

Korbus, Thomas [Hrsg.]; Freericks, Renate [Hrsg.]; Porwol, Bernhard [Hrsg.]
Animationspraxis: Spiele für Gruppen
4. erweiterte Auflage

Bremen : Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. (IFKA) 2013, XX, 177 S. - (Bielefelder Jugendreiseschriften; 6)



Quellenangabe/ Reference:

Korbus, Thomas [Hrsg.]; Freericks, Renate [Hrsg.]; Porwol, Bernhard [Hrsg.]: Animationspraxis: Spiele für Gruppen. Bremen : Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. (IFKA) 2013, XX, 177 S. - (Bielefelder Jugendreiseschriften; 6) - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-330665 - DOI: 10.25656/01:33066

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-330665>

<https://doi.org/10.25656/01:33066>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Animationspraxis: Spiele für Gruppen

ERWEITERTE
4. AUFLAGE

KA
der Jugendreiseschriften
orbus / Freericks / Parwol

nf
akademie



Animationspraxis: Spiele für Gruppen

4. Auflage

Bremen 2013

**Institut für Freizeitwissenschaft und
Kulturarbeit e.V. (IFKA), Bremen**

Hinweis:

Das erste Spielbuch in Form einer gebundenen Fotokopie erschien im Frühjahr 2001 als Leitfaden und Praxishilfe für die zahlreichen Reiseleiter bei **ruf reisen**. Die Arbeit leisteten überwiegend Nadja Suhre und Nico Neumann. Das nun vorliegende und um mehr als 20 Spiele ergänzte Buch soll alle Interessierten an Kinder- und Jugendreisen zum Spielen anregen und die Spielideen in einem gefälligeren Äußeren präsentieren. Die Erweiterung um neue Spiele und die Überarbeitung übernahm für die **ruf akademie** Christoph Edlinger.

Bibliographische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ruf akademie / ruf reisen: Animationspraxis: Spiele für Gruppen / Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. (IFKA), Bremen. Korbus u.a. ... (Hrsg.).

[Die Erweiterung und Überarbeitung dieser 4. Auflage übernahm Christoph Edlinger]. – Bremen: IFKA, 2013 (Bielefelder Jugendreiseschriften; Bd. 6)

ISBN-13: 978-3-926499-61-5

Dieses Werk einschließlich aller Abbildungen ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urhebergesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2013 Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. (IFKA), Bremen
Hochschule Bremen / Fakultät 3 · Neustadtswall 30 · 28199 Bremen · Tel.: 0421/5905-2012

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Druck Center, Drake + Huber GmbH, Bad Oeyenhausen

Fotos und Titelgestaltung: **ruf reisen**, Bielefeld

Vorwort der Herausgeber

Mit dem 6. Band „Animationspraxis: Spiele für Gruppen“ wird in der Schriftenreihe ein reines Praxishandbuch herausgegeben, dass sich an die Aktiven des Kinder- und Jugendreisens wendet. Die Kinder- und JugendreiseleiterInnen erhalten eine Spielsammlung mit Anleitungen von in der Praxis erprobten und erfolgreichen Gruppenspielen.

Bereits mit „BEACHFOOTBALL – Trendsport für Jugendliche“ von Frank Stumpf wurde als Band 4 der Bielefelder Jugendreiseführer ein ausschließlich an der Praxis orientiertes Buch herausgegeben. Die vorliegende Spielesammlung ist ein weiterer Beitrag zur praktischen Qualitätsverbesserung von Kinder- und Jugendreisen. Viele der Spielideen sind mit Gruppen auch auf Seminaren oder beispielsweise auf einer Party umzusetzen.

Auf eine umfangreiche Spieltheorie wird hier verzichtet. Es geht nicht um das Darüber-Nachdenken, sondern um das Machen. Die Spielanleitungen sind handlungsorientiert und fördern die Kreativität. Der Leser findet zahlreiche Anregungen Spiele selbst zu erfinden, abzuändern und auszuprobieren. Die Rückmeldung ist stets unmittelbar: Spiele gefallen und machen Spaß oder eben nicht. Die Situationen und ihre Atmosphäre muss der Spielanleiter richtig einschätzen und vor allem muss er das passende Spiel für die jeweilige Situation und Gruppe auswählen und richtig anleiten. Wir wünschen viel Spaß!

Thomas Korbus, Renate Freericks, Bernhard Porwol

Bremen, im Januar 2013

Die **ruf akademie** ist eine Einrichtung von Reisen und Freizeit mit jungen Leuten e.V. in Bielefeld. Die Aufgabe der **ruf akademie** ist die Auswahl und Aus- und Fortbildung von Kinder- und JugendreiseleiterInnen, ReiseleiterInnen, AnimateurInnen und Führungskräften, sowie die Beratung und die Schulung von MitarbeiterInnen verschiedener Organisationen im Tourismus.

ruf reisen ist Deutschlands größter und führender Reiseveranstalter für betreute Kinder- und Jugendreisen.

Anschrift:
Boulevard 9
33613 Bielefeld

Weitere und stets aktuelle Informationen gibt es im Internet unter „www.ruf.de“.

Warum Spielen?

Spielen ist mindestens so alt wie die Menschheit selbst. Auch im Tierreich lassen sich spielerische Aktivitäten beobachten. Spiele sind sicher zwecklos, aber nicht sinnlos. Ein bestimmter Zweck ist im Gegensatz zur Arbeit mit dem Spielen nicht verbunden. Es wird nichts erarbeitet oder produziert. Selbst Sandburgen verfallen bei der nächsten Flut und Body-Painting überlebt die nächste Dusche nicht. Der Sinn besteht im Ausprobieren, in der Aktion und Kommunikation, im Hineinschlüpfen in andere Rollen, im Wettstreit und der Vorfriede auf den Sieg, in der Selbsterfahrung und vor allem im Spaßhaben. Die Frage, was bei den einzelnen Spielen gelernt werden kann, oder welche pädagogische Absicht mit welchem Spiel verfolgt werden könnte, steht bei den folgenden Überlegungen nicht im Vordergrund.

Die Spiele sind sehr unterschiedlich.

Viele der in diesem Buch beschriebenen Spiele sind vielleicht schon bekannt, auch wenn sie manchmal einen anderen Namen tragen.

Es gibt aktuelle Spiele, die sich aus Quizshows ergeben und die möglicherweise nur eine kurze Halbwertszeit haben. Es gibt zeitlose Spiele ohne Aktualität, die seit Jahrzehnten existieren.

Die Spiele entwickeln immer eine Eigendynamik. Jedes gespielte Spiel ist einzigartig und nicht wiederholbar. Dies hängt von der jeweiligen Situation, der Stimmung und der Gruppe und nicht zuletzt von der Individualität der Mitspieler ab. Viele Spiele regen die Kreativität an. Spielregeln können sich verändern und neue Spielideen können entwickelt werden.

Jedes Spiel hat seine Eigenheiten und ist nicht für alle Situationen und alle Gruppen geeignet. Kennenlernspiele werden typischerweise am Anfang eines Gruppenprozesses gespielt. Spiele mit Körperkontakt sind oft problematisch. Dies sowohl am Anfang eines Gruppenfindungsprozesses, wenn sich die Gruppenmitglieder noch fremd sind, als auch in einem bestimmten Alter der Teilnehmer. Ein Vertrauensverhältnis muss bereits vorhanden sein. Einige Spiele mit Körperkontakt machen in gleichgeschlechtlichen Gruppen möglicherweise weniger Spaß. Männer unter sich neigen manchmal mehr zur Aggression und Frauen allein kichern eventuell nur noch.

Bei bestimmten Spielen können auch Außenseiter ihre Talente zeigen. Wenn bei einem Spieleabend ganz unterschiedliche Qualitäten und Eigenschaften gefordert sind, ermöglicht dies eine Integration in die Gruppe. Hier muss der oder die SpielleiterIn für die richtige Spielmischung sorgen.

Während der Spiele, bei denen sich verkleidet wird oder bei Rollenspielen, können in der jeweiligen Rolle schauspielerische, musische oder

pantomimische Fähigkeiten ausprobiert und trainiert werden. Bei anderen Spielen sind eventuell Moderatorentalente zu entdecken.

Es gibt Spiele ohne Sieger, die die Kooperationsfähigkeit fördern, aber auch Spiele mit deutlichen Siegern und insbesondere Mannschaftsspiele mit einer Siegermannschaft. Eine angemessene Siegerehrung mit Preisen ist wichtig. Es muss kein Silberpokal sein, es kann auch etwas Leckeres zu essen sein, was die Mannschaft gemeinsam konsumiert oder was in der gesamten Gruppe verteilt wird.

Die Atmosphäre in der Gruppe ist wesentlich.

Gruppen entstehen und verändern sich im Zeitverlauf, je länger sich die TeilnehmerInnen kennen, umso mehr werden individuelle Besonderheiten deutlich und man wird mit diesen Menschen vertrauter.

Bei allen Gruppenspielen steht die Geselligkeit im Vordergrund. Menschen interagieren und kommunizieren miteinander. Gruppenspiele fördern die Gruppenprozesse und die Gruppendynamik. Sie erleichtern das Kennenlernen und zeigen viele individuelle Besonderheiten der Gruppenmitglieder. Die verschiedenen Spiele müssen dabei stets zu den spezifischen Situationen passen. Wünschenswert ist sicher, dass sowohl Kennenlernspiele oder Gruppeneinteilungen, aber auch Auswertungen (wie sie eher in Seminaren ein Teil der Gruppenarbeit sind) immer spaßbetont durchgeführt werden können.

Erfolgreiche Spiele, die allen beteiligten Gruppenmitgliedern Spaß machen, entsprechen dem Geselligkeitsbedürfnis der TeilnehmerInnen. Dieses Hauptmotiv der Kinder und Jugendlichen wird mit gelungenen Spielen optimal befriedigt. Der Spaß der TeilnehmerInnen fördert auch die Motivation der Kinder- und JugendreiseleiterInnen. Spiele, die den TeilnehmerInnen Spaß machen und die der oder die ReiseleiterIn gern anleitet, machen auch ihm selbst Spaß und Freude.

Interessante Aktionen und gruppendynamische Spiele erleichtern bei Kinder- und Jugendreisen die Aufsichtspflicht enorm. Dort, wo die Gruppe gern zusammen ist, hat der oder die verantwortliche BetreuerIn einen Überblick über alle. Das macht seine/ihre Aufgabe einfacher. Die Animation ist ein Teil der Reisetechiken, die gute Kinder- und JugendreiseleiterInnen beherrschen sollten.

Die Rahmenbedingungen sind zu beachten.

Kein Spiel funktioniert immer und überall. Die Situation, der Ort, die TeilnehmerInnen und die Gruppengröße spielen eine Rolle. Jedes Spiel hat seine besonderen Bedingungen.

Einige Spiele sind altersabhängig. Bestimmte Spiele wirken auf TeilnehmerInnen im Pubertätsalter zu kindisch. Dabei scheinen stets die männlichen Teilnehmer kritischer zu sein, als die weiblichen. Sie fühlen sich für das Spielen zu alt. Sie möchten als erwachsen gelten. Die Jugendlichen möchten sich von den jüngeren Kindern abgrenzen. Wenige Jahre später nach der Pubertät können diese Spiele wieder akzeptabel sein, da alle Menschen manchmal wieder gerne Kind sein möchten.

Es gibt für Spiele geeignete und ungeeignete Momente. Es gibt laute und leise Spiele. Es gibt Bewegungsspiele und Spiele, die im Sitzen oder nur drinnen oder nur draußen gespielt werden können. Der Zeitbedarf für die Vorbereitung und die Durchführung ist sehr unterschiedlich. Bei der Vorbereitung der Spiele muss auf einen eventuellen Bedarf an Spielmaterial und dessen Funktionsfähigkeit geachtet werden. D.h. Edding-Stifte müssen schreiben, Klebeband für die Wand muss kleben usw. Mögliche Gefahrenmomente müssen beachtet werden. Bei Spielen zum Toben müssen Unfallquellen ausgeschlossen werden. Plastikstühle halten nicht mehrere Personen gleichzeitig aus. Der Lautstärkepegel muss der Umgebung und der jeweiligen Uhrzeit angemessen sein. Eventuelle Handikaps von MitspielerInnen müssen beachtet werden.

Die Spielgelegenheiten und Spielorte müssen gut gewählt sein. Störgeräusche von außerhalb lenken bei leisen Spielen ab und können nur von lauten Aktivitäten übertönt werden. ZuschauerInnen, die nicht mitspielen, sind für Spiele, bei denen es um Ausprobieren geht und bei denen TeilnehmerInnen Angst haben, dass es peinliche Situationen geben kann, extrem ungünstig.

Für jedes Spiel gibt es optimale Gruppengrößen. Die Anzahl der Mitspieler darf nicht zu klein und nicht zu groß sein. Der Zeitpunkt im Laufe eines Tages will berücksichtigt sein. Sind die TeilnehmerInnen überfordert? Sind sie zu müde? Die Länge und Dauer der Spiele ist wichtig. Sicher sollte lieber kürzer gespielt werden, als bis zum Eintritt der Langeweile. Die physische (persönliche) und psychische Situation der TeilnehmerInnen/MitspielerInnen ist immer zu berücksichtigen.

Bei der Planung eines Spielabends sollten Spannungsbögen beachtet werden: Es gibt Spannungsbögen zwischen lauten und leisen Spielen. Nach aktiven Spielen, bei denen viel Bewegung gefordert ist, lässt sich z.B. ein Spiel, bei dem alle im Kreis sitzen können, anschließen. Mal kann eher der Intellekt angesprochen werden, mal werden möglicherweise mehr der Körper und seine Motorik gefordert. Die MitspielerInnen müssen nach schnellen und

anstrengenden Körperspielen auch mal Zeit zur Erholung und Entspannung finden.

Wenn ein neues Spiel ausprobiert wird und es unsicher ist, ob es bei den SpielerInnen ankommt, sollte auf jeden Fall ein erprobtes erfolgreiches Spiel in Reserve gehalten werden, von dem bekannt ist, dass es bei den MitspielerInnen ankommt.

Schön ist es, wenn die MitspielerInnen anfangen eigene Spiele anzuleiten. Aber es muss darauf geachtet werden, die sogenannten „No-Go-Spiele“ zu vermeiden. D.h. Spiele auf Kosten anderer und auf Kosten von Minderheiten sind ebenso abzulehnen und abzuberechen, wie sexistische Spiele und Spielchen, die einfach nur peinlich sind.

Die wichtigste Person ist der oder die SpielanleiterIn.

Der oder die SpielanleiterIn sollte das Spiel bereits selbst gespielt haben. Nur so weiß er, worauf es bei dem Spiel ankommt und er achtet bei der Spielerklärung auf das Wesentliche.

Er oder sie sollte nur Spiele spielen, die ihm/ihr selber Spaß machen, denn nur motivierte SpielleiterInnen können auch andere motivieren. Jede und jeder SpielleiterIn hat persönliche Lieblingsspiele. Was die eigenen Lieblingsspiele sind, hängt von der momentanen Stimmung ab. Das Spielebuch bietet eine Gedächtnisstütze und Erinnerungshilfe bei der Vorbereitung eines Spieleabends und für viele andere Situationen. Es liefert zahlreiche Spiele für unterschiedliche Gruppen und Situationen. Die Systematik in dem Buch hilft bei der Auswahl entsprechender Spiele für kleine und große Gruppen, für Busanimation oder Strandanimation oder auch für Seminarsituationen. Die SpielanleiterInnen sollten wissen, welche Spiele bei welchem bestimmten Gruppenklima ankommen. Er sollte die Spielregeln auswendig können und nur im Ausnahmefall aus einem Buch ablesen.

SpielanleiterInnen müssen sensibel und offen für Anregungen der Mitspieler sein und den Gruppenprozess verfolgen. Es sind immer Risiken durch Störungen einzukalkulieren. Diese Störungen müssen beachtet werden. SpielleiterInnen müssen in der Lage sein, Störungen und ernste Konflikte aufzugreifen und zu lösen.

Was einmal gut funktioniert hat, kann bei einer anderen Gruppe, die sich ja in einer anderen Situation befindet und durch andere Individuen zusammensetzt, scheitern. Eine Erfolgsgarantie gibt es nicht.

Bei „intellektuellen“ Spielen, bei denen das Gedächtnis oder das Sprachvermögen gefordert sind, dürfen keine schwachen Gruppenmitglieder überfordert werden. Hier müssen SpielleiterInnen diplomatisch eingreifen, eventuell helfen oder den Spielabschnitt abbrechen. Ebenso müssen bei

Spiele, bei denen die körperliche Leistungsfähigkeit wichtig ist, die unterschiedlichen physischen Voraussetzungen beachtet werden.

Das Anfang und Ende des jeweiligen Spieles sollte deutlich zu erkennen sein. Die Spielregeln müssen klar und für alle verständlich erklärt werden. Die Spielregeln müssen eingehalten werden. Bevorzugungen von Einzelnen und Mannschaften müssen vermieden werden. Sie werden von den anderen Mitspielern als unfair wahrgenommen und trüben die Spielfreude – nicht nur wenn es um das Siegen geht. Entscheidungen von SchiedsrichterInnen müssen gerecht sein und im Zweifel enorm charmant oder witzig erfolgen.

SpieleleiterInnen stehen im Mittelpunkt der Gruppe. Was sie ansagen oder wie sie sich verhalten, wird als zum Spiel gehörig empfunden. Sie müssen sich dessen bewusst sein. Sie arrangieren die Spielsituation und den erfolgreichen Spielverlauf. Auch in dieser Situation bleiben sie TeamerIn oder SeminarleiterIn. Sie tragen die gesamte Verantwortung für die spielende Gruppe. Sie gewährleisten den Spaß für alle, sowie insbesondere die physische und psychische Unversehrtheit aller MitspielerInnen.

Die Animation zum Spielen ist in Urlaubssituationen eher möglich, als in Alltagssituationen. Die TeilnehmerInnen sind ihrem gewöhnlichen Alltag entrückt. Sie sind aufgeschlossen für Neues und auch bereit etwas Neues auszuprobieren.

Fangen Kinder, Jugendliche, überhaupt Menschen aller Altersgruppen, erst einmal an zu spielen, so wollen viele überhaupt nicht mehr aufhören. Der Anfang der Animation zum Spiel, mit entsprechend vorher durchdachtem Arrangement, ist das Schwerste. Das erfolgreiche Spiel wird meist zum Selbstläufer. Wenn einige wenige erst mal begeistert anfangen zu spielen, ziehen die anderen meist nach.

Darum lasst uns spielen!

Inhalt

Vorwort der Herausgeber

Warum Spielen?

