegenspieler zu fangen (in Abhängigkeit der Regel).

Gefangene wechseln das Team und scheiden nicht aus!

Haben beide Teams dieselbe Figur vereinbart, liegt ein Patt vor und die Figur für den nächsten Durchgang wird wieder heimlich in jeder Mannschaft festgelegt.

Herr Fischer, Herr Fischer

Man benötigt mindestens 4 Spieler:innen, aber je mehr, desto lustiger.

Vor Spielbeginn werden im Abstand von etwa vier bis fünf Metern zwei Linien markiert. Jede Linie ist ein Ufer, der Bereich dazwischen das Wasser. An einem Ufer, also hinter einer der Linien, steht der Fischer, am anderen Ufer stehen die Mitspieler:innen.

Sie rufen: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer nennt irgendeine Tiefe, er oder sie antwortet zum Beispiel: „10 Meter!“

Darauf fragen die Teilnehmenden: „Wie kommen wir hinüber?“ Jetzt darf sich der Fischer ausdenken, wie die Teilnehmer:innen ans andere Ufer kommen sollen. Er oder Sie ruft zum Beispiel: „Auf einem Bein hüpfend“ oder „Rückwärts laufend“.

Nun setzen sich alle in der befohlenen Gangart in Bewegung. Während sie versuchen, über das Wasser zu kommen, versucht der Fischer, so viele wie möglich zu fangen. Er oder Sie bewegt sich dabei genauso wie die anderen, also auf einem Bein, rückwärts, mit geschlossenen Augen oder dergleichen.

Wer gefangen wurde, hilft dem Fischer in der nächsten Runde beim Fangen. Wer als Letzter übrigbleibt, hat gewonnen.

Eckstein

Alle Kinder spielen gern verstecken, aber ein paar Regeln müssen beachtet werden. Ein Kind ist der Sucher und hält sich zu Beginn des Spiels die Augen zu. Er ruft laut: "Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein. Hinter mir, da gilt es nicht, und auch an den Seiten nicht. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, ich komme". Das Kind kann auch bis 20 zählen. In der Zwischenzeit verstecken sich die anderen Mitspieler:innen. Der oder die Sucher:in muss die versteckten Kinder jetzt suchen. Wenn jemanden gefunden wurde, ruft er oder sie laut seinen Namen und beschreibt kurz sein Versteck, damit nicht geschummelt wird.

Wasser-Bowling

Für dieses Spiel benötigt man mindestens 2 bis 10 Spieler:innen, 2 mit Wasser befüllte Plastikflaschen und einen Ball. Das Spiel kann im Team oder 1-gegen-1 gespielt werden.

Zuerst wird das Spielfeld vorbereitet. Dazu werden zwei Linien gezogen, die mindestens fünf Meter voneinander entfernt sind. Je älter die Kinder sind, desto weiter auseinander können die Linien liegen. Nun werden zwei Teams gebildet, die sich einander zugewandt an die Linien stellen. Jedes Team bekommt eine mit Wasser gefüllte Flasche mittig vor ihre Linie gestellt. Die Teams müssen nun abwechselnd versuchen, die Flasche des anderen Teams mit dem Ball zu treffen, sodass diese umfällt und ausläuft. Dafür können sie den Ball werfen oder rollen.

Wurde eine Flasche getroffen, muss erst jemand aus dem Team den Ball holen, bevor die Flasche wieder aufgestellt werden darf. Beeilung ist also angesagt! Steht die Flasche wieder, geht es weiter. Das Team, dessen Flasche zuerst leer ist, hat verloren.

Der Hund jagt seinen Schwanz

Bei diesem Spiel **stellen sich alle Kinder der Gruppe hintereinander auf**. Das letzte Kind in der Reihe steckt sich ein Tuch in die Hosentuch.

Nun fassen alle Kinder den Vordermann an der Hüfte oder an den Schultern und versuchen, diese Position zu halten.

Der vordere Startspieler muss nun versuchen, seinen eigenen Schwanz zu jagen und dem letzten Kind das Tuch aus der Tasche klauen.

Dies ist jedoch nur zu schaffen, wenn alle Kinder eine Kette bilden.