Inhaltsangabe

Spielideen	1
Kennenlernspiele	3
Landkarte	4
Kreisspiel	4
Eckenspiel	4
Adjektiv-Namen-Spiel	5
Lügeninterview	5
Zipp Zapp	6
Jepe's Special	6
Eyes Shot	7
Rotationskreis	7
Jonglierkette	8
Das Ding	8
Vernetzt	9
Langzeitspiele	10
Mörderspiel 1	11
Massaker	11
Stiller Freund	12
Ding-Dong-König	12
Action-Spiele	21
Dreibein-Tanz	22
Krabben-Catchen	22
Reise nach Bielefeld	23
Stapelsitzen	23
Gordischer Knoten	24
Tanz des Besen	24
Alle meine Freunde	24
Wellenspiel	25
Obstkorb	25

La Ola	26
Platztausch	26
Schrei-Spiel	26
Balljagd / Kissenjagd	27
Hechtenvater	27
Stricken	28
Familie Lehmann	29
 Konzentrationsspiele	 30
Rippel Tippel	31
Shotgun	31
Chef / Vize	32
Zonk und Stunk	33
Ghost	34
Verflixte Sieben	35
Countdown	36
Impulsspiel	36
Blinzeln	37
Assoziationskette	38
Wen mich? Ja dich!	38
 Ratespiele	 40
Was bin ich?	41
Stadt-Land-Fluss	41
Lexikon-Spiel	42
Hellsehen	42
Wer saß auf dem Stuhl?	43
Koffer packen	44
Schweizer Grenze	44
Otto mag	45
Montagsmaler	45
Mörderspiel 2	46
Scharade	47
Mord in Palermo	47
Pinguin im Eis	49
 Pausenkicks	 50
Toaster-Spiel	51
Pferderennen	53
Bärenjagd 1	54

Bärenjagd 2	57
Oma-Jäger-Wolf	60
Vater Abraham	60
Tief im Wald ...	61
Hooligan-Schnuck	63
Grenzkampf	64
Sitzkick / Schoßsitzen	65
Hörst Du die Regenwürmer husten?	65
Zipp-Zapp-Boing	66
Popcorn	67
Schlangenspiel	68
Aufstand	68
Schenkel klappen	69
Laute Botschaft	70
Floß kentern	70
Klatsch-Spiel	71
Bierdeckel-Kick	72
Seerose-Frosch-Kick / Insel-Kick	72
Eiland-Kick	72
Froschjagd	73
Storch-Pinguin-Jagd	73
Chinesen-Tusch	74
Haguh	74
Blind durch den Geräusche-Tunnel	75
Der hilfreiche Windhauch	76
Die Strandolympiade	77
Staffelspiele	79
Elefantenlauf	80
Teebeutelweitwurf	80
Apfelessen	81
Chinesenrallye	82
Kuli-in-die-Flasche	82
Löffel-Wasser-Lauf	83
Ballon-Staffel	84
Dosen-Staffel	84
Kooperationsspiele	93
Blinder-Carré-Lauf	94

Burgenbau	94
Krabben-Catchen	95
Schlangenlauf	95
Tausendfüßlerrennen	96
Wäscheklammerspiel	96
Eierwerfen	97
Riesenraupe	97
Schlangenhäuten	98
Monumente darstellen	98
Kampf ums Wasser	99
Wasserkampf	99
Schwarzes Loch	100
Kreative Dichtung	100
Schönster Teamer	100
Weitere Spiele	101
Lieder gurgeln	102
Frisbee-Zielwurf	102
Wettduschen	103
Trinkstaffel	103
Schwammstaffel	104
Die Poololympiade	105
Badekappenraub	106
Reiterkampf	106
Die Brücke	106
Die etwas andere Brücke	107
Klammerraub	107
Pyramiden bauen	107
Fressleine	108
Wasserbomben-Weitwurf	108
Stille Post	109
Auf ihn!	109
Tauchen	110
Klamotten-Schwimmen	110
Animationsideen	111
Kick Off	112
Vorsicht Qualle	112
Wellenbrecher	113

Mountainbike Contest	113
Mountainbike-Rallye	115
Fan-Workshop	116
Get the number	117
Chaosrallye	117
Mensch ärgere Dich nicht	120
Traumreise	122
Masken, Peelings, etc.	125
Die Busanimation	127
Das Quiz im Bus	128
Desti-Quiz	129
Musik-Quiz	132
Märchenrätsel	133
Quizfragen	134
Spielchen für Zwischendurch	139
Saugstaffel	139
Essens-Börse	139
Der Ausflug	140
Ausflugsquiz	141
Kinderspiele	144
Jux-Olympiade	145
Wasserbombenweitwurf	145
Nasenstaffel	145
Schwimmflügel-Rennen	146
Limbo-Dancing	147
Hüpf-Langstreckenlauf	147
Löffelstafette	148
Hula-Hoop-Rekord	148
Die größten Musikkenner	149
Luftballon-Tanz	149
Skateboard-Rennen	150
Flossen hoch	150
Punkteverteilung	151
Punktetabelle	151
Mottoparty	152
Flaschensteigen	152
Stuhlfußball	153

Tipps für die Gruppenarbeit	154
Die Gruppeneinteilung	155
Partner-Reihen	155
Atom-Spiel	155
Haribostaffel	156
Seerose-Frosch-Kick	156
Das Feedback	157
Ampelspiel	157
Auswertungszielscheibe / Torte	158
Blitzumfrage	159
Stimmungsbarometer	159
 Kleine Knobeleien	 161
Kriminalfälle (Black Stories)	162
Der Fahrstuhl	162
Tod am Fenster	163
Der Anruf	163
Der Tote auf dem Feld	164
Im Orient-Express	164
Das Streichholz	165
Mysteriöser Selbstmord	165
Tod durch Känguru	166
Der Taucher	167
Die Hand des Mörders	167
Schätzfragen	168
Klugschleißer-Olympiade	168
Zahlentricks	170
Geburtstag erraten	170
Alter ist kein Geheimnis	170
 Eigene Spielideen	 171

Spielideen

Die Spielideen sind grob untergliedert in: Kennenlernspiele, Langzeitspiele, Action-Spiele, Konzentrations-Spiele und Rate-Spiele. Gedacht sind diese Ideen sowohl für Spieleabende also auch für Kleingruppen und einfach so für zwischendurch.

Grenzen zwischen den einzelnen Bereichen zu ziehen, stellte sich oftmals als ein schwieriges Unterfangen dar. So können Action-Spiele auch als Kick durchgeführt werden und umgekehrt. Ansatzpunkt für uns war in diesem Falle, dass beim Kick alle Teilnehmer¹ (nachfolgend TN) bis zum Ende involviert bleiben. Es scheidet während der Durchführung also niemand aus. Gibt es Gewinner, so sind es immer Teams. Aber wie gesagt, viele Ideen sind variabel einsetz- und veränderbar.

*Erklärungen und Tipps zur Durchführung finden sich immer unmittelbar vor den Kapiteln oder in der Spielbeschreibung selbst. In aller Regel sind die Spiele von Seminaren oder von den Reisen bekannt. Es mogeln sich deshalb hin und wieder spezifische **ruf-***

¹ Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden die männliche Bezeichnung gewählt. Es sind jedoch stets beide Geschlechter gemeint.

Begriffe in die Sätze, es bleibt aber hoffentlich auch für „Nicht-rufis“ verständlich.

Da die Spiele sich nun einmal nicht von alleine spielen, braucht man in der Regel einen Spielleiter, der die Einleitung, Anleitung und Erklärung übernimmt. Ein guter Spielleiter leitet nur Spiele an, die er auch „drauf hat“. Eine solche Spiel(an)leitung besteht aus einer Einleitung (Einstiegssatz oder Zielsetzung), einem Hauptteil (Durchführung) und einem Abschluss (Abschlusssatz ggf. Reflexion). Bei einem Spieleabend kann auf Einleitung und Abschluss verzichtet werden, weil hier allen TN klar ist, was gerade passiert. In einer Runde ist es aber sehr wichtig, ein Spiel kurz mit einem Satz einzuleiten, bevor man die TN auffordert mitzumachen. Genauso wichtig ist es, in diesem Rahmen ein Spiel abzuschließen, um wieder zu anderen Themen kommen zu können. In den Spielbeschreibungen werden die Spielleiter als solche nur dann erwähnt, wenn sie selber bei den Spielen außen vor bleiben und beispielsweise als Schiedsrichter fungieren. Bei allen anderen Spielen ist nur von Mitspielern oder TN die Rede. Derjenige, der anfängt, der in der Mitte steht o.ä. und der das Spiel ankurbelt, ist aktiver Spielleiter.

Genug der Theorie. Los geht's!

Kennenlernspiele

Der durchschnittliche TN ist bei der Ankündigung von Kennenlernspielen milde ausgedrückt nicht unbedingt begeistert. Wie bei der Busanimation und anderen Gelegenheiten legt sich das ganz schnell, wenn man erst einmal angefangen hat. Diese Spiele bieten einfach die optimale Möglichkeit, die Namen der anderen TN und die Gruppe an sich kennen zu lernen, ohne dass sich irgendjemand die Blöße geben muss. Nicht zu Verachten für jeden Teamer, der klar im Vorteil ist, wenn er seine Gruppe namentlich kennt. Auch Alleinreisende profitieren besonders durch die einfache Möglichkeit der Integration in die Gruppe. Es führt also kein Weg daran vorbei!

„Beim Spiel kann man einen Menschen besser kennen lernen, als im Gespräch in einem Jahr.“ - Platon -

Landkarte

Mitspieler:
jede Anzahl
Materialien:
keine

→ Der Raum bzw. der Fußboden fungiert als Deutschlandkarte und die Mitspieler stellen sich der Herkunft nach entsprechend im Raum auf.

→ Von Nord nach Süd oder Süd nach Nord sagt dann jeder TN, wer er ist und wo er herkommt.

Kreissspiel

Mitspieler:
jede Anzahl
Materialien:
keine

→ Alle TN bilden unter einem bestimmten Aufstellungskriterium einen Kreis (z.B. in alphabetischer Reihenfolge nach dem Namen oder numerisch aufsteigend nach dem Alter).

→ Reihum nennt dann jeder TN seinen Namen bzw. sein Alter o.ä.

Eckenspiel

Mitspieler:
jede Anzahl
Materialien:
keine

→ Bei dem Eckenspiel geht es darum, etwas mehr über die TN zu erfahren (z.B. über ihre Hobbies). Das Spiel gibt den TN die Möglichkeit, Gleichgesinnte zu finden. Dazu wird ein Thema wie z.B. Hobbies ausgesucht. Nun werden den vier Ecken des Raumes jeweils Unterthemen zugeordnet

(bspw. Musik, Sport, Ausgehen, Sonstiges).

→ Die TN verteilen sich dann auf die Ecken, wobei sie sich natürlich in die Ecke stellen, die der Beschreibung nach am ehesten auf sie selber zutrifft. Dann kann reihum jeder erzählen, warum er sich gerade in die entsprechende Ecke gestellt hat.

→ Dieses Spiel ist auch für ein Feedback geeignet. Dazu die Ecken mit sehr gut, gut, mittelmäßig, eher schlecht etc. kennzeichnen.

**Adjektiv-
Namen-Spiel**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die Gruppe bildet einen Kreis. Der anfangende TN nennt seinen Namen in Verbindung mit einem Adjektiv, welches den gleichen Anfangsbuchstaben hat wie sein Name (wie z.B.: „Ich bin der tüchtige Tom!“). Der zweite TN nennt, bevor er sich selber auf die gleiche Weise vorstellt, noch einmal den Namen und das Adjektiv der vorherigen

Person (wie z.B. „Das ist der tüchtige Tom und ich bin die fröhliche Frauke!“)

→ Dann geht es die Runde herum à la „Ich packe meinen Koffer“, bis der letzte TN die Namen und Adjektive aller anderen TN im Kreis wiederholen muss und sich dann selbst vorstellt.

**Lügen-
interview**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Papier, Stifte,
optional Fotos

→ Zwei TN interviewen sich gegenseitig. Die Fragen denken sich die TN selbst aus, so dass sich die TN nach der Vorstellungsrunde ein Bild von dem anderen machen können. Bei dem Interview baut der Interviewte eine Lüge ein.

→ Nachher stellen sich die Interview-Paare im Plenum gegenseitig vor und die anderen TN versuchen, die Lüge zu erraten.

Zipp ZappMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis, wobei ein TN oder der Spielleiter in der Mitte steht. Der in der Mitte stehende versucht einen Sitzplatz zu ergattern, ähnlich wie beim „Obstsalat“ oder bei „alle meine Freunde“.

→ Dazu zeigt er auf einen sitzenden TN und sagt entweder „Zipp“, „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“. Bei „Zipp“ muss der auserwählte TN den Namen seines linken Nachbarn nennen. Sagt er „Zapp“, muss der Name des rechten Nachbarn fallen. Bei „Zipp-Zapp“ wechseln alle so schnell wie möglich die Plätze.

→ Weiß ein Aufgeforderter den Namen seines Nachbarn nicht, so muss er in die Mitte.

Jepe's SpecialMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:zusammengerollte Zeitung
oder Papier

→ Die TN bilden einen „Stuhlkreis“, wobei ein TN in der Mitte steht und die zusammengerollte Zeitung in der Hand hält.

→ Ein im Kreis sitzender TN beginnt nun das Spiel, indem er den Namen eines anderen Sitzenden nennt. Die Person in der Mitte muss nun versuchen, den zu dem genannten Namen gehörenden TN

mit der Zeitung aufs Knie zu „schlagen“, bevor dieser wiederum den Namen eines anderen TN sagt.

→ Erwischt er einen TN, bevor dieser einen Namen nennt, so darf er sich auf den Stuhl dieses TN setzen. Der „Erwischte“ ist nun die neue Person in der Mitte.

Eyes ShotMitspieler:

15-25

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Kreis, der so groß ist, dass jeder jedem in die Augen gucken kann.

→ Dann wird von den TN ein Themenbereich (z.B. Früchte, Autofirmen, etc.) gewählt.

→ Der erste TN beginnt, indem er sich einen Partner sucht, dem er tief in die Augen schaut. Wenn der Blickkontakt hergestellt wurde, nennt er ein Objekt aus dem Themenbereich (z.B. Apfel, BMW, etc.). Ab diesem Zeitpunkt ist eine feste „Beziehung“ entstanden, die während der Runde nicht mehr gelöst wird.

→ Der Partner des ersten TN sucht sich jetzt den nächsten TN zu dem er Blickkontakt aufnimmt und der nun an der Reihe ist, ein Objekt des Themenbereiches zu nennen. Das geht so lange weiter, bis alle Mitspieler vernetzt sind.

→ Ziel ist es nun innerhalb der Runde möglichst viele Themenkreise zu initialisieren und am Laufen zu halten.

RotationskreisMitspieler:

10-30

Anzahl

Materialien:

keine

→ Die Gruppe wird in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe setzt sich in einen großen Kreis, die zweite Gruppe in den Innenkreis mit dem Gesicht nach außen, sodass jeder genau einen Partner vis- a-vis hat.

→ Nun wird vom Moderator für eine festgelegte Zeit von zwei Minuten ein Thema vorgegeben (z.B.: "Was ist Dir am wichtigsten?" oder "Was hast Du letzte Woche gemacht" etc.). Zu diesem Thema müssen sich jeweils alle mit ihrem Partner unterhalten bis die Zeit um ist. Dann rotiert einer der beiden Kreise und das Spiel wird mit einem weiteren Thema und einem neuen Gesprächspartner fortgesetzt.

JonglierketteMitspieler:

10-30

Materialien:

3 Jonglierbälle

→ Alle TN stehen im Kreis. Der Spielleiter fragt einen gegenüberstehenden Partner nach dessen Namen, ruft dann den Namen laut und wirft ihm dann den Ball zu. Der macht das gleiche mit einem anderen Partner und wird aufgefordert, sich gut zu merken, von wem er den Ball bekommen hat und wem er ihn weitergegeben hat. Das geht so weiter, bis jeder in der Gruppe mal dran war.

→ Der letzte wirft den Ball wieder zum Spielleiter. Der wirft den Ball dann nochmal zu seinem Partner und evtl. (je nach Alter der TN noch ein zweites Mal) bis jeder die Reihenfolge und die Namen beherrscht. Bei der nächsten Runde wird - wenn der Ball etwa die Hälfte der TN passiert hat - der zweite Ball nachgeworfen, dann der dritte usw.

Das DingMitspieler:

10-20

Materialien:

3 Jonglierbälle

→ Die TN sitzen im Kreis und der erste gibt ein beliebiges Ding an den nächsten weiter und gibt dem Ding einen Namen, der mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der eigene Vorname, z.B.: ich heiße Tom und gebe ein Telefon weiter.

→ Der nächste gibt das Ding genauso weiter, wiederholt aber den Namen des Vorherigen und die Bezeichnung, die er dem Ding gegeben hat, also z.B. ich heiße Walter und habe hier eine Windel, die ich von Tom bekommen habe; der hat aber gesagt, es sei ein Telefon... und so weiter, bis das Ding einmal die Runde gemacht hat.

VernetztMitspieler:

10-20

Materialien:

Schnur/

Wollknäuel

→ Alle Mitspieler müssen sich so individuell wie möglich im Raum verteilen (stehend, sitzend, liegend, auf Stühlen etc.), wobei zum nächsten Mitspieler mindestens 2 m Abstand liegen sollten.

→ Ein Spieler beginnt, nimmt das Ende eines Wollknäuels in die Hand, nennt den Namen eines anderen Mitspielers und wirft

das Knäuel zu ihm. Dieser behält den Faden in der Hand und wirft das Knäuel zum nächsten Spieler weiter. Das geht so lange weiter, bis alle Mitspieler vernetzt sind.

→ Anschließend muss das Knäuel wieder aufgefädelt werden. Alle, die auf dem Weg zurück „aufgesammelt“ werden, müssen gemeinsam durch das Netz steigen, ohne die Fäden zu berühren. Dabei können diejenigen, die noch Fäden in der Hand halten dabei helfen, indem sie die Fäden heben oder senken, um das Durchsteigen zu erleichtern.

Langzeitspiele

Langzeitspiele sind Spiele, die, wie der Name schon sagt, über einen längeren Zeitraum gespielt werden. Es empfiehlt sich aus diesem Grund, solche relativ am Anfang einer Tour / einer Woche zu spielen bzw. einzuführen.

Mörderspiel 1Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

„Mordwaffe“, Karten
oder Zettel, Plakat, Stift,
Mörderverdachtskiste

→ Anhand von Karten oder Zetteln wird ein Mörder bestimmt. Alle anderen TN sind Detektive.

→ Der Mörder muss nun so viele TN/Detektive durch das Vorzeigen der Mordwaffe umbringen wie möglich. Dabei darf er jedoch nur einzelne TN umbringen, d.h. nur solche, die alleine herumlaufen

bzw. nur von Toten umgeben sind.

→ Die Toten tragen sich in die dafür vorgesehene Liste [Wer? Wo?, Wann?, Letzte Worte (Hinweis)] ein.

→ Die Detektive (wer tot ist, kann natürlich keine Hinweise mehr abgeben) können schriftlich [Name, Datum/Uhrzeit, Verdacht] Verdächtigungen äußern, indem sie Zettel in die Mörderverdachtskiste werfen.

→ Das Spiel ist beendet, wenn die dafür vorgesehene Zeit abläuft oder alle Detektive umgebracht wurden.

MassakerMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

s. Mörderspiel

→ Das Massaker ist das Mörderspiel in einem größeren Rahmen, d.h. es spielen mehrere Villagios (Kleingruppen) oder Hotels zusammen. Dazu muss es natürlich auch mehrere Mörder geben. Diese haben dann die Möglichkeit entsprechend zu kooperieren. Die Regeln sind dieselben wie

beim Mörderspiel 1.

→ Die Liste (oder Listen) werden zentral ausgehängt. Die Verdachtskiste muss ebenfalls für alle TN zugänglich sein.