Reißt die Verbindung ab, stoppen Sie das Spiel kurz, sodass sich die Kinder wieder sammeln können.

Schafft es der Startspieler, werden die Positionen getauscht und der Startspieler wechselt an die Endposition.

Der verlorene Käfer

Alle Kinder dürfen den Boden nur mit den Händen und den Füßen berühren.
Nun müssen die Spieler:innen versuchen, sich gegenseitig umzuwerfen, indem sie sich aus dem Gleichgewicht bringen.

An einem Bein zu ziehen, im Team zu arbeiten oder auch den Arm wegzuziehen – all dies sind erlaubte Taktiken.

Wer auf dem Boden landet, scheidet als verlorener Käfer aus. Gespielt wird so lange, bis ein Käfer gewinnt.

Namensspiel

Bei diesem Teamspiel geht es darum, als Team gemeinsam zusammenzuarbeiten. Sie benötigen einen Baumstamm, eine flache Mauer (z.B. Freilichtbühne oder am Gästehaus) oder einen anderen ausreichend langen Gegenstand, auf dem alle Kinder Platz finden.

Nun stellen sich alle Kinder in einer Reihe nebeneinander auf. Auf das Startkommando geht es darum, sich entsprechend der Namen alphabetisch aufzustellen, ohne den Baumstamm zu verlassen.

Es gibt unzählige Varianten zum Ordnen – Geburtstag, Buchstabe des Nachnamens, Geburtsjahr, Größe,...

Versteinern

Man benötigt mindestens 5 Spieler:innen. Je mehr es sind, umso besser.

Zunächst einigen sich die Spieler:innen auf ein Spielfeld. Dann wird ein:e Spieler:in als Fänger:in bestimmt.

Auf „Los“ geht's los und der oder die Fänger:in versucht, die anderen zu fangen, das heißt: zu berühren. Wen er oder sie berührt, der oder die „versteinert“. Der oder die „Versteinerte“ muss sofort mit gegrätschten Beinen stehen bleiben.

Der oder die Versteinerte kann aber „erlöst“ werden, das heißt er oder sie darf wieder weiterlaufen, wenn ein:e andere:r Spieler:in zwischen den Beinen hindurchkriecht, ohne dabei natürlich versteinert zu werden.

Wenn es dem oder der Fänger:in gelungen ist, alle zu versteinern, wird ein oder eine neue:r Fänger:in bestimmt.

Mixer

Alle Teilnehmer:innen bilden einen Kreis. Ein:e Freiwillige:r steht in der Mitte. Da will er oder sie nicht bleiben. Die Person zeigt darum deutlich auf eine:n der Mitspieler:innen und nennt eine der Spielfiguren.

Die Figuren werden immer zu dritt ausgeführt, die Person, auf die gezeigt wurde stellt den Mittelteil der Figur dar. *Spieler Links* und *Spieler Rechts* ergänzen die "Performance". Macht einer der drei Spieler:innen bei der Darstellung der gewünschten Figur einen Fehler, muss er oder sie in die Mitte. Auch wenn zu lang überlegt wird, wie die Figur geht, muss man in die Mitte.

Nehmt am Anfang nur 3 Spielfiguren und steigert dann den Schwierigkeitsgrad, wenn noch mehr Figuren dazu kommen.

(Um es übersichtlich zu lassen, haben wir uns auf die Beschreibung in der männlichen Person beschränkt)

- **Mixer:** Der *Spieler Mitte* stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, *Spieler Links* und *Spieler Rechts* drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.
- **Waschmaschine:** *Spieler Links* und *Spieler Rechts* formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. *Spieler Mitte* steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis - ganz wie Socken im Hauptwaschgang.
- **Palme:** Der *Spieler Mitte* hält beide Arme nach oben wie Palmenblätter, die *Äußeren* tanzen Aloha-Tanz.
- **Kotzendes Känguru:** *Spieler Mitte* hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. *Spieler Links* und *Spieler Rechts* übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.
- **Toaster:** *Spieler Links* und *Spieler Rechts* reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. *Spieler Mitte* springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.
- **Oh James:** James steht in der Mitte und macht ein sehr cooles Posing. *Spieler Links* und *Spieler Rechts* fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!".
- **Elefant:** Der *Spieler Mitte* formt mit seinen Armen einen Rüssel, die *Spieler Links* und *Rechts* die Ohren des Elefanten.
- **Affe:** Der *Spieler Mitte* hält sich den Mund zu, der *Rechte* die Ohren zu, der *Linke* die Augen zu.

Was oder Wer bin ich

Für dieses Spiel benötigt man lediglich einige Klebezettel sowie ein paar Stifte. Jedes Kind schreibt eine Person, einen Charakter oder auch ein Tier auf einen Zettel, und klebt es einem anderen Kind auf die Stirn.

Nun geht es reihum. Jeder kann Fragen zu seiner Person stellen, die mit *Ja* oder *Nein* beantwortet werden können.

Bei der Verneinung ist der nächste Spieler an der Reihe. Gelingt es allen Kindern, die Person zu erraten?

Stille Post

Je mehr Kinder bei diesem Spiel mitmachen, desto lustiger wird's. Alle Teilnehmer:innen setzen sich in eine Reihe oder in einen Kreis. Das erste Kind denkt sich einen Satz aus und flüstert diesen seinem Nachbarskind möglichst leise ins Ohr, so dass kein anderes Kind etwas hören kann. Zum Beispiel „Mein Opa isst am liebsten Mohnstrudel mit Vanillesoße“ oder „Mein Hund und ich machen im Winter oft eine Schneeballschlacht“. Das Nachbarskind muss dann den Satz genauso, wie er ihn verstanden hat, dem nächsten Kind ins Ohr flüstern und dieses dann wieder seinem Nachbarn. Und so weiter. Wichtig: Nachfragen ist nicht erlaubt. Wenn man etwas Merkwürdiges gehört hat, dann ist das halt so. Ist der Satz beim letzten Kind in der Reihe angekommen, muss es laut sagen, was es verstanden hat. Meistens ist von dem ursprünglichen Satz dann gar nicht mehr so viel übriggeblieben. Ein Lachspaß für alle.

Kofferpacken

Ein Spiel für den Kopf. Das erste Kind beginnt und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Zahnbürste.“ Der Sitznachbar wiederholt nun den Satz vollständig und packt einen eigenen Gegenstand mit dazu: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Zahnbürste und eine Badehose“. Das nächste Kind wiederholt nun wieder den ganzen Satz und ergänzt ihn mit einem weiteren Gegenstand: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Zahnbürste, eine Badehose und eine Tüte Gummibärchen“. So geht das Spiel immer weiter. Am Anfang ist das Ganze ja noch leicht, aber dann wird es immer schwieriger. Deshalb müssen die anderen Mitspieler:innen immer gut aufpassen, dass auch alles richtig aufgezählt wird. Wer etwas vergisst, scheidet aus. Man darf übrigens auch Quatsch einpacken wie den „Nikolaus“ oder „Opas komische dicke Brille“. Alles davon muss genau so wiederholt werden.

Ringlein, Ringlein, du musst wandern

Alle sitzen im Kreis und falten ihre Hände vor sich, als ob sie darin etwas verbergen. Ein Kind ist der Besitzer, es steht in der Mitte und trägt in seinen gefalteten Händen einen kleinen Gegenstand: zum Beispiel einen Ring, Knopf, ein Steinchen oder ähnliches. Nun geht der Besitzer von Kind zu Kind und hält seine gefalteten Hände immer kurz über die seiner Mitspieler:innen. Dabei sagen die Kinder: „Ringlein, Ringlein, du musst wandern, von dem einen Ort zum andern. Oh wie schön, oh wie schön, lässt das Ringlein nur nicht sehn.“ Bei einem Kind lässt der oder die Ring-Besitzer:in den Ring unauffällig in dessen Hände gleiten. Der Beschenkte darf sich dabei nichts anmerken lassen. Wenn der oder die (nun ehemalige) Besitzer:in einmal im Kreis herumgegangen ist, wird ein:e beliebige:r Mitspieler:in befragt, bei wem der Ring jetzt wohl sei. Nennt das befragte Kind den richtigen Namen, bekommt es den Ring und darf in der nächsten Runde selbst den Ring weitergeben. Hat es falsch geraten, ist das Kind dran, in dessen Händen sich der Ring befindet.