Stiller Freund

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Zettel mit Namen
aller TN

→ Jeder TN zieht einen Zettel mit dem Namen eines anderen TN. Dieser ist dann sein stiller Freund.

→ Dem stillen Freund tut man anonym über einen längeren (festgesetzten) Zeitraum Gutes.

→ Alternativ kann der stille Freund auch als Geschenkeaustausch á la „Krabbelsack“ gespielt werden.

Ding-Dong-König

Mitspieler:

alle TN

Materialien:

Ding Dong T-Shirt

→ Der Ding-Dong-König ist etwas, das man in seinem Villaggio (Kleingruppe) einführen kann, aber besser mit dem ganzen Camp, Hotel oder Club spielt.

→ Dabei wird jeden Abend ein TN auserwählt, der sich am Tag besonders durch positive Taten hervorgehoben hat (soll's geben). Meistens ist es aber jemand, dem tagsüber was ganz Dummes passiert ist. Hier erfährt man die tollsten Geschichten. Jedenfalls ist dieser Auserwählte dann Ding-Dong-König und darf am nächsten Tag (falls vorhanden) das Ding-Dong-König T-Shirt tragen und im Laufe des Tages drei Mal „Ding Dong“ rufen. Wenn er dies macht, muss die gesamte Gruppe sich mit den Worten „Meister, großer Meister, wir verehren Dich“ auf die Knie werfen. (Gilt leider auch für Teamer)

















Action-Spiele

Bei den Actionspielen geht es richtig zur Sache. Hiermit können die Stimmung aufgelockert und müde Gemüter wieder wachgerüttelt werden. Ein Actionspiel ist daher gut für die Eröffnung eines Spieleabends oder ähnliche Veranstaltungen geeignet. Achtung: nicht zu viele Spiele dieser Kategorie hintereinander spielen.

Sollte ein TN aus gesundheitlichen Gründen nicht teilnehmen können, ist es sinnvoll ihn anderweitig beispielsweise als Co-Schiri (Schiedsrichter) am Spiel teilhaben zu lassen. Bei den Action-Spielen sollte der Spielleiter verstärkt darauf achten, dass sich kein TN verletzt.

Dreibein-TanzMitspieler:

gerade Anzahl

Materialien:

Luftballons,

Bänder (Musik)

→ Bei diesem Spiel geht es darum, die Luftballons der anderen TN-Paare zu zertreten.

→ Es werden also zunächst einmal Paare gebildet und jedes Paar erhält einen Luftballon. Die TN eines Paares stellen sich nebeneinander auf und es werden die beiden mittleren Beine, also

das rechte Bein des einen TN mit dem linken Bein des anderen zusammen gebunden. An eines der freien äußeren Beine wird nun ein Luftballon pro Paar befestigt.

→ Auf Kommando geht es los und mit Musik macht es noch mehr Spaß. Gewonnen hat natürlich das Paar, das seinen Luftballon vor den anderen retten kann.

Krabben-CatchenMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Alle TN stellen Krabben dar, indem sie sich hinterrücks auf Hände und Füße aufstützen.

→ Die Krabben haben so die Möglichkeit, zu krabbeln und durch Schubsen, Wegziehen von Armen und Beinen die anderen Krabben umzubringen und so aus dem Spiel zu katapultieren. Denn die Krabben sterben, wenn sie mit dem Hintern den Boden berühren. Wer überlebt, gewinnt. (Achtung: Nicht zu grob spielen lassen!)

**Reise nach
Bielefeld**Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Stühle oder andere
Sitzmöglichkeiten,
Musik

→ Mit den Sitzmöglichkeiten eine doppelte Reihe bilden, so dass die TN Rücken an Rücken sitzen können, wobei es einen Sitz weniger gibt, als TN mitspielen.

→ Zur Musik tanzen die TN nun darum herum. Wenn die Musik stoppt, müssen alle TN versuchen, einen Sitz zu ergattern. Wer übrig bleibt, scheidet aus. Daraufhin wird eine Sitz-

möglichkeit entfernt, die Musik wieder gestartet und es geht von vorne los. (Achtung: Stühle müssen stabil sein!)

StapelsitzenMitspieler:

15-25

Materialien:

Kartenspiel

→ Die TN bilden einen „Stuhlkreis“. Der Spielleiter gibt jedem TN eine Karte aus einem Kartenspiel, wobei die Spielfarben (♣, ♠, ♥, ♦) gleich verteilt sein sollten. Ist jedem TN eine Spielfarbe zugeordnet, so werden die ausgeteilten Karten wieder eingesammelt und das Spiel kann

beginnen.

→ Der Spielleiter deckt nun eine Karte von dem eingesammelten Kartenspiel auf. Alle TN, welche die aufgedeckte Farbe vorher gezogen haben, setzen sich nun einen Platz nach links. Ist der Platz besetzt, weil der Nachbar eine andere als die aufgedeckte Farbe hat, so setzt sich der TN auf dessen Schoß. Dann wird die nächste Karte umgedreht und die zugehörigen TN rutschen weiter. Dabei darf aber nur der Oberste des „Stapels“ aufrücken.

→ Ziel ist es, wieder auf dem Ausgangsplatz zu sitzen bzw. diesem so nah wie möglich zu sein, wenn alle Karten aufgedeckt sind. (Achtung: Stühle müssen stabil sein!)

Gordischer**Knoten**Mitspieler:

10-20

Materialien:

keine

→ Die TN stellen sich Schulter an Schulter eng in einem Kreis auf. Alle TN strecken nun die Hände aus, kreuzen sie und greifen mit jeder Hand jeweils einen anderen TN.

→ Die Aufgabe ist es, den entstandenen Gordischen Knoten zu entwirren, ohne dabei die Hände loszulassen.

→ Dies ist tatsächlich möglich: am Ende gibt es dann einen oder zwei Kreise.

Tanz des**Besen**Mitspieler:

10-20

Materialien:

1 Besen, Musik

→ Die TN bilden Paare und tanzen (klassischer Paartanz).

→ Der TN ohne Partner tanzt stattdessen mit einem Besen, den er nach einiger Zeit zu Boden wirft. Das ist das „Stichwort“ zum Partnerwechsel für alle Tanzpaare.

→ Derjenige, der bei der Suche nach einem neuen Tanzpartner leer ausgeht, bekommt den Besen, und das Spielchen beginnt von neuem.

Alle meine**Freunde**Mitspieler:

15-30

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Sitzkreis, wobei ein TN in der Mitte steht. Die Person in der Mitte fordert seine Freunde zum Platzwechsel auf, indem er bspw. sagt [vorausgesetzt er selber ist auch blond]: „Alle meine Freunde, die blond sind, (wechseln bitte die Plätze)“. Alle blonden TN wechseln darauf ihre Plätze, wobei die Person in der Mitte dabei auch

versucht, einen Platz im Kreis zu erlangen.

→ Wer leer ausgeht, ist die neue Person in der Mitte und fordert wiederum seine „Freunde“ auf, den Platz zu wechseln.

→ Das Spiel kann auch auf die Weise gespielt werden, dass die Person in der Mitte das Platzwechselkriterium nicht zwangsweise selber erfüllen muss.

Wellenspiel*

Mitspieler:

15-30

Materialien:

keine

*Variante zu „alle meine Freunde“

→ Die TN sitzen in einem „Stuhlkreis“, wobei ein TN in der Mitte steht. Dieser möchte natürlich einen Platz im Stuhlkreis bekommen.

→ Das kann er, indem er z.B. sagt: „Welle rechts“. Dann müssen alle TN einen Platz nach rechts rücken. Bei „Welle links“ rücken dementsprechend alle TN einen Platz nach links auf. Dann gibt es noch die „Flut“, bei

der alle aufstehen müssen und sich kreuz und quer einen neuen Platz suchen. Die „Flut“ darf es nicht zwei Mal hintereinander geben.

Obstkorb*

Mitspieler:

15-30

Materialien:

keine

*Variante zu „Alle meine Freunde.“

→ Die TN sitzen im „Stuhlkreis“. Es gibt 4 Früchte, welche die TN reihum zugeteilt bekommen. TN 1 ist z.B. Banane, TN 2 ist Apfel, TN 3 ist Kirsche, TN 4 ist Erdbeere, TN 5 ist dann wieder Banane usw.

→ Ein TN steht in der Mitte und nennt eine der vier Früchte. Alle dieser Frucht zugeteilten TN wechseln den Platz. Bei

„Obstkorb“ tauschen alle TN die Plätze.

La Ola*Mitspieler:

15-30

Materialien:

keine

**Variante zu „Alle meine Freunde“*

→ Alle TN sitzen in einem engen Kreis auf ihrem „Stuhl“.

→ Ein TN steht auf und stellt sich in die Mitte. Er muss nun versuchen, den freien Platz zu ergattern. Dies wollen die anderen jedoch verhindern und rutschen immer auf den freien Platz. Der dadurch entstandene freie Platz wird auch sofort wieder vom

Nachbarn besetzt.

→ Jeder darf dabei immer nur in einer Richtung und um einen Platz rutschen. Gelingt es dem Spieler den Platz zu besetzen, so muss derjenige in die Mitte, der nicht schnell genug reagiert hat.

PlatztauschMitspieler:

15-30

Materialien:

Augenbinde

→ Die TN bilden einen Kreis und ein "blinder" TN steht in der Mitte. Zwei Spieler aus dem Kreis versuchen die Plätze zu tauschen, ohne von dem "Blinden" dabei erwischt zu werden. Der Spieler, der vom "Blinden" abgeschlagen wird, übernimmt in der nächsten Runde seine Rolle.

Schrei-SpielMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Alle TN und der Spielleiter stellen sich an einer Startlinie auf. Dann wird einzeln nacheinander losgerannt.

→ Jeder darf so lange rennen, bis der Läufer keine Luft mehr hat, dabei zu schreien. Geht dem Läufer die Luft aus, so muss er stehen bleiben und der Nächste ist

an der Reihe. Derjenige, der am weitesten kommt, hat gewonnen.

→ Der Spielleiter beginnt am besten selbst, damit den TN zu Beginn die Hemmungen genommen werden. Es sollte ein Ort gewählt werden, an dem ein bisschen Lärm gemacht werden kann.

**Balljagd /
Kissenjagd**

Mitspieler:

jede gerade
Anzahl, je mehr
desto besser

Materialien:

keine

→ Die Spieler sitzen gemeinsam im Stuhlkreis. Durch Abzählen werden zwei Mannschaften bestimmt, sodass immer abwechselnd ein Spieler von Mannschaft 1 und Mannschaft 2 nebeneinandersitzen.

→ Jede Mannschaft bekommt nun einen Ball / ein Kissen (startend bei zwei gegenüber sitzenden Gegenspielern).

→ Auf ein Startzeichen muss jede Mannschaft ihren Ball / ihr Kissen im

Uhrzeigersinn an den jeweils nächsten Mitspieler weiterreichen. Dabei darf der Ball weder geworfen werden, noch dürfen sich die Mannschaften absichtlich gegenseitig behindern.

→ Ziel des Spiels ist es, schneller als die andere Mannschaft zu sein und deren Ball / Kissen zu überholen.

Hechtenvater

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Kreis. Jeder Mitspieler sucht sich nun eine Fischart aus (z.B. Aal, Lachs, Manta). Dabei ist es am besten, wenn möglichst viele verschiedene Fische dabei sind. Die Spieler, die sich denselben Fisch ausgesucht haben, bilden eine Mannschaft, was ihnen aber nicht

unbedingt von Vorteil ist. Reihum verrät jeder der Gruppe, für welche Fischart er sich entschieden hat.

→ Der Spielleiter (der Hechtenvater) beginnt zu hüpfen und ruft:

„Der Hechtenvater, der Hechtenvater, der Hechtenvater der bin ich, und ich möchte den Delphin (die Heringe, den Aal, die Lachse je nachdem, was es so alles gibt) hüpfen sehen.“

→ Der (die) jeweils Aufgerufene(n) müssen anfangen zu hüpfen und den nächsten aufrufen, der Hüpfen soll. Haben mehrere Fische denselben Namen, so ruft einer von ihnen den nächsten auf.

→ Nun kann das Spiel so gespielt werden, dass beide Fischarten zusammen hüpfen bis am Ende alle hüpfen oder die eine aufhört, wenn die andere(n) anfangen.

→ Derjenige, der einen Fischnamen aufruft, den es nicht gibt, oder derjenige, der trotz Aufruf nicht anfängt zu hüpfen, scheidet aus. Wenn alle weiter hüpfen, scheidet natürlich auch der Spieler aus, der einen schon Hüpfenden aufruft.

Stricken

Mitspieler:

15-30

Materialien:

keine

→ Die Gruppe steht in einem Kreis und es wird reihum durchgezählt: links, rechts, links, rechts, links, rechts, usw.

→ Ist jedem TN eine Richtung zugeordnet, beginnt der Spielleiter Kommandos an die Gruppe zu geben, die so schnell wie möglich ausgeführt werden sollen.

- DREI RECHTS = alle „rechts“ rutschen im Kreis drei Positionen weiter nach rechts (entsprechendes gilt für EINS RECHTS, VIER LINKS etc.)
- MASCHE FÄLLT = alle gehen in die Hocke
- MASCHE AUFNEHMEN = alle stehen wieder auf
- MASCHE ZUNEHMEN = „links“ stellt sich vor „rechts“
- VERSCHRÄNKEN = „rechts“ und „links“ tauschen die Plätze (nur nach MASCHE ZUNEHMEN)

- **MASCHE ABNEHMEN** = „rechts“ stellt sich links von seinem Vorder- bzw. Hintermann (nur nach **MASCHE ZUNEHMEN** oder **VERSCHRÄNKEN**)

Hierdurch kann der Kreis vergrößert bzw. verkleinert werden. Ist der Kreis klein genug, so kann der Spielleiter **ABKETTEN** rufen = und alle haken sich ein. (Ein gelungener Abschluss!)

Familie
Lehmann

Mitspieler:

16-32

Materialien:

Papier, Stift

→ Entsprechend der Zahl der Mitspieler werden kleine Kärtchen mit Familiennamen und Verwandtschaftsverhältnis beschriftet. Jede Familie hat 4 Mitglieder, „Vater Lehmann“, „Mutter Lehmann“, „Tochter Lehmann“ und „Sohn Lehmann“.

→ Die Kärtchen werden gemischt und an die TN verteilt. Auf Kommando des Spielleiters gehen die Spieler kreuz und quer durch den „Raum“. Sie tauschen dabei immer wieder ihre Kärtchen mit anderen TN.

→ Gibt der Spielleiter ein Zeichen, müssen sich alle Angehörigen einer Familie zusammenfinden und sich gemeinsam auf einen Stuhl setzen: ganz unten sitzt der Papa, dann kommt Mutter Lehmann, dann der Sohn und ganz oben sitzt die Tochter.

→ Die Familie, die zuletzt sitzt, scheidet aus.

→ Das Spiel kann mit nur einem Familiennamen aber auch mit vielen verschiedenen gespielt werden.

Konzentrationsspiele

Nach der körperlichen Anstrengung folgt nun die geistige. Also auch nicht zu viele Spiele dieser Kategorie hintereinander spielen. Immer mal wieder ein Action-Spiel einwerfen, um die Runde aufzulockern.

Rippel TippelMitspieler:

10-20

Materialien:Korken + Farbe
oder Feuerzeug

→ Die TN bilden einen Kreis. Einer fängt an, mündlich durch zu nummerieren, so dass jedem TN eine Nummer zugeordnet wird. TN 1 ist dann Rippel Tippel Nummer 1 usw. Neben den Rippel Tippeln (also den Mitspielern) gibt es auch Tippel. Ein Tippel ist ein Fehlerpunkt, der mit dem Korken ins Gesicht gemacht wird, so dass

ein Fleck entsteht.

→ Es beginnt der TN 1, indem er sagt: „Rippel Tippel Nummer 1 ohne Tippel ruft Rippel Tippel Nummer ... ohne Tippel.“

→ Der von Rippel Tippel Nummer 1 gerufene Rippel Tippel (RT) ist nun an der Reihe, seinerseits einen anderen RT zu rufen. Er sagt nun: „Rippel Tippel Nummer (seine Nr.) ohne Tippel ruft Rippel Tippel Nummer ... (wahrscheinlich zu Anfang noch) ohne Tippel.“ Macht er dabei einen Fehler, so bekommt er einen Tippel. Dann wäre er noch einmal dran. Diesmal würde er sagen: „Rippel Tippel Nummer (seine Nr.) mit einem Tippel ruft...“ Angenommen ihm unterläuft wieder ein Fehler, bekommt er einen weiteren Tippel. Dann wäre er Rippel Tippel Nummer (seine Nr.) mit zwei Tippeln. Schafft er es, fehlerfrei einen anderen Rippel Tippel zu rufen, so ist dieser an der Reihe.

→ Ziel ist es selbstverständlich, das Gesicht sauber zu behalten.

ShotgunMitspieler:

8-20

Materialien:

keine

→ Die Gruppe bildet einen Kreis. Der erste TN beginnt mit dem Spiel, indem er ein Signal weitergibt:

- nach links = mit den Händen symbolisch etwas weiterreichen und dazu ein „Yahooo“ abgeben oder
- nach rechts = ebenfalls mit den Händen

etwas weiterreichen dazu allerdings ein „Heyjaaaa“ sagen.

▪ Es können auch TN übersprungen werden. Ist der übernächste TN ein Mädchen, dann sagt man „Cowgirl“, ist es ein Junge so „Cowboy“ und winkt dabei. Dies funktioniert in beide Richtungen gleich.

▪ Dann gibt es noch den Richtungswechsel, den man mit „Showdown“ einleitet und dazu beide Hände in Richtung Boden streckt.

➔ Macht ein TN einen Fehler, so stehen [eher springen] alle auf, brüllen „SHOTGUN“ und mimen mit beiden Händen Pistolen. (Eine immer wieder gern imitierte Bewegung, die durchaus zum Running Gag (Dauerbrenner) werden kann.)

Chef / Vize

Mitspieler:

10-25

Materialien:

keine

➔ Die TN bilden einen Kreis. Ein TN beginnt als „Chef“. Zur Rechten des „Chefs“ sitzt der „Vize“ und zur Linken der „Arsch“. Beginnend beim „Arsch“ wird im Uhrzeigersinn durchnummeriert. Der „Arsch“ ist die 1, sein linker Nachbar die 2, usw.

➔ Der „Chef“ beginnt das Spiel. Dazu schlägt er sich mit beiden Händen auf die Knie, klatscht in die Hände, zeigt mit dem linken Daumen über seine linke Schulter, sagt dabei „Chef“, zeigt daraufhin mit dem rechten Daumen über die rechte Schulter und sagt dazu „Vize“. Das ist eine Aufforderung an den „Vize“ weiterzumachen.