Rush Hour

Je kleiner der Raum oder das angegebene Spielfeld ist, desto lustiger wird das Spiel. Die Anzahl der Personen sollte nach Möglichkeit gerade sein, denn bei diesem Spiel braucht jede:r einen Partner:in. Zu Beginn sucht sich jede:r einen Partner:in. Eine:r startet als Fänger:in, der oder die andere muss versuchen, vor seinem oder ihrer Partner:in zu fliehen. Die Pärchen machen unter sich aus, wer als Fänger:in startet. Die Spieler:innen dürfen nicht rennen, sondern nur schnell gehen. Die jeweiligen Fänger:innen müssen sich drei Mal um die eigene Achse drehen, bevor sie damit beginnen dürfen, ihre:n Partner:in zu fangen. Die anderen gehen schnell in der Menge davon. Sobald der oder die Fänger:in seine:n Partner:in angetippt hat, tauschen sie die Rollen.

Alibi

Es wird ein:e Mitspieler:in vor die Tür geschickt. Er oder sie ist der oder die „Detektiv:in“. Alle Anderen bestimmen eine:n Spieler:in zum:r „Mörder:in“. Je mehr Mitspieler:innen es gibt, desto schwieriger wird es für den oder die Detektiv:in, den oder die Mörder:in zu entlarven. Sobald der oder die Detektiv:in den Raum verlassen hat, passiert folgendes. Jede:r Spieler:in denkt sich nun ein Alibi aus. Dann kommt der oder die Detektiv:in wieder dazu und befragt alle Spieler:innen, was sie beispielsweise gestern zwischen sechs und acht gemacht haben. Wichtig ist, dass sich jede:r sein:ihr eigenes Alibi merkt. Nachdem jede:r sein:ihr ausgedachtes Alibi vorgetragen hat, muss der oder die Detektiv:in erneut kurz vor die Tür. Anschließend befragt er oder sie die Spieler:innen erneut nach ihren Alibis. Nur der oder die Mörder:in muss ein Detail seiner:ihrer Geschichte ändern. Gelingt es dem:der Detektiv:in herauszufinden, wer der oder die Mörder:in war, hat er:sie gewonnen. Tippt er:sie falsch, gewinnt der:die Mörder:in. Der:Die Mörder:in wird der:die neue Detektiv:in für die nächste Runde.

Ninja

Die Spieler:innen bilden einen Kreis und gehen einen Schritt nach hinten, um die Lücke zu den Nachbarn zu vergrößern. Jetzt beginnt das Spiel.

Ein:e Spieler:in beginnt und versucht mit einer einzigen Bewegung den Handrücken eines oder einer Spieler:in zu berühren.

Es ist auch erlaubt nur einen Schritt zu machen, anstatt direkt anzugreifen, z.B. um einer:m Spieler:in näher zu kommen.

Der:die Spieler:in, der:die angegriffen wird, darf mit einer einzigen Bewegung versuchen auszuweichen.

Wer abgeschlagen wird, scheidet aus. Am Ende bleiben zwei Sieger:innen übrig.

10

Jäger und Reh

Ein Reaktionsspiel mit viel Bewegung, in dem Jäger:in und Gejagte:r in Sekundenschnelle wechseln. Der oder die Jäger:in jagt das Reh im Wald.

Man benötigt zwei Freiwillige, die am Anfang mit diesen Rollen beginnen wollen.

Alle anderen bilden den „Wald“, indem sie mit den Armen jeweils zu zweit eingehakt als Pärchen zusammenstehen.

Der oder die Jäger:in fängt an, das Reh zu jagen. Um der Jagd zu entgehen, kann sich das Reh an einem Waldpärchen mit dem Arm einhaken.

In diesem Moment kommt es zu einem Rollenwechsel. Das Reh wird so zu einem Teil des Waldes, die Person auf der anderen Seite des Waldpärchens wird zum oder zur Jagenden, während der oder die Jäger:in zum gejagten Reh wird. Und so geht die Jagd weiter. Das Ende setzt man nach Gefühl.