➔ Der Vize schlägt sich wiederum auf die Knie, klatscht in die Hände, zeigt mit dem linken Daumen über die linke Schulter, sagt dabei „Vize“ und zeigt dann mit dem rechten Daumen über seine rechte Schulter. Mit dem, was er dazu sagt, fordert er dann wieder einen anderen TN zum Fortfahren auf. Das kann ein beliebiger TN sein, der durch Aufrufen der entsprechenden Nummer

angesprochen wird, oder aber auch der „Chef“ oder der „Arsch“. Dann macht dieser weiter. Zeigt man mit dem linken Daumen über die linke Schulter, so sagt man dabei immer, wer man selber ist, beim rechten Daumen immer, wen man aufrufen will. Wer dabei einen Fehler macht, kommt auf den Arsch-Platz. Der „Arsch“ und alle anderen TN bis zum Platz des neuen „Arsch“ rücken einen Platz nach links auf. Dadurch verändern sich natürlich auch die Nummern der einzelnen TN. Der „Ex-Arsch“ wird Nummer 2, sein linker Nachbar die 3, usw.

→ Die Aufgabe des „Arsch“ ist es, die Anderen abzulenken (durch Faxenmachen oder Dazwischenreden, o.ä.), damit er so schnell wie möglich von seiner Position runterkommt.

→ Ziel für alle TN ist es, auf den Platz des Chefs zu gelangen.

Zonk und Stunk

Mitspieler:

10-20

Materialien:

2 Gegenstände
(z.B. Stifte)

→ Die TN sitzen im Kreis. Der Spielleiter hält dabei zwei verschiedene Gegenstände in der Hand. Er dreht sich zu seinem linken Nachbarn, zeigt ihm einen der Gegenstände und erklärt ihm: „Das ist ein Zonk!“ Der Nachbar hat nun die Aufgabe, zu fragen: „Was ist das?“ Daraufhin drückt der Spielleiter mit den Worten: „Das ist ein Zonk.“ dem Nachbarn den Gegenstand in

die Hand.

→ Der neue Gegenstandsinhaber wendet sich nun wiederum seinem linken Nachbarn zu, zeigt ihm den Gegenstand und erklärt: „Das ist ein Zonk!“ Dieser wird ihm die Frage stellen: „Was ist das?“ Bevor der Gegenstandsinhaber nun die Frage mit: „Das ist ein Zonk!“ beantwortet und den Gegenstand weitergibt, muss er sich die Information erst beim Spielleiter holen. Dies erfolgt durch Rückwärtsfragen und Zurückreichen des Gegenstandes:

„Was ist das?“ Nur der Spielleiter wird die Frage mit: „Das ist ein Zonk!“ beantworten können. Diese Antwort wird dann mit dem Gegenstand zusammen an den Informationsanforderer mit den Worten: „Das ist ein Zonk!“ jeweils weitergeleitet. So laufen die Fragen und der Zonk jeweils bis zum Spielleiter zurück. Die Antworten und der Zonk werden auf gleiche Weise wieder zurückgegeben.

→ Ist dieses Prinzip von allen verstanden, wird das Spiel erschwert, indem der zweite Gegenstand eingebracht wird. Er ist der „Stunk“ und wird an den rechten Nachbarn gegeben und läuft dann rechts herum. Der Spielleiter wendet sich also an seinen rechten Nachbarn und sagt: „Das ist ein Stunk!“ Dieser fragt ihn: „Was ist das?“ Er übergibt und sagt: „Das ist ein Stunk!“ ...usw.

Ghost

Mitspieler:

10-20

Materialien:

keine

→ Ghost ist ein Wortspiel, bei dem es eben gerade darum geht, keine Worte zu bilden.

→ Die TN bilden einen Kreis. Der erste TN beginnt und sagt einen Buchstaben. Er sagt z.B. „E“ und hat irgendein Wort im Kopf, das mit „E“ beginnt. Dann ist der zweite dran. Er muss einen Buchstaben nennen, der an das „E“ gehängt und erst durch Ergänzung anderer Buchstaben ein Wort ergeben könnte. Der Buchstabe darf das Wort aber nicht vervollständigen. Ihm knurrt vielleicht der Magen und beim Buchstaben „E“ denkt er sofort ans Essen. Und er sagt: „S“. Würde man noch s-e-n hinten dranhängen, so bekäme man das Wort „Essen“. Was er allerdings vergessen hat – und das ist das knifflige an diesem Spiel – „es“ ist schon ein Wort.

→ Er hätte z.B. „T“ sagen können. „ET“ ist kein Wort und man könnte „was“ dranhängen und hätte dann „etwas“.

→ Der zweite TN ist nun aufgrund seines Fehlers „tot“ und darf mit einem neuen Wort beginnen.

→ Entsteht eine Aneinanderreihung von Buchstaben, von welcher der TN, der an der Reihe ist, nicht glaubt, dass daraus ein Wort entstehen könnte, so kann er sich an seinen Vorgänger wenden und ihn um Aufklärung bitten. Weiß dieser tatsächlich ein Wort mit dieser Buchstabenreihe, bekommt der Fragende einen Fehlerpunkt. Weiß er keines, muss er sich selber einen Fehler anrechnen lassen.

→ Nach einem Fehler ist man „tot“, nach dem zweiten Fehler „töter“ und nach dem dritten Fehler ist man „Ghost“. Als Geist darf man zwar eigentlich nicht mehr an der Wortkette teilnehmen, hat aber die Aufgabe, die anderen ordentlich zu stören. Die Geister müssen also dazwischen rufen, Buchstaben nennen, als würden sie noch „mitspielen“ usw. (kein Körperkontakt). Wenn sie von einem noch aktiven TN ernst genommen werden, so sind sie wieder „töter“ und spielen wieder mit. Derjenige, der sie ernst genommen hat, bekommt einen Fehlerpunkt.

→ Wer in diesem Chaos den Überblick behält und als Letzter übrigbleibt, hat das Spiel verdient gewonnen.

Verflixte

Sieben

Mitspieler:

10-20

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Kreis. Das Spiel besteht darin, dass fortwährend reihum durchgezählt wird. Alle Zahlen jedoch, die eine 7 enthalten oder durch 7 teilbar sind werden durch ein „BUMM“ ersetzt.

→ Dazu kann als erschwerendes Hindernis noch ein Richtungswechsel eingeführt werden.

→ Sinnvoll ist es, vorher auszumachen, wie viele Fehlerpunkte vor dem Ausscheiden zulässig sind.

CountdownMitspieler:

10-40

Materialien:

keine

→ Die Gruppe bekommt die Aufgabe, rückwärts von 15 (je nach Gruppengröße auch höher) bis 0 zu zählen.

→ Das Ganze ist schwerer als es zunächst klingt, denn: es dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen, es darf keine Zahl doppelt genannt werden und es darf keine

Zahl übersprungen werden. Es ist der Gruppe nicht erlaubt untereinander zu kommunizieren. Zudem schließen alle TN die Augen.

→ Wird gegen eine dieser Regeln verstoßen, muss die Gruppe von neuem beginnen.

ImpulsspielMitspieler:

jede gerade Anzahl

Materialien:

1 Münze, kleiner
Ball oder anderer
Gegenstand

→ Die TN werden in zwei gleich große Mannschaften eingeteilt. Die Teams sitzen in zwei Stuhlreihen Rücken an Rücken, also Lehne an Lehne. Die TN fassen ihre beiden Nachbarn an der Hand. Bei diesem Spiel ist absolute Ruhe angesagt; es darf nicht gesprochen werden.

→ Am einen Ende wird in ca. 1 Meter Entfernung ein kleiner Ball oder ein gut greifbarer Gegenstand wie z.B. ein Päckchen Taschentücher platziert. Am anderen Ende wirft der Spielleiter nun eine Münze, so dass jeweils nur die ersten TN der Reihe es sehen können. Dies funktioniert am besten, wenn die übrigen TN die Augen schließen. Sobald Kopf fällt und auch nur wenn Kopf fällt, drücken die TN jeweils die Hand ihres Nachbarn, so dass dieser Impuls durch die Reihe weitergegeben wird. Sobald der letzte Spieler in der Reihe einen „Handdruck“ bekommt, schnappt er sich das Bällchen. Die Mannschaft hat

dann die Runde gewonnen, der erfolgreiche Schnapper wird erster TN der Reihe und alle anderen Rücken einen Platz auf.

→ Wird der Ball geschnappt, obwohl Zahl gefallen ist, oder wird in einer Mannschaft irgendetwas gesagt, erhält das andere Team einen Punkt und rotiert.

→ Gewonnen hat die Mannschaft, bei der alle einmal erster TN in der Reihe waren. Bei sehr vielen TN sollte man das Spiel nicht unbedingt bis zum Ende durchspielen.

Blinzeln

Mitspieler:

ungerade Anzahl
(ab 11)

Materialien:

keine

→ Beim Blinzeln sind Reaktion und Schnelligkeit gefragt und der leere Stuhl will besetzt werden.

→ Dieses Spiel wird mit einer ungeraden Anzahl von TN gespielt. Falls dies zahlenmäßig nicht hinkommt, setzt der Spielleiter aus. Ein TN oder der Spielleiter wird auserkoren, das Spiel zu beginnen.

Die übrigen TN bilden Pärchen, von denen immer ein TN auf einem Stuhl sitzt und der andere hinter diesem Stuhl steht. Es wird ein Kreis gebildet, so dass alle TN sich sehen können. Spielt man beispielsweise mit 21 TN, so gibt es einen Stuhlkreis mit 10 besetzten Stühlen, hinter denen jeweils ein TN steht und 1 unbesetzten Stuhl, hinter dem der TN steht, der dann das Spiel beginnen wird. Die stehenden TN verschränken die Arme hinter dem Rücken.

→ Der TN hinter dem leeren Stuhl versucht nun durch Zublinzeln, einen sitzenden TN heranzuholen, damit sein Stuhl besetzt wird.

→ Der Hintermann des auserwählten TN versucht natürlich, dies zu verhindern. Dazu darf er, sobald das Blinzeln erfolgt, seine Arme lösen und seinen Vordermann, der (wenn er nicht gepennt hat) aller Wahrscheinlichkeit nach schon auf dem Sprung ist,

festhalten. Kann er ihn halten, so muss der Blinzler es anderswo probieren. Ist jedoch sein Vordermann schneller, so muss er selber versuchen, seinen Stuhl durch Blinzeln neu zu besetzen.

Assoziations-
kette

Mitspieler:

10-15

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Kreis. Ein TN sagt ein Wort und sein linker Nachbar muss ein Wort finden, was mit dem ersten etwas zu tun hat. Sein linker Nachbar hat dann die Aufgabe, ein Wort zu nennen, was wiederum im Zusammenhang zu dem zweiten Wort steht.

→ Als Variante dazu kann das Spiel auch mit Anfangs- und Endbuchstaben gespielt werden. Dabei muss das neue Wort jeweils mit dem Endbuchstaben des alten anfangen. Die Worte können auch durch ein Thema (z.B. Städte, Länder) eingegrenzt werden.

→ Eine weitere Möglichkeit ist es, für die Worte Prominenten-Namen einzusetzen (Bspw.: Steffi **G**raf, Angela Merkel, usw.) Fangen sowohl Vor- als auch Nachname eines Promis mit demselben Buchstaben an, so wird in die andere Richtung weiter gespielt.

Wen mich? Ja
dich!

Mitspieler:

10-25

Materialien:

keine

→ Alle sitzen im Kreis. Es gibt den König, den Vize und den Bauern. Der Vize sitzt links vom König, der Bauer rechts. Hierdurch wird die Hierarchie im Kreis bestimmt. Vom König angefangen über den Vize bis hin zum Bauern wird die Position der Mitspieler kleiner.

→ König, Vize und Bauer werden mit den

Titeln angesprochen, der Rest der Gruppe mit ihren Namen. Spricht ein Spieler einen Mitspieler der unteren Hierarchie an, so muss der, der unteren Hierarchie respektvoll aufstehen. Spricht der Spieler einen Mitspieler der oberen Hierarchie an, muss er selber aufstehen. Angesprochen wird immer mit dem gleichen Text. Es beginnt immer jede Runde der König: Gestern ging ich durch die Straßen dieser Stadt und da traf ich die Susi (Name als Beispiel). Susi ist in der Hierarchie natürlich unter dem König, steht daher auf und sagt: „wen, mich?“ der König sagt „ja dich“. Susi antwortet: „mich nicht“, der König fragt: „wen dann?“ und Susi antwortet einen Namen eines Mitspielers. Dieser Mitspieler spielt das gleiche Spiel nun mit Susi, ist Susi in der Hierarchie unter ihm bleibt sie stehen, ist der angesprochene Mitspieler in der Hierarchie unter ihr, kann sie sich setzen und der Mitspieler muss aufstehen.

➔ Bei Fehlern beim Aufstehen, Hinsetzen oder beim schnellen Sprechen des Dialogs, muss derjenige, der den Fehler gemacht hat auf den Platz vom Bauern wechseln. Alle in der Hierarchie unter ihm rutschen einen Platz auf. Sie sind befördert worden. Somit ist der vorherige letzte nicht mehr Bauer, sondern einen Platz weiter. Die nächste Runde startet wieder beim König. Auch der König kann angesprochen und „gestürzt“ werden.

Ratespiele

Bei diesen Spielen sind Intellekt und Kreativität gefragt. Das besagte Quäntchen Glück darf hierbei auch nicht fehlen.

Was bin ich?

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Kreppband, Stift

→ Die TN bilden einen Kreis und jeder TN denkt sich für seinen linken Nachbarn einen „Prominenten“ (alternativ auch Tiere, oder nur Schauspieler etc.) aus. Diesen Namen schreibt er auf Kreppband und klebt ihn besagten Nachbarn auf die Stirn, ohne dass der Nachbar ihn lesen kann.

→ Nun muss reihum jeder TN versuchen zu erraten, wer er ist. Dazu darf er nur Ja-Nein-Fragen in die Runde stellen. Wird die Frage mit „Ja“ beantwortet, so darf er weiter fragen. Auf ein „Nein“ ist sein linker Nachbar am Zug.

Stadt-Land-**Fluss**

Mitspieler:

bis zu 20

Materialien:

Papier, Stifte

→ Bei diesem Spiel geht es darum, Begriffe mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben zu verschiedenen Kategorien zu raten.

→ Die Gruppe legt zu Anfang diese Kategorien fest. Klassische Beispiele sind: Stadt, Land, Fluss, Tier, Beruf, Name. Diese lassen sich jedoch beliebig durch lustigere Kategorien wie Kosenamen, Stars und Sternchen, Alkoholsorten (Achtung: Alter der TN berücksichtigen!) etc. ersetzen. Wenn die Kategorien stehen, legt sich jeder TN auf seinem Zettel eine Tabelle mit entsprechenden Kategorien an.

→ Nun kann das Spiel beginnen. Einer in der Runde fängt an, sagt „A“ und geht dann in Gedanken weiter das Alphabet durch. Ein anderer TN sagt irgendwann „Stop“ und der erste nennt den Buchstaben, bei dem er gerade ist. Das ist dann der Anfangsbuchstabe zu dem die Begriffe geraten werden. Ist es beispielsweise ein „S“, so müssen die TN in ihrer Tabelle eine Stadt, ein Land, ein Fluss usw. mit „S“ (z.B. Stuttgart, Schweden, Sieg, etc.) eintragen.

→ Die Zeit kann vorher festgelegt werden oder ist einfach dann zu Ende, wenn der erste in der Runde seine Tabelle zu diesem Buchstaben vervollständigt hat.

→ Hat jemand als einziger einen Begriff für eine bestimmte Kategorie gefunden, so erhält er für diesen 20 Punkte. Hat noch jemand einen anderen Begriff, gibt es 10 Punkte. Wenn jemand den gleichen Begriff hat, so erhalten beide jeweils 5 Punkte.

Lexikon-Spiel

Mitspieler:

bis zu 20

Materialien:

Lexika, Papier,
Stifte

→ Ein TN sucht aus dem Lexikon oder Wörterbuch ein total fremdes Wort wie z.B. „Wombad“ heraus.

→ Die übrigen TN schreiben nun auf einen Zettel, was sie sich unter dem Wort vorstellen.

→ Der aussuchende TN schreibt die richtige Definition ebenfalls auf einen Zettel. Er sammelt die Zettel der anderen ein, mischt sie und liest jede Erklärung einzeln vor.

→ Jeder, der die richtige Bedeutung errät, erhält einen Punkt.

→ Jetzt ist der linke Nachbar mit dem Aussuchen eines möglichst abstrusen Wortes an der Reihe.

Hellsehen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Zwei eingeweihte bzw. den Trick kennende Spieler behaupten Hellsehen zu können. Dann verlässt einer der beiden den Raum oder die Runde.

→ Er hat die Aufgabe, wenn er zurückkommt, den Gegenstand zu ermitteln, auf den sich die Gruppe während seiner Abwesenheit festgelegt hat. Dazu zählt der Partner hintereinander verschiedene

Gegenstände auf, die sich im Raum befinden. Der Hellseher sagt dann immer, ob es sich um den ausgewählten Gegenstand handelt oder nicht. Um den richtigen Gegenstand herauszufinden, nennt ihm der Partner bevor der richtige Gegenstand an der Reihe ist, irgendetwas Schwarzes.

→ Die Gruppe hat sich z.B. einen roten Pulli ausgesucht. Der Partner zählt einen Gegenstand nach dem anderen auf und dann fragt er: „Ist es der (schwarze) Stift?“ Der Hellseher entgegnet: „Nein!“ „Ist es der (rote) Pulli dort?“ „Ja, der ist es!“

**Wer saß auf
dem Stuhl?**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Dieses Spiel ist eine Variante des Hellsehens.

→ Die TN bilden einen Stuhlkreis und es steht ein zusätzlicher Stuhl in der Mitte. Ein Spielleiter behauptet wieder, er hätte besondere Fähigkeiten. Er ginge gleich raus, dann könnte sich irgendjemand kurz auf den Stuhl in der Mitte setzen und er

könnte nachher sagen, wer auf dem Stuhl gesessen hat. Das kann er natürlich auch. Der Trick an dieser Variante ist, dass 1-2 Eingeweihte im Raum sich immer genauso hinsetzen, wie die Person, die auf dem Stuhl saß.

→ Der reinkommende Hellseher schaut unauffällig immer in der Runde rum und selektiert die in Frage kommenden Leute aus. Meist findet er auf Anhieb den Richtigen. Haben mehrere TN die gleiche Körperhaltung, muss er entweder raten oder besser noch: einen dieser TN leicht erschrecken.

→ Und man kann noch einen draufsetzen. Man stellt 3 Stühle in die Mitte, behauptet nun nicht nur zu wissen, wer auf dem Stuhl saß, sondern auch auf welchem. Der Trick: Die Stühle sind von links nach rechts von 1 bis 3 durchnummeriert. Anhand des

Hereinrufens durch einen Eingeweihten erkennt man nun den Stuhl. 1 Wort = 1. Stuhl, 2 Worte = 2. Stuhl, ... Beispiel: „Andy“, „Kannst kommen“, „Andy, komm rein“.

→ Zwischendurch kann ruhig mal in die Runde gefragt werden, ob ein TN auch hellseherische Fähigkeiten besitzt. Wenn ja, lässt man die Person auch mal raus.

Koffer packen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Dieses Spiel gibt es in zigtausend Variationen. Die TN sitzen im Kreis und der Spielleiter beginnt mit dem Satz: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ Dann nennt er einen Gegenstand, den er mitzunehmen gedenkt.

→ Der nächste Spieler folgt mit einem anderen Gegenstand und der Spielleiter beurteilt, ob diese Wahl richtig war. Dabei kommt es aber nicht auf den Gegenstand an, den der TN nennt. Der Spielleiter hatte bei Beginn vielleicht die Beine gekreuzt, die Augen verschlossen oder die Hände in den Taschen. Nur wer das ebenfalls macht, ist auf dem richtigen Weg.

→ Das Ziel des Spieles ist es, zu erraten, welche Regel sich der Spielleiter ausgedacht hat.

Schweizer

Grenze

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Dieses Spiel ist eine Variante des „Koffer Packens“. Hierbei geht es darum, die Schweizer Grenze zu passieren. Dabei kommt es wieder auf die Kleinigkeiten an, wenn man etwas über die Schweizer Grenze schmuggeln will.

→ Der Spielleiter macht darauf aufmerksam, dass man nicht alles über die Grenze bringen

kann. Er gibt ein Beispiel: „Ich habe einen Sack voll Uhren, komme an die Schweizer Grenze – und darf passieren!“.

→ Nun kann das Spiel so gespielt werden, dass die TN reihum diesen Satz nachsprechen oder jeder versucht, etwas anderes zu schmuggeln. Auch bei dieser Variante geht es in erster Linie nicht um den Text, sondern um die Haltung der Hände oder ob beispielsweise die Beine überschlagen waren oder nicht.

Otto mag

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Auch dieses Spiel ähnelt dem „Koffer Packen“. Ohne feste Reihenfolge beginnen zwei oder mehr eingeweihte Spieler mit dem Satz: „Otto mag Betten, Matratzen mag er nicht.“ Oder: „Schokolade hat Otto noch nie gerne gegessen, aber Gummibären mag er.“

→ Das geht so weiter und die Mitspieler versuchen, hinter die Regeln von Ottos Geschmack zu kommen. Otto mag alle Wörter, in denen ein Buchstabe doppelt vorkommt: Bett, Gummi, Kasse, etc.

Montagsmaler

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Block / Plakate, Stift

→ Bei den Montagsmalern geht es darum, so schnell wie möglich aufgemalte Begriffe zu erraten.

→ Dazu wird die Gruppe in zwei Teams aufgeteilt. Ein TN aus dem anfangenden Team bekommt einen Begriff, den er auf den Block oder das

Plakat malt. Sein Team versucht nun, den Begriff so schnell wie möglich zu erraten.

→ Fällt der Begriff, so kann der nächste gezeichnet und erraten werden. Das setzt sich so lange fort, bis die vorher festgelegte

Zeit abgelaufen ist (z.B. 1,5 Minuten). Ist die Zeit abgelaufen, kann das zweite Team versuchen, in gleicher Zeit mehr Begriffe zu erraten als das erste.

Mörderspiel 2

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Keine, (Zettel)

→ Die TN bilden einen Kreis und es bekommt durch Zettel oder Flüstern ein TN mitgeteilt, dass er der Mörder und ein TN, dass er der Detektiv ist (wobei nicht vergessen werden darf, dass beim Flüstern jedem TN etwas ins Ohr geflüstert wird, damit M. und D. zunächst anonym bleiben). Der Detektiv hat die Aufgabe, den Mörder zu entlarven. Sind die Rollen verteilt und beginnt das Spiel, gibt der Detektiv sich zu erkennen. Der Mörder bleibt anonym und muss durch Blinzeln andere TN ermorden. Der Detektiv ist allerdings unsterblich. Der Mörder kann sich durch gezielte Mundbewegungen (wie z.B. Zucken) Komplizen machen, welche wiederum durch Blinzeln töten können. Die Komplizen sind nicht unsterblich, können allerdings nur von dem ursprünglichen Mörder umgebracht werden.

→ Verdächtig der Detektiv einen Komplizen, Mörder zu sein, so steigt der Komplize aus dem Spiel aus, als sei er tot. Der Detektiv darf weiter raten. Bleiben am Ende nur der Mörder und der Detektiv über, so war der Mörder ziemlich gut. Der Detektiv aber eher ...

Scharade

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

u.U. Zettel, Stifte

→ Bei der Scharade geht es darum, Begriffe durch pantomimische Darstellung (also ohne Worte, Geräusche und auch ohne Zeichnungen) zu erklären.

→ Die Scharade kann man z.B. wie die Montagsmaler spielen, so dass Teams gegeneinander antreten und Begriffe,

lustige Situationen, Filme o.ä. erraten sollen.

Mord in Palermo

Mitspieler:

10-20

Materialien:

Kartenspiel,
Schreibzeug für
den Spielleiter

→ „Mord in Palermo“ ist eines der Highlights unter den Ratespielen. Man sollte für das Spiel mindestens eine Stunde Spielzeit einkalkulieren.

→ Das Kartenspiel wird vorher sortiert, so dass nur noch eine Dame (Kreuz), und zwei oder drei Bauern dabei sind. Die Anzahl der Bauern richtet sich nach der Gruppengröße. Insgesamt muss die

Anzahl der Karten der Mitspieler entsprechen.

→ Die TN setzen sich in einen Kreis und jeder von ihnen bekommt eine Karte, die er versteckt hält. Der Spieler, der die Dame hat, ist nun der Detektiv, die Mitspieler mit den Bauern sind Mafiosi und alle übrigen sind das Volk von Palermo. Das wissen aber zu diesem Zeitpunkt nur die betreffenden Personen selber.

→ Nun beginnt das Spiel. Es besteht aus einer nicht feststehenden Anzahl von Runden, die jeweils aus Nacht (in der sich die Mafiosi einigen, wen sie töten wollen) und Tag (in dieser Phase entscheiden sich die Bürger von Palermo für einen Schuldigen) besteht.

Nacht: Der Spielleiter beginnt damit, dass er folgenden Satz sagt "Es wird Nacht in Palermo!" Das heißt für alle Mitspieler, dass sie

die Augen schließen müssen. Wenn der Spielleiter sieht, dass wirklich alle die Augen geschlossen haben, gibt er bekannt, dass nun die Mafiosi die Augen öffnen können. Sie einigen sich (per Handzeichen, da man sie an den Stimmen erkennen würde) auf eine Person aus der Runde, die sie töten wollen. Der Spielleiter fordert dann die Mafiosi auf, die Augen wieder zu schließen.

Nur in der ersten Runde fordert der Spielleiter dann den Detektiv auf, seine Augen zu öffnen. Der Spielleiter zeigt ihm die Mafiosi. Es gibt demzufolge also drei unterschiedlich informierte Gruppen: das Volk: kennt weder Mafiosi noch Detektiv. Die Mafiosi: wissen, wer die anderen Mafiosi sind, nicht aber, wer der Detektiv ist. Detektiv und Spielleiter kennen die Rolle jedes anderen Mitspielers.

Als nächstes schließt auch der Detektiv wieder seine Augen. Und dann können alle wieder ihre Augen öffnen. Der Spielleiter verkündet, wer getötet worden ist, dieser Mitspieler zeigt seine Karte.

Tag: Es beginnt die Anklage. Nun kann jeder Mitspieler einen anderen anklagen, der Mafiosi zu sein (am besten mit Begründung). Der Spielleiter schreibt die Angeklagten auf und achtet darauf, dass es wenn möglich pro Runde nicht mehr als 5 sind. Jeder Angeklagte hat dann die Möglichkeit sich in ein oder zwei Sätzen zu verteidigen. Dann schreitet man zur Abstimmung per Handzeichen. Derjenige, den die meisten für den Mafiosi halten, ist tot und zeigt allen, ob er wirklich einer der Mafiosi ist, indem er seine Karte zeigt. Meistens werden allerdings mehr als die Hälfte der Bürger gehängt, bis das Volk auch nur einen Mafiosi findet.

→ Es folgt wieder die Nacht. Die Toten können in der Nacht natürlich ihre Augen offen lassen, dürfen daher auch nicht mehr anklagen.

→ Ziel des Spiels für die Mafiosi ist es, alle Bürger und den Detektiv zu töten. Der Detektiv, der allen unbekannt ist, muss in der Anklagephase die Diskussion auf die Mafiosi lenken, ohne es so auffällig zu machen, dass die Mafiosi ihn als Detektiv erkennen. Sie würden ihn ja sonst sofort töten. Für die Bürger gilt es, alle Mafiosi an den Galgen zu hängen, bevor sie selbst tot sind.

Pinguin im Eis

Mitspieler:

2 - 20

Materialien:

3 Würfel

→ Jemand in der Spielrunde würfelt mit drei Würfeln. Einer, der das Spielsystem kennt, erklärt, was er auf den Würfeln sieht.

→ Er interpretiert das Würfelbild, und sagt z.B. "ich sehe 2 Eislöcher, 6 Pinguine und 9 Fische". Die anderen sollen mit jedem neuen Wurf immer neue Erklärungen herausfinden, wann denn nun "was" zu sehen ist, und schließlich auf die richtige Lösung kommen.

→ Lösung: Eislöcher sind Würfelaugen in der Mitte des Würfels, Pinguine sitzen um die Eislöcher herum, und zwar nur um die Eislöcher. Also zeigt eine 1 ein Eisloch ohne Pinguine, eine 3 ein Eisloch mit zwei Pinguinen und eine 5 bedeutet ein Eisloch mit vier Pinguinen. Die Würfelseiten mit geraden Zahlen zählen nicht, weil es dort keine "Eislöcher" gibt. "Fische" sind die zusammen gezählten Punkte von den Unterseiten aller drei Würfel. Weil die Punkte von zwei gegenüber liegenden Würfelseiten zusammen immer 7 ergeben, kann man die Anzahl der "Fische" errechnen, ohne die Würfel umzudrehen (7 minus Anzahl der Punkte auf der Oberseite).

Pausenkicks

Ob bei Wartezeiten oder abends am Strand, ein gut angeleiteter Kick ist selten fehl am Platz. Kicks werden immer vom Spielleiter angeleitet oder moderiert. Oft ist dieser Vorredner und Vormacher und die TN machen einfach mit. Dies ergibt sich jeweils unmittelbar aus der Beschreibung.

Kicks werden bei Seminaren auch gern vor den Einheiten gespielt um die TN munter zu machen.

Toaster-SpielMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Beim Toasterspiel geht es um das Darstellen von verschiedenen Figuren auf Kommando. Das Spiel lebt von der Schnelligkeit.

→ Die TN stellen sich in einem Kreis auf und der Spielleiter steht zum Erklären der Figuren in der Mitte.

→ Die Figuren werden jeweils von drei TN dargestellt. Dazu zeigt der TN bzw. zunächst der Spielleiter in der Kreismitte auf einen beliebigen TN im Kreis und sagt dazu den Namen einer Figur. Der „Auserwählte“ ist immer die Person in der Mitte der jeweiligen Figur. Seine Nachbarn zur Linken und zur Rechten sind die äußeren TN der Figur. Es empfiehlt sich, zunächst mit wenigen Figuren anzufangen und nach und nach mehr einzubringen.

→ Der TN, auf den gezeigt wurde, und seine beiden Nachbarn haben also die Aufgabe, so schnell wie möglich, die genannte Figur nachzustellen.

→ Ist jemand eindeutig zu langsam, pennt sogar völlig, oder macht sonst einen Fehler, geht er in die Mitte und löst den alten Spielleiter ab.

→ Es gibt folgende (und auch noch mehr) Figuren, die jeweils von den drei TN dargestellt werden sollen:

1) Toaster: - Die beiden äußeren TN bilden den Toaster und drehen sich dafür um 90° zum inneren Mitspieler und strecken die Arme nach vorne um den TN in der Mitte (Rahmen).

- Der TN zwischen den beiden (also der im Toaster) ist natürlich das Toastbrot. Er legt seine Arme am Körper an und springt.

2) kotzendes Känguru: - Der innere TN bildet mit den Armen eine „Kloschüssel“, in welche die beiden Kängurus sich übergeben können/müssen.

- Die beiden äußeren TN beugen sich über diese Kloschüssel und simulieren ein Erbrechen.
- 3) Elefant: - Die beiden äußeren TN stellen die Ohren des Elefanten dar. Dazu machen sie mit beiden Armen jeweils einen Halbkreis am Körper des mittleren TN.
- Der mittlere TN bildet mit den Armen den Rüssel (eine Hand an die Nase, der andere Arm durch diese „Schlinge“)
- 4) Waschmaschine: - Die beiden äußeren TN stellen die Trommel dar. Jeder von ihnen bildet mit den Armen einen Halbkreis (siehe Elefant). Die beiden Halbkreise werden hier jedoch vor dem Körper der Person in der Mitte zu einem ganzen Kreis zusammengeführt.
- Die Person in der Mitte fungiert als Wäsche und macht dafür in der Trommel kreisende Bewegungen mit dem Kopf.
- 5) Staubsauger: - Die beiden äußeren TN simulieren einen Klopfer (=ganz alter Staubsauger). Dazu stampfen sie heftig mit den Füßen.
- Der innere TN senkt den Kopf und macht Saug-Geräusche.
- 6) Mixer: - Der mittlere TN streckt die beiden Arme nach oben über die Köpfe der beiden äußeren TN.
- Die beiden äußeren TN drehen sich um die eigene Achse.
- 7) Kuh: - Der mittlere Spieler macht mit seinen Händen zwei Fäuste vor dem Körper, wobei seine beiden Daumen aus der Faust hinaus nach unten zeigen und so das Euter darstellen.
- Die beiden äußeren TN „melken“ die Daumen.

- 8) *Palme*: - Der mittlere TN streckt die Arme in die Luft und bewegt sich leicht hin und her wie eine Palme im Wind.
 - Die beiden äußeren formen mit ihren Händen einen kleinen Kreis, der eine Kokosnuss darstellt und an der Palme hängt. Dazu wird sie an den Kopf der Person in der Mitte gehalten.
- 9) *Adler*: - Der mittlere späht in die Ferne.
 - Die beiden äußeren TN formen die Flügel.
- 10) *Hase*: - Der mittlere TN mümmelt wie ein Hase.
 - Die beiden äußeren TN formen die Ohren.
- 11) *Ente*: - Der mittlere TN nimmt seine Hände übereinander vors Gesicht und formt damit einen Entenschnabel.
 - Die beiden äußeren TN wackeln mit dem Po.
- 12) *Esel*: - Keiner bewegt sich.
- 13) *Kamel*: - Der mittlere TN beugt sich nach vorne, nimmt den Kopf hoch und hält ihn in seinen Handflächen.
 - Die beiden äußeren TN stützen sich mit den Ellbogen auf dem Rücken der Person in der Mitte ab und bilden somit die beiden Höcker des Kamels.
- 14) *Stinktief*: - Der mittlere TN geht in die Hocke und macht „Furzgeräusche“.
 - Die beiden äußeren TN drehen sich unter Protest („iiiih“) nach außen von der Person in der Mitte weg.

Pferderennen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Für das Pferderennen stehen die TN in einem sehr engen Kreis.

→ Der Spielleiter (eher: „Marktschreier“/ „Stadionsprecher“) leitet das Pferderennen ein (und auch an). Dazu werden alle Figuren einmal erklärt und dann losgelegt:

„Es ist kurz vor dem Rennen, die Pferde stehen in der Startbox (heftig mit den Füßen Scharren), der Startschuss ertönt und LOS (heftig mit den Händen auf die Schenkel klopfen)!“

➔ Das Schenkelklopfen erfolgt während des kompletten Kicks. Beim Start und zum Endspurt hin ist das Tempo entsprechend höher.

➔ Hier die Figuren, die in beliebiger Reihenfolge eingebracht werden (kein Anspruch auf Vollständigkeit):

- „Vorbei an den Reichen“ = Winken mit einer Hand á la Königin Beatrix
- „Vorbei an den Armen“ = heftig winken mit beiden Händen
- „Vorbei an der Presse“ = mit den Händen einen Fotoapparat simulieren
- „Einfaches Hindernis“ = mit den Armen einen Bogen nach vorne machen und springen
- „Doppeltes Hindernis“ = das ganze zweimal
- „Wassergraben“ = Schwimmbewegungen machen
- „Linkskurve“ = alle TN lehnen sich stark nach links (wenn man es richtig macht, gerät der ein oder andere TN hier ganz schön ins Schwanken)
- „Rechtskurve“ = alle TN lehnen sich stark nach rechts

Bärenjagd 1

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

➔ Für die Bärenjagd stellen sich alle TN im Kreis auf. Sie machen und sprechen einfach alles nach, was der Spielleiter vorgibt.

➔ Die Anweisungen des Spielleiters sind klein gedruckt.

➔ Der Spielleiter:

„Heute ist ein schöner Tag!“

„Wir gehen heute auf Bärenjagd!“

„Wir gehen jetzt auf Bärenjagd und haben keine Angst!“

„Denn wir haben ein Messer.“

mit den Armen fuchtelnde Schnittbewegungen machen

„Und ein Gewehr.“

beide Arme in die Luft strecken, als hebe man ein Gewehr

„Und los geht's!

mit Armen und Beinen Gehbewegung auf der Stelle

„Ah, was ist das?

eine Hand vor die Stirn halten als würde man Ausschau halten

„Ein Fluss!!“

„Da kommen wir nicht drüber.“

mit den Armen einen Bogen nach oben machen

„Da kommen wir nicht drunter.“

mit den Armen einen Bogen von unten nach oben machen

„Da kommen wir nicht drum herum.“

mit den Armen einen Kreis vor dem Körper machen

„Da müssen wir schwimmen.“

„Und los!“

Schwimmbewegungen machen

„Wir gehen jetzt auf Bärenjagd und haben keine Angst.“

„Denn wir haben ein Messer.“

„Und ein Gewehr.“

„Und los geht's!

„Ah, was ist das?

„Eine Hecke.“

„Da kommen wir nicht drüber.“

„Da kommen wir nicht drunter.“

„Da kommen wir nicht drum herum.“

„Da brauchen wir unser Messer.“

„Und los!“

mit den Armen fuchtelnde Schnittbewegungen machen

„Wir gehen jetzt auf Bärenjagd und haben keine Angst.“

„Denn wir haben ein Messer.“

„Und ein Gewehr.“

„Und los geht's!

„Ah, was ist das?“

„Ein Berg.“

„Da kommen wir nicht drüber.“

„Da kommen wir nicht drunter.“

„Da kommen wir nicht drum herum.“

„Da müssen wir klettern.“

mit Armen und Beinen Kletterbewegungen machen

„Wir gehen jetzt auf Bärenjagd und haben keine Angst.“

„Denn wir haben ein Messer.“

„Und ein Gewehr.“

„Und los geht's!

„Ah, was ist das?“

„Eine Höhle.“

„Da kommen wir nicht drüber.“

„Da kommen wir nicht drunter.“

„Da kommen wir nicht drum herum.“

„Da gehen wir hinein.“

„Dort ist es dunkel.“

flüstern: „Wir gehen jetzt auf Bärenjagd und wir haben Angst.“

„Was ist das?“

tastende, kreisende Armbewegungen machen

„Es ist ganz behaart.“

„Es hat zwei spitze Ohren.“

tastende Armbewegungen machen, Ohren abzeichnen

„Und es hat gaaaanz spitze Zähne.“

„Ein Bär!“ –

Aufschrei: „AAAAAAHHHHHHHHH!“

„Schnell weg!“

schnelle Laufbewegungen machen

„Der Berg!“

„Da müssen wir wieder klettern!“ „Und die Hecke! Da brauchen wir wieder unser Messer!“

„Und der Fluss! Da müssen wir wieder schwimmen!“

„Puh, geschafft!“

„Hat jemand von Euch Angst gehabt?“

„Nein, gar nicht!“

(Das können wir morgen wieder machen. Danke!)