Zombie

Alle stehen in einem großen Kreis.

Ein:e Spieler:in wird ausgewählt und zum Zombie. Dazu stellt sie:er sich in die Kreismitte.

Der Zombie geht mit zombiemäßigem Gang und Geräuschen langsam auf sein „Opfer“, einer anderen Person im Kreis zu.

Das „Opfer“ ist vor Schreck so erstarrt, dass es nur noch die Augen bewegen kann und damit um Hilfe suchen muss.

Um gerettet zu werden, zwinkert das „Opfer“ einer anderen Person, dem oder der Retter:in zu. Wenn der oder die Retter:in angezwinkert wird, kann er oder sie das „Opfer“ retten, indem er oder sie einen Namen von einer anderen Person ruft. Diese:r Spieler:in ist das neue „Opfer“ und der Zombie macht sich auf den Weg zu ihm.

Wenn der Augenkontakt misslingt, ein falscher Name gesagt wird oder der Zombie schon bei dem „Opfer“ angekommen ist und es berühren kann, wird das „Opfer“ zum neuen Zombie und muss in die Mitte.

Reise nach Jerusalem – extrem

Für dieses Spiel benötigt man Musik. Die Spieler:innen bilden Zweierteams und stimmen untereinander ab wer A und wer B ist. Dann bilden die Spieler:innen A einen Kreis und alle, die B sind einen zweiten Kreis um A herum. Alle Spieler:innen legen der Person vor einem im Kreise die Hände auf die Schultern, als wollten sie Polonaise tanzen. Geht die Musik an, tanzen beide Gruppen in entgegengesetzte Richtungen. Wenn die Musik ausgeht, müssen sich schnell die vorher bestimmten Pärchen finden und sich Rücken an Rücken auf den Boden setzen. Das Pärchen, das sich zuletzt finden, scheidet aus. Bei großen Gruppen sollten in den ersten Runden ruhig 2 oder 3 Pärchen ausscheiden, damit es nicht zu lange dauert.

11

Anblitzen

Anblitzen ist ein einfaches Geländespiel für dunkle Wintertage oder auch in der Dämmerung im Sommer. Bei diesem Nacht-Geländespiel spielen ausnahmsweise nicht zwei Gruppen gegeneinander, sondern jede:r Spieler:in ist auf sich alleine gestellt. Das Spiel findet am besten in einem abgegrenzten Bereich im Wald statt, oder auf einem Gelände, das nicht allzu übersichtlich ist, um es den Spieler:innen nicht zu leicht zu machen. Bevor es losgeht, bekommt jede:r Spieler:in fünf Kreppstreifen oder Klammern sichtbar auf die Jacke geklebt bzw. geheftet. Jede:r stattet sich mit einer Taschenlampe aus und dann geht es los.

Die Spieler:innen machen sich im Gelände auf die Socken und versuchen mit dem Lichtkegel der Taschenlampe andere Spieler:innen zu erwischen, möglichst ohne dabei selbst erwischt zu werden. Jede:r angeblitzte, muss dem/der entsprechenden Gegenspieler:in einen Kreppstreifen bzw. Klammer von sich abgeben.

Achtung: in dem Moment der Übergabe des Kreppstreifens bzw. der Klammer darf man die beiden Spieler:innen nicht anblitzen.

Am Ende der Spielzeit werden dann die Kreppstreifen/Klammern gezählt und die Spieler:innen mit den meisten Streifen haben gewonnen.

Schreispiel

Die Gruppe muss in zwei gleich große Gruppen geteilt werden. Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Gruppe bestimmt nun einen Hörer, der sich hinter die andere Gruppe stellen muss. Die Mannschaft, welche den oder die Hörerin entsandt hat, sucht sich nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem oder ihrer Hörerin herüber schreien müssen. Auf Los schreit nun die eine Mannschaft ihrem oder ihrer Hörer:in das Wort zu. Die andere Mannschaft versucht die anderen zu übertönen. Das geht solange bis der oder die Hörer:in das Wort gehört hat und dem oder der Spielleiter:in ein Zeichen gegeben hat. Danach wechseln die Aufgaben der Gruppe. Das Spiel kann oft wiederholt werden.