Bärenjagd 2

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Das Grundprinzip dieses Spieles ist, dass die TN immer die Worte und Bewegungen des Spielleiters wiederholen (wie auch bei der Bärenjagd 1).

→ Die Anweisungen des Spielleiters sind klein gedruckt.

→ Die Gruppe steht im Kreis und der

Spielleiter beginnt:

„Morgen!“ (er streckt sich und gähnt)

„Was für ein schöner Tag! Wir gehen heut' auf Bärenjagd!“

„Zeit sich anzuziehen.“

(zieht imaginäre Hose, Hemd, Jacke und einen Hut an)

„Das Gewehr dürfen wir nicht vergessen.“ (holt ein imaginäres Gewehr)

„Lasst uns gehen.“

„Du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn)

„Nein, du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich gehe zuerst.“ (zeigt dabei auf sich und bewegt dabei Beine als würde er gehen) „Was für ein schöner Tag.“ (guckt sich dabei um, Gehbewegung wird immer beibehalten) „Hohes Gras!“ (bleibt stehen und versucht über das hohe Gras zu spähen)

„Du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn)

„Nein, du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich gehe zuerst.“ (zeigt dabei auf sich und geht weiter)

„Weiter geht's.“ (schiebt das imaginäre Gras mit beiden Händen in Schulterhöhe zur Seite und geht dabei immer weiter) „Seid ihr müde?“ (geht immer noch)

„Nein, ich doch nicht!“ (geht immer noch)

„Wir müssen durch den Sumpf.“ (bleibt stehen und guckt vor sich auf den Boden)

„Du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn) „Nein, du gehst zuerst.“ (zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich gehe zuerst.“ (Zeigt dabei auf sich und läuft mit schlürfenden Geräuschen weiter. Dabei bewegt er sich, als ob er jedes Bein mühsam aus dem Sumpf ziehen müsste.)

„Ein steiler Hügel liegt in unserem Weg.“ (guckt dabei nach oben)

„Du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn)

„Nein, du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich gehe zuerst.“ (Zeigt dabei auf sich und geht mühselig weiter, als ob er einen steilen Berg besteigt)

„Auf der anderen Seite dieses Sees liegt die Bärenhöhle.“ (bleibt stehen und späht nach vorne)

„Könnt ihr schwimmen? Ja, klar!“

„Du zuerst!“ (zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn)

„Nein, du zuerst!“ (zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich zuerst.“ (Zeigt dabei auf sich und springt mit einem Plumps ins Wasser)

„Angenehm kühl.“ (macht dabei Schwimmbewegungen)

„Ist das da hinten ein Krokodil?“ (guckt hinter sich und deutet auf etwas)

„Ich glaube schon!“ (fängt sehr hastig an zu schwimmen)

„Das hätten wir gerade noch geschafft!“ (Hört auf zu schwimmen und schüttelt sich, um trocken zu werden)

„Da vorne ist die Bärenhöhle.“ (deutet nach vorne)

„Du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn)

„Nein, du gehst zuerst!“ (zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich gehe zuerst!“ (Zeigt dabei auf sich und schleicht vorsichtig weiter)

„Pssst!“ (Bleibt stehen, hält den Finger vor den Mund und lauscht angestrengt) „Weiter!“ (schleicht auf Zehenspitzen weiter)

„Hört ihr was?“ (Bleibt stehen und lauscht angestrengt) „Klingt wie ein Bär!“

(Schleicht langsam weiter.)

„Du gehst zuerst!“

(zeigt dabei auf seinen rechten Nachbarn)

„Nein, du gehst zuerst!“

(zeigt dabei auf den linken Nachbarn)

„OK, ich gehe zuerst.“ (zeigt dabei auf sich)

„Riecht ihr was?“ (Bleibt stehen und schnieft)

„Riecht wie ein Bär! Habt ihr Angst?“ (Blickt sich vorsichtig um)

„Was machen wir nun?“ (Blickt sich immer noch um)

(Schreiend!) „Nichts wie weg!“

(Ab sofort sind alle Bewegungen hastig und die Sprache laut) „Schneller!“

(Schlägt sich dabei immer schneller mit den Händen auf die Oberschenkel)

„Durch den See.“ (Springt ins Wasser und schwimmt ganz schnell) „Den Hügel runter!“ (Stolpert den Hügel runter)

„Durch den Sumpf!“ (Hebt mühselig die Beine und schlürft dabei)

„Durch das hohe Gras!“ (Rennt, schiebt dabei schnell das Gras mit den Händen beiseite)

„Schnell ins Haus!“ (Knallt die Tür hinter sich zu)

„Hattet ihr Angst?“ (Sieht sich dabei um)

„Nein, ich nicht!“ (Schüttelt energisch mit dem Kopf)

„Wollen wir morgen noch mal hingehen? Ja klar, warum denn nicht!“ (Nickt mit dem Kopf) „Bis dann“ (winkt mit der Hand zum Abschied).

Das war's! (diese Worte sollten nicht mehr wiederholt werden!)

Oma-Jäger-WolfMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die TN werden in zwei gleich große Teams aufgeteilt. (siehe auch: Tipps für die Gruppenarbeit S. 139)

→ Die beiden Teams stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf.

→ Die Teams haben die Aufgabe, eine von drei möglichen Figuren darzustellen:

- die OMA: nach vorne gebeugt mit Krückstock in der zitternden Hand
 - den JÄGER: hält natürlich ein Gewehr in der Hand
 - den WOLF: sieht einfach furchterregend aus.
- Die Wertigkeit der Figuren ist dabei folgendermaßen festgelegt:
- Der Wolf frisst die Oma und macht dazu: „UAHHH!“
 - Der Jäger erschießt den Wolf: „Shotgun!“ oder auch „Peng, Peng!“
 - Die Oma erschlägt den Jäger mit ihrem Stock (zum Schreien hat sie dann nicht mehr die nötige Kraft!).
- Die Teams erhalten eine Minute Zeit, sich auf eine der Figuren zu einigen (Als Gruppe zu bluffen ist schon ganz schön schwierig und fortgeschritten.) und sich wieder in ihrer Reihe zu positionieren. Auf ein Zeichen hin (z.B. können alle oder aber auch nur der Schiedsrichter/Spielleiter „Ruck-Zuck-Schnuck“ brüllen) stellen alle TN die abgesprochene Figur dar.

Vater AbrahamMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Kreis. Der Spielleiter steht für alle sichtbar in der Mitte, singt ein Lied und macht dazu Bewegungen.

→ Alles, was er macht, machen die TN einfach mit.

→ Das Lied:

*„Vater Abraham hat sieben Söhne, sieben Söhne
hat Vater Abraham. Und sie aßen nicht und sie
fraßen nicht und sie waren ständig breit.“*

→ Dann folgt eine Aufforderung, wie z.B. „Linkes Ohr!“. Alle TN müssen nun mit dem Daumen und dem Zeigefinger der linken Hand ihr linkes Ohr berühren.

→ Die Hand bleibt am Ohr und das Liedchen wird erneut geträllert.

→ Die nächste Aufforderung lautet dann: „Rechtes Ohr!“ Der Spielleiter und alle TN fassen mit der rechten Hand an ihr rechtes Ohr. Es wird wieder das Lied gesungen, wobei die Hände natürlich an ihren Positionen bleiben.

→ Die weiteren Aufforderungen:

- „linker Mund“(-winkel) – mit dem kleinen Finger den Mundwinkel nach außen ziehen
- „rechter Mund“(-winkel)
- „linkes Auge“ – mit dem Mittelfinger wird das Augenlid heruntergezogen
- „rechtes Auge“
- „Zunge raus“ – darauf wird die Zunge rausgestreckt

Tief im Wald...

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ „Tief im Wald...“ ist von der Methodik ähnlich wie die Bärenjagd. Es wird also eine Geschichte erzählt und dazu Bewegungen gemacht. Die Besonderheit bei diesem Kick ist allerdings, dass der Text nach und nach durch „humpta“ und „humptata“ ersetzt wird.

➔ Hier nun der Text mit Bewegungen, die der Spielleiter beim ersten Mal ganz langsam vormacht, so dass die TN nach und nach einsteigen können.

„Tief	im Wald	da steht	ein Haus“,
(Hände zeigen nach unten)	(Hände parallel vorm Körper, nebeneinander, Finger zeigen nach oben)	Hände vorm Körper, übereinander, beide Handflächen nach unten	mit den Händen ein Dach machen

„schaut ein Reh zum Fenster raus!“

(mit den Händen ein Fernglas vor den Augen mimen und von links nach rechts schauen)

„Kommt ein Hase angerannt,“

(Gehbewegungen machen)

„klopfet an die Wand.“

(Klopfzeichen machen)

„Hilfe, Hilfe, schwere Not,“

(Hände von unten nach oben schwingen (3 x))

„sonst schießt mich der Jäger tot.“

(schnelle Schießbewegungen von links nach rechts machen)

„Ach, mein Häschen, komm‘ herein,“

(mit den Armen zum Eintreten einladende Bewegungen machen)

„wollen gute Freunde sein.“

(Bewegungen mit den Armen, als wolle man ein Kind wiegen)

➔ Damit alle TN Text und Bewegungen drauf haben, bevor der Text nach und nach ersetzt wird, das Ganze ruhig noch ein oder zwei Mal durchgehen und dabei schneller werden.

➔ Ist das Prinzip allen TN klar, wird der erste der 8 Teile (hier =Zeile) durch „humpta“ ausgetauscht. Es geht also „Humpta, humpta, humptata, schaut ein Reh zum Fenster raus...“.

→ Das „Humpta oder Humptata“ wird den Silben der Textzeile angepasst. Die Passage „klopft an die Wand“ wird durch ein „humpta, humptataaaaa“ ersetzt. Jede Zeile endet mit „humptata“ und davor werden dem Text entsprechend viele „humptas“ eingesetzt. Die „humpta“-Zeilen werden so betont wie auch der Text zuvor. Dabei auch ein bisschen auf den Inhalt achten und die Zeile „sonst schießt mich der Jäger tot“ z.B. schneller sprechen als die anderen.

→ Die Bewegungen werden immer beibehalten. Das Spielchen ist beendet, wenn der komplette Text durch „humpta“ ersetzt ist. Wenn die Gruppe nicht genug bekommt, kann man auch noch mal einen Durchgang im Original hinten dranhängen.

Hooligan- Schnuck

Mitspieler:

Mind. 16
Personen

Materialien:
keine

→ Die Gruppe steht verteilt im Raum.

→ Das Grundprinzip des Spiels gleicht dem des Schnick-Schnack-Schnuck bzw. Schere, Stein, Papier. D.h. immer zwei Personen stehen sich gegenüber, bewegen ihren ausgestreckten Arm mit einer geballten Faust schwingend von links nach rechts und wieder in die Mitte und rufen dabei im Takt „Schnick- Schnack-

Schnuck“. Bei „Schnuck“ ist die Hand wieder mittig und formt eines der folgenden drei Symbole. Schere: Ausgestreckter Zeige- und Mittelfinger; Stein: geballte Faust; Papier: flach ausgestreckte Hand. Der Stein gewinnt gegen die Schere, da er sie zerschlagen kann; die Schere gewinnt gegen das Papier, da sie es zerschneiden kann und das Papier gewinnt gegen den Stein, da es ihn einwickeln kann.

- Der Verlierer des Spiels stellt sich hinter den Gewinner, greift an seine Schultern geht mit ihm zum nächsten Gegner. Als neuer „Fan“ des Spielers ruft dieser nun immer wieder dessen Namen.
- Irgendwann werden also gleichzeitig viele Namen laut gerufen, während man aus verschiedenen Ecken die ganze Zeit zusätzlich „Schnick- Schnack-Schnuck“ hört. Da parallel mehrere Personen gegeneinander spielen und sich die Verlierer immer der Schlange hinter dem Gewinner anschließen, werden die Spieler immer weniger und die Schlange immer länger - bis zum Schluss zwei Spieler von ihren Schlangen lauthals angefeuert werden und alle gemeinsam so lange „Schnick- Schnack-Schnuck“ rufen, bis der letzte Sieger feststeht.

Grenzkampf

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

- Bei dem Grenzkampf geht es darum, die TN des gegnerischen Teams über die Grenzlinie zu ziehen.
- Die TN werden in zwei gleich große Teams eingeteilt (siehe Tipps).
- Es wird mit Kreide auf Asphalt oder einfach so in den Sand eine Grenzlinie „aufgemalt“. Das eine Team steht auf der einen Seite der Linie und das andere auf der anderen.
- Auf "Los!" versuchen die Mannschaften, TN des gegnerischen Teams über die Grenzlinie zu ziehen. Wer mit beiden Füßen die Linie überschreitet, wurde gefangen und wechselt die Seiten.
-

Sitzkick / Schoßsitzen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Alle TN stellen sich Schulter an Schulter in einem sehr engen Kreis auf. Auf Kommando des Spielleiters drehen sich alle nach rechts.

→ Nun kann man nach Belieben noch ein bisschen im Kreis rumlaufen, in die Knie gehen, Entenlaufen oder ähnliches machen.

→ Irgendwann ist dann der Zeitpunkt erreicht, dass sich alle auf den Schoß (nicht nur auf die Knie!!) des Hinterrückes setzen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

Einer-nach-dem-anderen: Dazu legt sich ein TN auf den Rücken und winkelt die Beine an. Ein anderer setzt sich auf die Knie und bildet so einen Stuhl für den nächsten. Spannend wird es dann, wenn der erste hochgezogen wird und so den Kreis schließt.

Alle-auf-einmal: Hier setzten sich alle TN auf Kommando gleichzeitig auf den Schoß hinter sich. Das ist sehr eindrucksvoll, wenn es gelingt, oder aber ein spektakulärer Reinfall.

Der bundesdeutsche Rekord im Schoßsitzen liegt seit dem 18.06.1978 bei 2.500 TN.

Hörst Du die Regenwürmer husten?

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Dieses Spiel basiert auf dem Sitzkick und ist eine lustige Geschichte dazu. Die TN stellen sich im Kreis hintereinander auf, fassen an die Schulter ihrer Vordermänner und gehen im Kreis.

→ Dazu singen sie folgendes Lied:

„Hörst du die Regenwürmer husten (alle husten), wie sie durch das tiefe Erdreich ziehen (alle zeigen in die Mitte), wie sie

sich winden (alle winden sich) und dann verschwinden (alle spähen in die Ferne) auf nimmer, nimmer wiedersehen (alle winken).“

→ Nach dem ersten Durchgang sagt der Spielleiter, dass der Kreis noch zu groß ist und die TN zu weit auseinander stehen. Dann geht es in die nächste Runde.

→ Der Kreis ist danach aber wahrscheinlich immer noch zu groß. Dieses geht so lange so weiter, bis die TN ganz dicht aneinander stehen. Dann kommt auch gleich die Aufforderung, dass sich alle hinsetzen mögen, damit man das Husten der Regenwürmer besser hören kann. Nun wird es lustig, wenn man jetzt versucht weiterzugehen.

Zipp-Zapp-Boing

Mitspieler:
jede Anzahl
Materialien:
keine

→ Bei Zipp-Zapp-Boing werden Signale im Kreis weiter gegeben. Je schneller, desto besser.

→ Die TN stellen sich im Kreis auf. Ein TN gibt nach links oder rechts ein „Zipp“ weiter, indem er die Arme vor dem Körper ausstreckt und die Hände zusammenführt und in die entsprechende Richtung zeigt. Dabei sagt er

laut „Zipp“.

→ Mit dem ersten TN ist damit zunächst auch die Richtung, die daraufhin weiter eingehalten werden muss, gewählt. Man muss allerdings nicht immer an seinen direkten Nachbarn weitergeben, sondern auch an eine beliebige Person im Kreis. Dafür zeigt man auf diese und sagt „Zapp“. Erreicht einen ein „Zapp“, so kann man diesen mit einem „Zipp“ an seinen Nachbarn in die alte Richtung weitergeben oder man schleudert ihn mit einem „Boing“ zurück. Dazu springt man in die Luft und deutet mit den Händen vor dem

Körper die Abwehrhaltung an. Dann geht es bei dem Absender des „Zapp“ mit einem Richtungswechsel weiter.

→ Nicht vergessen, je schneller gespielt wird, desto interessanter ist das Ganze!

Popcorn

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Popcorn spielt man am besten am Strand. Ansonsten muss man die benötigte Popcorn-Pfanne abstecken oder aufmalen.

→ Die TN bilden einen Kreis, der nicht zu eng sein sollte. Auf Kommando des Spielleiters gehen alle TN hintereinander im Kreis, ohne die Füße wirklich vom Boden zu heben, so

dass sich im Sand eine kreisrunde Rille abzeichnet. Dann geht jeder TN einen großen Schritt zurück und das Spielchen geht von vorne los. Damit wäre die Popcorn-Pfanne hergestellt.

→ Nun beginnt der eigentliche Kick. Einer der TN oder der Spielleiter selbst wird zum Stück Zucker erklärt. Alle anderen bilden den gleich zu „poppen“ beginnenden Mais: sie bewegen sich demnach nur hüpfenderweise.

→ Wenn der Zucker ein Maiskorn berührt, so bleiben die beiden aneinander kleben.

→ Ziel ist es natürlich, das komplette Popcorn süß zu bekommen. Wenn der Kick zu lange dauert, kann man spontan entscheiden, dass 4 süße Körner sich trennen können und jeweils zu zweit andere Maiskörner an sich binden können.

SchlangenspielMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine oder Tuch

→ Für das Schlangenspiel braucht man etwas Platz. Alle TN stellen sich hintereinander auf, fassen dem Vordermann an der Schulter und bilden so eine Schlange.

→ Der Kopf versucht nun, den Schwanz zu fangen.

→ Als Variante dazu können auch viele kleine Schlangen gebildet werden. Jeder Schlangenschwanz bekommt ein Tuch angesteckt, das sich die Köpfe gegenseitig versuchen abzuja-gen.

→ Ruhig mal die TN an Kopf und Schwanz mit denen aus der Mitte austauschen.

→ Erschwerend können noch folgende Fortbewegungsmethoden eingeführt werden: auf einem Bein hüpfend / auf allen Vieren / Entengang usw.

(Dieses Spiel ist auch für die Strandolympiade geeignet.)

AufstandMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Dieser Kick ist vor allem dazu geeignet, eine Spielgruppe zusammen zu bringen oder einen Spieleabend einzuleiten. Wenn erst wenig TN da sind, werden durch den Aufstand immer mehr zusammen kommen.

→ Zwei TN fangen an. Sie hocken sich Rücken an Rücken auf den Boden und haken die Arme ein. Aufgabe ist es nun, aus dieser Position aufzustehen.

→ Hat das funktioniert, so wird ein dritter TN dazu geholt. Dann ein vierter, usw.

→ Ist schon eine größere Gruppe zusammengekommen, gibt es folgende Variante: Es tun sich immer zwei TN zu einem Paar zusammen und: „Aufstand!!!“

→ Dann gibt der Spielleiter das Kommando, dass sich immer drei TN zusammenfinden sollen. „Aufstand!!!“

→ Vierer-, Fünfer-...Gruppen....

Schenkel klappen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die TN sitzen in einem möglichst engen „Stuhlkreis“. Jeder legt seine Hände auf die Oberschenkel.

→ Ein TN fängt an und klappt erst mit der rechten Hand auf seinen rechten Schenkel und dann mit der linken Hand auf den linken. Seine

Nachbarn machen nacheinander in gleicher Weise weiter, bis eine Runde vollständig durchgelaufen ist.

→ Wenn dann das Grundprinzip klar ist, werden Regeln eingeführt. Das Tempo muss stetig erhöht werden. Wenn eine Hand sich hebt, obwohl sie noch gar nicht dran ist, fliegt sie raus und muss auf den Rücken. Ein schnelles Doppelklappen leitet einen Richtungswechsel ein.

→ Sind die Regeln auch klar, dann kann das Spiel weiter variiert werden: Jeder legt nun seine Hände auf die Schenkel des Nachbarn – die linke Hand auf den rechten Schenkel des linken Nachbarn und die rechte Hand auf den linken Schenkel des rechten Nachbarn.

→ Das Spiel funktioniert auch an Tischen. Dann werden nur die Hände gekreuzt. Lässt sich ganz gut in einer Gruppe, wie z.B. im Villaggio, spielen, wenn bspw. aufs Essen gewartet wird.

**Laute
Botschaft**Mitspieler:

mind. 20

Materialien:

Keine

→ Bei der lauten Botschaft gilt es, wie der Name schon sagt, eine laute Botschaft zu entziffern.

→ Dazu werden die TN in zwei gleichgroße Gruppen eingeteilt. Jedes Team stellt zwei Hörer und der Rest sind die Brüller. Die Brüller der beiden Mannschaften bilden je eine Reihe. Sie stellen sich in ca. 2 Meter

Abstand gegenüber. Die Hörer von Team 1 stellen sich ca. 1,5 Meter hinter die Brüller von Team 2 und umgekehrt.

→ Die Brüller von Team 1 bekommen nun vom Spielleiter ein mind. dreisilbiges Wort, was sie versuchen werden, den Hörern ihres Teams mitzuteilen. Die Brüller von Team 2 versuchen, das zu verhindern. Wenn das Kommando ertönt, schreien sie einfach irgendwas dazwischen, um das Wort des Team 1 nicht an die Hörer hinter ihnen durchdringen zu lassen. Dann ist das andere Team an der Reihe, die Botschaft zu entziffern.

→ Die Zeit wird gestoppt und das schnellere Team gewinnt. Das Spiel lässt sich auch so spielen, dass beide Teams gleichzeitig ihre Worte brüllen und das schnellere gewinnt. Hörer und Brüller eines Teams können ruhig auch mal die Aufgabe tauschen.

→ Das Spiel bietet einen super Aggressionsabbau.

Floß kenternMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Keine, evtl.

Abspermband

→ Für das Floß Kentern braucht man natürlich ein Floß. Entweder steckt man ein mind. 5 x 5 Meter großes Feld ab oder sucht sich einfach 4 Freiwillige, die sich an die Eckpunkte stellen.

→ Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Teams aufgeteilt, wobei ein Team die Aufgabe erhält, das Floß zum Kentern zu

bringen, und das andere Team dies verhindern soll.

→ Die Kreativität der Spieler ist gefragt: Das „Kentern“-Team kann sich in eine Ecke stellen, hin- und herlaufen, etc. Das „Rettungs“-Team muss entsprechend alles tun, um das Floß doch noch im Gleichgewicht zu halten.

→ Gegenspieler über Bord werfen gilt allerdings nicht. Nach einiger Zeit, also bevor es langweilig wird, sollten die Teams die Aufgaben wechseln.

Klatsch-Spiel

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die TN bilden einen Kreis, wobei sie so stehen, dass sich die Handflächen bei ausgestreckten Armen überlappen. Jeder hat den rechten Handrücken gegen die Innenfläche seines rechten Nachbarn und die linke Handinnenfläche gegen den Handrücken des linken Nachbarn gelegt.

→ Der Spielleiter fängt an und klatscht mit der rechten Hand gegen die Hand des linken Nachbarn. Dabei zählt er laut "Eins".

→ Dieser macht dasselbe mit seinem rechten Nachbarn und zählt "Zwei". So geht das immer weiter, bis eine vorher vereinbarte Zahl z.B. „Acht“ erreicht wurde.

→ Der Spieler, dessen Hand bei der Zahl „Acht“ abgeklatscht werden soll, muss die Hand schnell wegziehen.

→ Im Laufe der Zeit sollten das Tempo und auch die Zahl gesteigert werden.

→ Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Bierdeckel-KickMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Bierdeckel (viele!)

→ Die TN werden in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Jedem Team wird eine Bierdeckelseite (also ein Motiv) zugeteilt.

→ Der Spielleiter wirft alle Bierdeckel in die Luft und die beiden Teams versuchen gleichzeitig, sie so zu

drehen, dass das Motiv ihres Teams oben ist.

→ Ziel ist es, wenn die Zeit abgelaufen ist, die meisten Bierdeckel mit dem eigenen Motiv nach oben zeigend zu haben.

Seerose-Frosch-Kick / Insel-KickMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Zeitungen, Musik

→ Für den Seerose-Frosch-Kick werden Zeitungsseiten (anfangs halb so viele wie TN) auf dem Boden verteilt.

→ Dann wird Musik angemacht. Wenn diese wieder ausgeht, sollte sich jeder TN auf eine Zeitung gerettet haben.

→ Mit mehr und mehr ausscheidenden TN werden auch Zeitungen entfernt.

→ Schön ist, wenn der Kick von einer Geschichte (wie: die Frösche müssen sich vor Haien auf die Seerosen retten...) begleitet wird.

Eiland-KickMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Frisbees (1 pro 5 TN)

→ Der Eiland-Kick ist dem Seerose-Frosch-Kick sehr ähnlich. Statt Zeitungsseiten werden hier allerdings Frisbees benutzt.

→ Der Spielleiter gibt das Kommando, indem er „Eiland!“ ruft.

→ Wer als letzter an der Frisbee ist, um diese zu berühren, scheidet aus. Ebenso

scheidet derjenige aus, der bei dem Versuch an die Frisbee heranzukommen, jemand anderen berührt hat.

→ Mit jeder ausgeschiedenen Person vermindert sich auch die Anzahl der Frisbees.

Froschjagd

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Frösche fangen Fliegen – so auch bei diesem Spiel. Ein TN oder besser der Spielleiter wird zum "Frosch" und alle anderen Mitspieler sind die "Fliegen".

→ Der Frosch geht in die Hocke und darf jetzt hüpfend versuchen, die Fliegen zu fangen. Die Fliegen breiten die Arme aus, summen

und bewegen sich nur, indem sie ganz schnell einen Fuß vor den anderen setzen.

→ Jede gefangene Fliege verwandelt sich sofort in einen Frosch und geht ebenfalls auf Fliegenjagd.

→ Das Spiel endet, wenn nur noch eine einzige Fliege übrig ist, die dann gegebenenfalls als Frosch die nächste Spielrunde eröffnen kann.

Storch- Pinguin- Jagd

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die Storch-Pinguin-Jagd ist ähnlich wie die Froschjagd. Hier sind es allerdings Störche (mit beiden Armen ausgestreckt vor dem Körper den auf- und zuschnappenden Schnabel eines Riesensturchs darstellen), die Pinguine jagen (Arme am Körper anlegen, Hände zeigen vom Körper abgespreizt zur Seite, Fortbewegung nur Fuß vor Fuß).

→ Durch das Berühren mit dem Schnabel ist der Pinguin erlegt und verwandelt sich in einen Storch. Der letzte Pinguin wird zum Königspinguin gekrönt.

Chinesen-
Tusch

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Der Chinesen-Tusch ist ein ganz kurzer Auflockerungs-Kick, der manchmal zum „Running Gag“ (bzw. Dauerbrenner) werden kann.

→ Der Spielleiter (wenn das Ganze zum Selbstläufer wird, kann jeder den Tusch einleiten) beginnt, indem er die TN auffordert: „Auf zum Chinesen-Tusch!“ und dann folgende

Bewegungen macht (diese sollen alle TN mitmachen):

- fünf mal mit den Händen auf die Oberschenkel klatschen (im Rhythmus: lang-lang-kurz-kurz-kurz)
- fünf mal mit gekreuzten Armen auf die Schultern klopfen
- fünf mal in die Hände klatschen
- alles in einfacher „Ausführung“ wiederholen

→ Im Anschluss daran brüllen alle TN: „Hey!“.

Haguh

(oder Ernst durch
den Faxen-Tunnel)

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die TN stellen sich in zwei Reihen in einem Abstand von ungefähr einem Meter gegenüber auf und bilden so einen Tunnel, wobei jede „Wand“ ein Team ist.

→ An jedem Ende des Tunnels tritt ein Herausforderer vor. Am einen Ende einer des einen Teams und am anderen Ende einer des anderen. Sie verbeugen sich

und gehen mit einem „Haguh“ aufeinander zu, ohne den Augenkontakt zu unterbrechen oder eine Miene zu verziehen.

- In der Mitte treffen sie einander, gehen aber unbeirrt weiter, fest entschlossen keine Miene zu verziehen.
- Die Tunnel-TN sind genau auf das Gegenteil aus. Mit allen möglichen Faxen, Grimassen und Verrenkungen versuchen sie, die Beherrschung der Herausforderer zu brechen (kitzeln und sonstige Handgreiflichkeiten sind natürlich nicht erlaubt).
- Schafft ein Herausforderer das Spießrutenlaufen ohne ein Schmunzeln, so reiht er sich wieder in sein Team ein.
- Hat er nicht standgehalten, so muss er seine Talente dem gegnerischen Team zur Verfügung stellen.

**Blind durch den
Geräusche-
Tunnel**

Mitspieler:
jede Anzahl
Materialien:
keine

- Mit diesem Kick soll das Vertrauen in der Gruppe aufgebaut werden. (Mit Vorsicht zu behandeln!)
 - Die TN bilden zwei sich gegenüber stehende Reihen und stellen so den Tunnel dar. Der Tunnel macht diesmal keine Faxen, sondern Geräusche (wie z.B. mmmm, oohhh).
 - Von einem Ende startet ein TN mit geschlossenen Augen seinen Gang durch diesen Tunnel. Dabei orientiert er sich alleine an den Geräuschen der anderen TN.
 - Nacheinander geht dann jeder TN durch diesen Tunnel und reiht sich am anderen Ende wieder ein und macht selbst Geräusche.
-

Der hilfreiche**Windhauch**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Augenbinde

→ Die TN stehen dicht gedrängt, aber ohne sich zu berühren, und bilden so den Wald.

→ Ein Wanderer muss diesen Wald nachts durchqueren, ohne die Bäume zu berühren. Der Wanderer macht sich mit verbundenen Augen auf den Weg.

→ Wenn er sich einem Baum nähert, so spürt er den Atem des Baumes (er wird

angepustet und spürt dann das Hindernis).

→ Auf diese Weise findet er seinen Weg durch den Wald, ohne die Bäume zu berühren.

Die Strandolympiade

Die Strandolympiade ist immer eines der Animations-Highlights und will gut vorbereitet sein. Bei der Auswahl der Spiele sollten unbedingt die Temperaturen und die Beschaffenheit der Örtlichkeit (wie z.B. kiesreicher Sand) berücksichtigt werden. Es sollte unbedingt vorher ein Punktesystem festgelegt werden, das die Spiel-, Action-, und Schleimpunkte berücksichtigt. Neben der Ermittlung des Siegerteams ist natürlich auch der gelungene Abschluss in Form einer Siegerehrung vorzubereiten. Als Preise oder zusätzlich zu anderen Preisen kommen Urkunden für eine erfolgreiche Teilnahme immer gut an. Für die Durchführung braucht man immer viele „Helfer“. Was man sonst noch dabei haben sollte: Absperband, ruf-Fahne, Stoppuhr und nach Belieben eine Trillerpfeife.

Bevor es richtig losgeht:

→ Die TN werden in gleich große Gruppen aufgeteilt. Dafür können beispielsweise Tiere auf kleine Kärtchen geschrieben und verteilt werden. Dabei muss es natürlich gleich viele Kärtchen von jedem Tier gegeben, damit die Gruppen auch gleich groß sind. Auf Kommando stellt dann jeder TN das Tier auf seiner Karte dar und soll so sein Team finden. Damit das ganze auch lustig ist, nimmt man nicht Hund und Katze, sondern Tiere wie Seepferdchen, Amöben, Heuschrecken oder ähnliche. Hier gibt es Punkte, für das erste komplette Team.

Was sich auch als lustig bewährt hat, ist die Meierei. Dazu wird der Name „Meier“ in all seinen Varianten auf die Kärtchen geschrieben (Meier, Meyer, Maier, Mayer, Meiä...). Hat jeder eine Karte, so muss er auf Kommando seinen Namen brüllen und sein Team finden.

→ Haben sich die Teams gefunden, denkt sich jedes Team einen Teamnamen und einen Schlachtruf aus. Es zählen zum einen Kreativität aber auch Einsatz: je öfter und lauter der Schlachtruf während der Olympiade ertönt, desto mehr „Action“- Punkte kann das Team ergattern.

→ Dann besteht noch die Möglichkeit, dass sich die Teams bemalen oder sonst wie für alle anderen erkenntlich machen.

→ Bevor es mit den „richtigen“ Spielen losgeht, sollte den Teams die Möglichkeit gegeben werden, sich ordentlich bei den Schiedsrichtern einschleimen zu können. Mit ein paar netten Worten, Getränken, Eis etc. können die Teams dann auch während der ganzen Olympiade „Schleim“- Punkte sammeln.

→ Die Anzahl von Spielen, die für eine Strandolympiade geeignet sind, ist riesig. Hier nur ein paar Vorschläge:

Staffelspiele

Bei Staffelspielen stehen alle TN einer Mannschaft in der Regel hintereinander in einer Reihe und spielen alle nacheinander. Üblich ist die Prozedur, dass der erste TN nach Beendigung der Aufgabe den zweiten Spieler seines Teams abklatscht, so dass dieser antreten kann usw. Die Mannschaft, die als erstes durch ist, gewinnt zumeist.

Elefantenlauf

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

(nicht erforderlich aber

gut) je ein Eimer oder

eine mit Sand gefüllte

Wasserflasche pro Team

→ Der erste TN eines jeden Teams läuft auf das Kommando des Schiedsrichters los. Das Ziel ist ein Eimer, eine mit Sand gefüllte Wasserflasche oder einfach eine Markierung im Sand.

→ Ist der TN dort angekommen, geht der eigentliche Elefantenlauf los. Dazu mimt er mit seinen Armen einen Elefanten (eine Hand

an die Nase, die andere Hand durch diese „Schlinge“). Sein „Rüssel“ zeigt auf den Gegenstand im Sand oder die Markierung. Nun muss der TN so schnell wie möglich 10-mal um den Gegenstand herum laufen. Dabei wird er vielleicht das ein oder andere Mal hinfallen, zumindest aber wird ihm schwindelig werden und er wird Schwierigkeiten haben, danach sein Team wiederzufinden, um abzuklatschen, damit der nächste loslaufen kann.

→ Das Team, das als erstes durch ist, bekommt die entsprechenden „Spiel“- Punkte.

Teebeutelweitwurf

Mitspieler:

nicht mehr als 10 pro

Team

Materialien:

1 Teebeutel pro Team +

Reserve

→ Vor dem Spiel empfiehlt es sich, die Teebeutel nass zu machen. Der erste TN eines jeden Teams bekommt den Teebeutel.

→ Weil Teebeutel mit der Hand zu werfen langweilig ist, wird der Teebeutel mit dem Mund geschleudert. Dazu wird der Pappanhänger des Teebeutels in

den Mund genommen und auf Kommando geworfen (bzw. eher

geschleudert), so weit es geht. Dies kann hinterrücks, also über den eigenen Kopf hinweg, oder auch vorwärts geschehen. Wenn man den Kopf tief beugt, bekommt man den nötigen Schwung.

→ Der zweite TN nimmt dann den Teebeutel an der Stelle, wo er gelandet ist, auf, nimmt ihn in den Mund und schleudert ihn ebenfalls so weit wie möglich.

→ Der Teebeutelweitwurf kann auf Geschwindigkeit und Weite oder nur auf Weite gespielt werden. Bei der ersten Variante wird eine Ziellinie abgesteckt und das Team, das als erstes den Teebeutel über die Linie schleudert, bekommt die meisten Spiel-Punkte. Wird der Teebeutelweitwurf nur auf Weite gespielt, wird so lange geworfen, bis jeder TN einmal dran war. Gewonnen hat das Team mit der größten Weite.

Apfelessen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Schale mit (Trink-)

Wasser gefüllt, 1

Apfel pro Team

→ In den Schalen, die mit Wasser gefüllt sind, schwimmt je ein Apfel. Jedes Team versucht nun, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen, den Apfel so schnell wie möglich zu essen.

→ Dazu rennt entweder der erste Spieler eines jeden Teams zur Schüssel, nimmt einen Bissen, rennt zurück und schlägt ab. Wenn das den

TN aus hygienischen Gründen zu ekelig erscheint, kann auch ein einziger Spieler aus jedem Team antreten. Ist der Apfel aufgegessen, muss natürlich der Schlachtruf gerufen werden.

Chinesenrallye

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Luftballon, 1 Bindfaden
(10-15 cm, nicht zu
dünn) pro Team,
Reserve

→ Bei der Chinesenrallye geht es um Geschicklichkeit und der eine oder andere TN wird an die Grenzen seiner motorischen Fähigkeiten gelangen.

→ Der erste TN eines jeden Teams erhält einen Luftballon und einen Bindfaden. Den Bindfaden klemmt er sich schnurbartmäßig zwischen Oberlippe und Nase.

Der Luftballon wird in Kniehöhe zwischen die Beine geklemmt.

→ Dann geht es los und die ersten TN umlaufen in dieser Montur eine Markierung. Zurück bei der Mannschaft, werden die Utensilien an den zweiten übergeben, usw.

→ Die schnellsten Chinesen ergattern „as usual“ die Spielpunkte. Aber hier sind sicher auch Zusatzpunkte für das lustigste Team angesagt.

Kuli-in-die-Flasche

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Kugelschreiber, 1
Bindfaden (ca. 1,5 m),
1 mit etwas Sand
gefüllte Flasche pro
Team, Reserve

→ Der erste TN jeder Mannschaft erhält einen Kuli, an dem ein Bindfaden befestigt ist. Diesen bindet er sich so um den Bauch, dass der Kuli ungefähr in Kniehöhe hinten am Körper herunterhängt.

→ Auf das Startzeichen laufen die ersten TN zu einer 10 m entfernten Flasche. Füllt man die Flaschen etwas mit Sand, fallen sie nicht so leicht um. Die TN müssen nun

versuchen, sich so hinzuhocken, dass der Kuli in der Flasche landet. Die Hände kommen dabei nicht zum Einsatz.

→ War der Kuli einmal komplett in der Flasche versenkt, wird er so schnell wie möglich wieder herausgezogen, zurück zum Team gerannt und der nächste TN abgeschlagen.