Räuber und Gendarm

Beim Spiel Räuber und Gendarm bilden sich zunächst zwei Gruppen: die Räuber und die Gendarmen. Die Einteilung kann per Abzählen erfolgen. Es sollten mindestens 4 Spieler:innen teilnehmen.

Die Anzahl Räuber und Gendarmen muss nicht genau gleich sein. Leichte Unterschiede sind kein Problem. Um Räuber und Gendarmen im Spiel zu unterscheiden, können bunte Bänder, Sticker oder ähnliche Erkennungsmerkmale zum Einsatz kommen. Erwachsene können als Spielleiter:innen fungieren, damit sichergestellt ist, dass die Spielregeln jederzeit eingehalten werden. Gerade bei einer hohen Anzahl an Mitspieler:innen kann es sonst chaotisch werden. Vor Beginn des Spiels sollte die Spielfläche klar abgesteckt sein, damit es nicht zu unübersichtlich wird und die Kinder nicht mehrere Stunden für ein Spiel benötigen.

Ein relativ zentraler Ort des Geschehens wird als Gefängnis für die Räuber markiert. Das Gefängnis sollte so groß sein, dass alle Räuber gleichzeitig darin Platz finden. Wolle, Äste, Kreide oder Kleidungsstücke grenzen das Gefängnis als geschlossenen Ort für alle erkennbar ab. Zudem sollte jeder Gendarm das Gefängnis sofort finden und bewachen können.

Das Spiel Räuber und Gendarm vereint zwei beliebte Spiele: Fangen und Verstecken. Zunächst bekommen die Räuber einige Minuten Zeit, sich innerhalb der Spielfläche zu verstecken. Außerdem sollte vorab eine feste Spieldauer festgelegt werden, beispielsweise 30 oder 60 Minuten.

Schaffen es die Gendarmen, innerhalb dieser Zeit alle Räuber zu fangen und ins Gefängnis zu stecken, gewinnen sie das Spiel. Gelingt es ihnen nicht, dürfen sich die Räuber als Sieger feiern.

Eine beliebte Variante Räuber ins Gefängnis zu bringen, besteht im Abschlagen. Es reicht also nicht, einen versteckten Räuber zu entdecken. Der Gendarm muss auch noch zu ihm laufen und ihn berühren. Wenn er oder sie das schafft, kann er den Räuber ohne Gegenwehr ins Gefängnis bringen.

Ein gefangener Räuber kann befreit werden, wenn ihn ein anderer Räuber befreit, indem er oder sie zum Gefängnis kommt und ihn oder sie abschlägt.

Die Gendarmen haben damit zwei Hauptaufgaben im Spiel: Die Räuber zu fangen und das Gefängnis zu bewachen.

Scharade

Zunächst schreibt der oder die Spielleiter:in auf mehrere kleine Zettel jeweils ein Wort, das aus zwei Substantiven zusammengesetzt ist. In der Regel gibt es mehr Zettel als Spieler:innen. Danach werden die Zettel gefaltet und in einen Behälter zum Mischen gegeben.

Die Spieler werden anschließend in Teams aufgeteilt. Mit einem Münzwurf, Reim oder Ähnliches fällt die Entscheidung dafür, welches Team beginnt. Der oder die Startspieler:in darf nun einen Zettel aus dem Behälter nehmen, ohne, dass die Mitspieler diesen sehen. Anschließend gibt der Spielleiter das Startsignal. Jetzt kann der oder die Spieler:in das Wort oder die Redewendung von dem Zettel pantomimisch darstellen.

Errät ein:e Mitspieler:in des Teams dadurch das gesuchte Wort oder die Redewendung, erhält dieses zwei Punkte. Ist das gegnerische Team allerdings schneller, haben sie einen Punkt verdient. Danach ist jene:r Spieler:in an der Reihe, der oder die den Begriff erraten hat. Gespielt wird übrigens so lange, bis keine Zettel mehr vorhanden sind. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Wörterbeispiele:

Koch	Schneewittchen	Traurig	Fußball spielen	Känguru		
Tanzen	verträumt	Skifahren	Faultier	Friseur	ängstlich	
rutschen	Dirigent	fröhlich	schaukeln	Pferd	Rapunzel	verleibt
einen Witz erzählen	Fisch	Busfahrer	Peter Pan	wütend	Karate	
Hai	Arzt	Maulwurf	angeekelt	Schach spielen	Affe	Kellner
erschrocken	tauchen	Huhn	Polizist	besorgt	Bogenschießen	
gelangweilt	ein Buch lesen	Regen	Verkäufer	ruhig	Pizza machen	
Welle	nähen	ein Eis essen	Baum	Model	aufgeregt	
eine Idee haben	Blume	Pilot	müde	nachdenken	Sonne	Maler
Schnee	Party	Föhn	Zahnarzt	Achterbahn	Fahrrad fahren	Trampolin
Roboter	Strand	Schlagzeug	Seifenblasen	Spaghetti essen	Klettern	
Albtraum	Selfie	Baby	Windeln wechseln	Holz hacken	Ketchup	
Mundgeruch	Spion	Zelt	Kopfhörer	ein Auto waschen	sich den kleinen Zeh an	
etwas stoßen	Wasserpistole	Springseil	Kuss	Umarmung	Fernsehen	
Lehrer	Kissenschlacht	Klavier	Niesen	Lachen	Husten	
Haare schneiden	Leiter	Furz	Überraschung	Geschenk	Geist	
Hosenträger	Clown	Angeln	Schwert	Smartphone	Makeup	
Einhorn	Stuhl	Aufzug	Hände waschen	Jonglieren	Rucksack	
Sonnenbrille	Mückenstich	Taschendieb	kalt	mutig		
Katze	Hund	Eule	Tennis	Volleyball	Bowling	Basketball

Dies sind nur einige von unzähligen Wörtern. Man kann die Begriffe auch in Kategorien spielen wie Berufe, Hobbys, Sport, TV-Serien, Film, Disney, Tiere, Emotionen, ...

Wo ist Willi

Bei diesem Spiel ist Taktik und Geschick gefragt. Es gibt eine Jägergruppe aus ca. 10 Personen und 2 Wächter:innen. Eine Person übernimmt die Spielleitung und dient als Beobachter:in.

Ziel ist es, Willi (eine Quietschfigur) in ein ca. 20m entferntes Ziel zu bringen. Das Ziel kann ein mit Ästen begrenzter Bereich sein o. Ä.

Zu Beginn liegt Willi vor den Füßen auf dem Boden der Wächter:innen.

Für dieses Spiel gibt es 4 Regeln:

1. Die Jägergruppe darf sich nur bewegen, wenn die Wächter:innen ihnen den Rücken zu drehen und die Frage rufen: ‚Wo ist Willi?‘
2. Willi darf nicht geworfen werden
3. Willi muss jedes Mal an eine:n andere:n Spieler:in übergeben werden (sobald sich die Wächter:innen umdrehen)
4. Nur ein:e Spieler:in darf Willi halten

Hinweise:

Außer zum Umdrehen dürfen die Wächter:innen ihren Posten nicht verlassen und müssen an Ort und Stelle stehen bleiben. Sobald sie sich wieder zur Jägergruppe zurückgedreht haben, müssen sie ein:e Jäger:in erraten, der/die Willi in den Händen hält.

Liegen die Wächter:innen falsch, drehen sie sich wieder um und rufen erneut ‚Wo ist Willi?‘ und erraten wieder eine Person. Dieser Ablauf wird solange wiederholt bis Willi durch die Jägergruppe das vorgegebene Ziel erreicht hat.

Oder aber, die Wächter:innen haben die richtige Position erraten und Willi kommt wieder auf seine Ausgangsposition zurück und das Spiel beginnt von Neuem.

Die Jägergruppe bekommt vor Spielbeginn einen Moment Zeit, um sich ihre Taktik zu überlegen. Um das Ziel zu erreichen gibt es unzählige Möglichkeiten. Wichtig ist, dass die außenstehende Person beobachtet, dass die Regeln eingehalten werden.

Bemerkt der/die Beobachter:in einen Verstoß muss Willi auch wieder auf seinen Ausgangspunkt zurück.

Spielt z.B. 5 Runden und wechselt dann die Teams durch.