Löffel-Wasser-Lauf

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 großer Behälter mit Wasser, je 1 Glas oder Becher und 1 Löffel pro Team

→ Vor jedem Team steht ein leeres Glas oder ein leerer Becher. Am gegenüberliegenden ca. 10-15 Meter entfernten Ende steht ein großer Eimer mit Wasser. Von der Entfernung her sollte der Eimer für jedes Team gleich gut zu erreichen sein (gibt es viele Teams, sollten daher zwei Eimer benutzt werden).

→ Jeweils der erste TN hat den Löffel in der Hand, auf Kommando holt er damit Wasser aus dem Eimer und füllt dieses in das Glas seines Teams. Dann übergibt er den Löffel an den nächsten TN usw.

→ Bei diesem Spiel geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern nur um Geschick. Somit gewinnt das Team mit dem meisten Wasser in seinem Glas, wenn alle TN einmal an der Reihe waren.

→ **Hinweis:** Man kann die Aufgabe noch etwas schwieriger gestalten, indem man den Löffel zwischen den Zähnen geklemmt transportieren muss.

Ballon-StaffelMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Luftballons (mind.

3 pro Team)

→ Die TN eines jeden Teams stehen hintereinander und der Vorderste hat drei aufgeblasene Luftballons.

→ Auf "Los!" klemmt er sich den ersten Ballon zwischen seine Ellenbogen, dreht sich um und gibt ihn an den zweiten TN seines Teams weiter. Dieser nimmt ihn auch mit den Ellenbogen an

und gibt ihn an seinen Hintermann usw.

→ Der letzte in der Reihe nimmt ihn entgegen und muss ihn zum Platzen bringen (dafür kann er den ganzen Körper zur Hilfe nehmen). Fällt ein Ballon herunter, so darf er nur vom ersten Spieler mit den Ellenbogen aufgehoben werden und muss wieder von ganz vorne weitergegeben werden.

→ Das Team, welches als erstes alle drei Luftballons durch die Reihe befördert und am Ende zum Platzen gebracht hat, hat gewonnen.

Dosen-StaffelMitspieler:

nicht mehr als 10 TN
pro Team

Materialien:

leere Konservendosen
(3 pro Team)

→ Jedes Team erhält drei leere Konservendosen. Der erste TN der Reihe stapelt die Dosen auf einer Handfläche aufeinander.

→ Nach dem Startsignal gilt es, bis zur Wendemarke zu laufen, diese zu umrunden und zurückzulaufen. Wieder angekommen, wird der Turm dem nächsten TN übergeben und

dieser macht sich auf den Weg.

→ Der Turm darf natürlich nicht mit der anderen Hand festgehalten werden und wer ihn herunterfallen lässt, der muss ihn schnell wieder aufbauen.

















Kooperationsspiele

Bei den Kooperationsspielen spielen die Teams nicht mehr nacheinander, sondern zusammen. Meist schneidet hier das Team, das am besten zusammenarbeitet, auch am besten ab.

Blinder-**Carré-Lauf****Mitspieler:**

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Als Spielfeld muss zunächst ein rechteckiger Parcours (ca. 9x9 m) abgesteckt werden (ruf-Band oder Markierungen im Sand).

→ Die Teams haben die Aufgabe mehr oder weniger blind, so schnell wie möglich um diesen Parcours zu laufen. Sie bilden dazu

eine „Trage“ (gegenüber stellen, Arme kreuzen), auf die sich ein TN der Gruppe setzen kann. Die Träger schließen die Augen (Vorsicht: der durchschnittliche TN neigt zum Mogeln und wird versuchen, den Schiedsrichter mit einer Sonnenbrille auszutricksen!), nur der Getragene darf die Augen offen lassen.

→ Durch Anweisungen an sein Team muss der Getragene nun die Blinden um den Parcours leiten. Gespielt wird auf Schnelligkeit. Damit es nicht zu Kollisionen kommt, starten die Teams nacheinander. Damit es das letzte Team nicht leichter als die anderen hat, empfiehlt es sich, die Teams von unterschiedlichen Startpunkten aus oder in unterschiedliche Richtungen laufen zu lassen.

Burgenbau**Mitspieler:**

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Der Burgenbau erklärt sich von selbst. Jedes Team soll eine möglichst große Burg bauen. Aber nicht nur auf die Größe kommt es an: hier zählt auch die Kreativität.

→ Der Burgenbau sollte auf 5-10 Minuten begrenzt werden. Die Strandolympiade ist schließlich nichts für Rentner.

→ Auch hier Achtung: nicht mit jedem Sand kann man eine Burg bauen!

Krabben-CatchenMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Als „Spielfeld“ für ca. 20-25 TN zunächst 9x18 m (ein Volleyballfeld) abstecken. Alle TN stellen Krabben dar, indem sie sich hinterrücks auf Hände und Füße aufstützen.

→ Die Krabben haben die Möglichkeit, zu krabbeln und durch Schubsen, Wegziehen von Armen und Beinen die anderen Krabben umzubringen und so aus dem

Spiel zu katapultieren. Wenn sie mit dem Hintern den Boden berühren, sterben sie.

→ Nach Ablauf der Zeit ist das Team mit den meisten noch lebenden Krabben der Sieger.

SchlangenlaufMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Sachen für

Hindernisparkour

→ Die Spieler eines Teams stellen sich hintereinander auf. Sie fassen sich mit der rechten Hand durch die Beine die Hand des Hintermannes. Mit der linken Hand greifen sie vorne die Hand des Vordermannes.

→ Sind die Schlangen gebildet kann es auch schon losgehen. Auf Kommando muss so schnell wie möglich ein Hindernisparkour überwunden werden (z.B. ein Slalom, über ein Seil ...).

→ Für den Umriss eines Hindernisses gibt es Strafsekunden. Fällt die Schlange hin oder reißt auseinander, muss sie an der entsprechenden Stelle neu gebildet werden, bevor es weitergeht. Die schnellste Schlange gewinnt.

Tausendfüßler- rennen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Tücher oder
Bänder, die nicht
einschneiden

→ Die Teams stellen sich jeweils nebeneinander in einer Reihe auf. Sie bekommen nun die Füße zusammengebunden, so dass sie sich nur noch zusammen in der Reihe fortbewegen können.

→ Zusammen wird nun eine bestimmte Strecke zurückgelegt, Hindernisse überwunden oder sich beispielsweise um 180° gedreht.

→ Wie (fast) immer gewinnt auch hier das schnellste Team.

Wäscheklammer- spiel

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

mind. 2-3 Klammern
pro TN

→ Für das Spiel muss ein „Spielfeld“ abgesteckt werden (bei 20 TN ca. Volleyballfeld-Größe). Jeder TN erhält Wäscheklammern, die er irgendwo an seiner Kleidung befestigt (u.U. sollten für dieses Spiel T-Shirts getragen werden).

→ Ziel ist es, möglichst viele Klammern den Gegnern abzunehmen und an die eigene Kleidung zu heften. Das Team mit den meisten Wäscheklammern gewinnt.

→ Das Spiel kann auch andersherum gespielt werden: alle TN müssen versuchen, ihre Klammern bei den gegnerischen TN anzubringen.

Eierwerfen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

drei mit Wasser
gefüllte Luftballons
pro Team, Reserve

→ Ein TN aus jedem Team stellt sich in ungefähr zwei Metern Entfernung mit dem Gesicht zu seinem Team auf.

→ Jedes Team bekommt drei mit Wasser gefüllte Luftballons, die dem einzelnen TN zugeworfen werden. Ziel des Spiels ist es, die Wasserei bei größtmöglicher Entfernung „heile“ zu fangen.

→ Fängt ein TN das Wasserei in der Entfernung von zwei Metern, so kann er es zu Boden legen und beliebig weit zurückgehen, um zu einem weiteren Versuch überzugehen. Zerplatzt das Wasserei, muss er es an derselben Stelle erneut versuchen.

→ Das Team mit der größten Weite gewinnt.

Riesenraupe

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Für dieses Spiel brauchen die Teams ein wenig Abstand voneinander. Alle TN eines Teams legen sich neben einander auf den Bauch, so dicht wie möglich.

→ Die Bewegung der Riesenraupe beginnt am Schwanzende; der äußerste TN rollt sich auf seinen Nachbarn und weiter über

die ganze Körperreihe, bis er vorne wieder auf dem Bauch liegt.

→ Inzwischen hat sich schon der nächste in Bewegung gesetzt, usw. Das Team, welches als erstes komplett „durchgerollt“ ist, ist (wer hätte es gedacht?) Sieger dieses Spiels.

→ (! ! Vorsicht ! ! Das ganze kann auf sehr kiesreichem oder auch sehr heißem Sand ziemlich unangenehm werden.)

Schlange nhäuten

Mitspieler:

mind. 10 TN pro Team
(es können auch 2
Teams kooperieren)

Materialien:

keine

→ Die TN eines Teams stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Jeder TN greift mit der linken Hand durch seine gegrätschten Beine nach der rechten Hand des TN hinter sich. Dem TN vor sich gibt man dementsprechend seine rechte Hand.

→ Mit dem Startzeichen legt sich der Letzte in der Schlange auf den Rücken. Dabei zieht er seinen Vordermann mit, der breitbeinig über ihn hinweg steigt und sich knapp hinter ihm auf den Rücken legt - natürlich ohne dabei die Hände loszulassen.

→ Das wird so lange gemacht, bis alle TN eines Teams flach auf dem Boden liegen. Sobald der letzte TN mit dem Kopf den Boden berührt, steht er wieder auf und geht vorwärts. Dabei zieht er den nächsten auf die Füße, bis alle wieder auf den Beinen stehen.

→ Reißt die Schlange beim ersten Teil ab, so muss das Team von vorne anfangen. Reißt es im zweiten Teil ab, müssen alle TN die Kette erst wieder zusammenfügen, sich dann hinlegen und weitermachen. (Vorsicht heißer Sand!)

Monumente darstellen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Die Teams haben die Aufgabe, in einer bestimmten Zeit ein Monument darzustellen und dazu eine Geschichte zu erzählen. Hier geht es um Einfallsreichtum und Kreativität. Je weniger Füße auf dem Boden, desto besser.

→ Das Monument sollte natürlich zu erkennen sein und vor allem sollte es auch zur Geschichte passen.

Kampf ums

Wasser

Mitspieler:

Jede Anzahl

Materialien:

je 1 Eimer Wasser pro
Team, 1 Becher pro
Team

→ Jedes Team platziert seinen Wassereimer innerhalb des Spielfeldes (mind. 18 x 18 m = 2 Volleyballfelder). Jeder TN ist mit einem Becher bewaffnet.

→ Aufgabe ist es, innerhalb von drei Minuten, möglichst viel Wasser von den anderen Teams zu klauen und in den eigenen Eimer zu bringen.

→ Dabei muss natürlich auch der eigene Eimer vor den Angriffen der anderen geschützt werden. Die Eimer dürfen nicht berührt werden!

Wasserkampf

Mitspieler:

Jede Anzahl

Materialien:

Wasser, Becher,
Augenbinden

→ Jedes Team nominiert einen Spieler, welcher dann mit verbundenen Augen irgendwo im Spielfeld in Volleyballfeld-Größe platziert wird.

→ Jeder dieser Spieler hat einen Becher mit Wasser in der Hand. Die verbleibenden TN verteilen sich am Spielfeldrand. Auf "Los!" versucht jedes Team ihren "Blinden" durch Zurufe zu lenken.

→ Die Blinden versuchen, sich gegenseitig zu finden und dem anderen das Wasser überzugießen. Der Spieler, der selber trocken bleibt und einen anderen erfolgreich nass macht und das auch noch als Erster, ergattert die Spielpunkte für seine Mannschaft.

Schwarzes**Loch**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Zollstock

→ Die Teams bekommen die Aufgabe, in 3 Minuten ein möglichst tiefes Loch in den Sand zu buddeln. Der Durchmesser ist dabei egal, es kommt lediglich auf die Tiefe an.

→ Achtung: Das Spiel kann natürlich nicht an künstlich aufgeschütteten Sandstränden (oder auf Gras oder Beton ...) gespielt

werden!

Kreative Dichtung

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Zettel und Stift pro Team

→ Sind die TN körperlich erschöpft, eignet sich folgendes Spiel. Die Teams bekommen die Aufgabe, aus 4-5 vorgegebenen „bekloppten“ Worten etwas zu dichten. Dabei kommt es dann nur auf die Kreativität an.

Schönster**Teamer**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Theaterschminke

→ „Schönster Teamer“ ist kein Schönheitswettbewerb unter Teamern, sondern ein immer wieder beliebtes Spiel unter TN.

→ Hier buddelt jedes Team einen Teamer bis zum Hals ein und stylt ihn ein wenig. Das kreativste Team gewinnt. Auch dieses Spiel sollte auf maximal 10

Minuten begrenzt werden.

→ Mit dem „Schönsten Teamer“ kann man wunderbar eine Olympiade ausklingen lassen.

Weitere Spiele

Nachfolgend ein paar Ideen dazu, was man noch bei der Strandolympiade machen kann. Es finden sich hier Spiele, die den anderen Kategorien nicht zuzuordnen waren, oder solche, die gut zwischendurch gespielt werden können. Sie bieten den TN größtenteils eine angenehme Erfrischung. Ob Lieder-Gurgeln oder einfach mal ganz schnell Mit-alle-Mann-unter-die-Dusche-springen. Action und der eine oder andere Lacher ist auch bei diesen Ideen Programm.

Lieder gurgelnMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:(Trink-)Wasser,
Gläser

→ Das Lieder-Gurgeln lässt sich in unzähligen Variationen durchführen. Worum es immer geht: ein TN (oder auch der Spielleiter) nimmt den Mund so voll es eben geht (mit Wasser) und gurgelt ein Lied, das dann wiederum von den anderen TN erraten werden soll.

→ Bei der Strandolympiade kann das Ganze so gespielt werden, dass je ein TN aus jedem Team auf Kommando zu einem der Schiedsrichter gelaufen kommt, Wasser nimmt, den Titel des Liedes gesagt bekommt, zurück zu seinem Team läuft und anfängt zu gurgeln. Das Team, das am schnellsten auf den richtigen Titel kommt, gewinnt. Wenn nicht mehr als 30-40 TN bei der Strandolympiade mitmachen, können auch die „Schiris“ die Lieder gurgeln und die Teams müssen nur raten. Dann bekommt schlauerweise das Team mit den meisten richtig erratenen Titeln die Spielpunkte.

**Frisbee-
Zielwurf**Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:mind. 1 Frisbee
pro Team

→ Der Frisbee-Zielwurf basiert auf dem Prinzip des Darts-Spiel. Es werden dazu drei verschieden große Kreise im Sand markiert. Diese Kreise sind ineinander, so dass es ein Bullauge, einen mittleren Bereich und einen äußeren Ring gibt. Die Kreise zählen von innen nach außen 1, 3 und 5 Punkte.

→ Der Abwurfpunkt ist ca. 20 m von der „Zielscheibe“ entfernt. Die Teams werfen die Frisbeescheibe nacheinander. Die Punkte eines jeden Teams werden notiert und jedes Team erhält 3 Versuche. Wer insgesamt die meiste Punktzahl erhält, gewinnt.

→ Es müssen jeweils verschiedene Spieler einer Mannschaft antreten. Falls es sehr viele Teams gibt, sollten nur ein oder zwei Durchgänge gespielt werden, um Langeweile zu vermeiden.

Wettduschen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine (außer Duschen natürlich)

→ Führt man die Olympiade an einem Strand durch, der über Duschen verfügt, so bietet es sich an, zwischendurch ein Wettduschen einzulegen.

→ Das Team, das als erstes komplett nass am Start „aufrockt“, gewinnt.

→ Gibt es keine Duschen, kann man auch einen kleinen Lauf ins Meer einlegen. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass das Salz in praller Sonne auf der Haut die TN nicht zwangsläufig fröhlich stimmt.

Trinkstaffel

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

(Trink-)Wasser, Becher (mind. 2 pro Team), 1 Stuhl pro Team (lässt sich improvisieren)

→ Wie der Name schon sagt, ist die Trinkstaffel ein Staffelspiel, für das jedes Team sich in einer Reihe aufstellt.

→ Die ersten beiden TN eines jeden Teams haben je einen mit Wasser gefüllten Becher in der Hand. In einigen Metern Entfernung stehen Stühle.

→ Auf "Los!" läuft der erste TN jeder Gruppe zu seinem Stuhl, stellt den Becher darauf ab und versucht, das Wasser zu trinken. Dabei darf er den Becher aber

nicht mit den Händen berühren (z.B. Becher zwischen die Zähne klemmen und Kopf nach hinten beugen)!

→ Ist der Becher leer, so läuft er zum zweiten Spieler und schlägt ab. Der zweite TN läuft los, usw. (Nicht vergessen, dann den TN den Becher wieder mit Wasser zu füllen). Das schnellste Team hat gewonnen.

Schwammstaffel

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Schwamm, 1 Eimer mit
Wasser + 1 leerer Eimer
pro Team

→ Die TN der Teams stehen hintereinander. Vor dem ersten TN jeder Mannschaft steht der mit Wasser gefüllte Eimer, vor dem letzten TN jeweils der leere.

→ Die ersten TN haben einen Schwamm in der Hand. Es geht darum, den leeren Eimer mit so viel Wasser wie möglich zu füllen.

→ Auf Kommando wird der Schwamm nass gemacht, nach hinten durchgereicht und vom letzten Mann über dem leeren Eimer ausgewrungen und wieder nach vorne durchgereicht usw.

→ Durch das Durchreichen werden die TN meist ganz schön nass und das Spiel kann als guttuende Erfrischung dienen.

Die Poololympiade

Für die Poololympiade gibt es wahrscheinlich ebenso viele Ideen wie für die Strandolympiade, hier also auch nur ein paar davon. Wichtig für das Durchführen einer Poololympiade ist, dass der Campingplatz oder das Hotel darüber informiert sind und dass keine anderen Urlaubsgäste dadurch belästigt werden.

Wenn genug Teamer vor Ort sind, empfiehlt es sich, jeder Mannschaft einen Schiedsrichter zur Verfügung zu stellen. Der Oberschiedsrichter fungiert dann auch als Moderator. Er erklärt die einzelnen Spiele, Regeln und gibt die Punkte bekannt. Der Einsatz von Mikrofon und Musik sei an dieser Stelle angeraten: kommt immer gut an!

Auch für die Poololympiade werden natürlich Teams gebildet. Wie das ganz gut funktioniert, kann man bei der Strandolympiade nachlesen. „Schleim“-Punkte, „Action“-Punkte, „Fairness“-Punkte usw. dürfen auch bei der Poololympiade nicht fehlen. Nachfolgend ein paar Ideen, wofür die Teams „Spiel“-Punkte ergattern können.

BadekappenraubMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Badekappe pro
TN oder andere
Gegenstände

→ Der Badekappenraub sollte in brusttiefem Wasser gespielt werden.

→ Es werden Paare gebildet und ein Spieler mit Badekappe sitzt als "Reiter" auf seinem Partner.

→ Schon beginnt die Schlacht um die Badekappen, denn jeder Reiter versucht, den anderen die Kappen zu klauen.

ReiterkampfMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Jedes Team stellt zwei TN. Diese bilden Paare, wobei der eine Partner auf den Schultern des anderen sitzt ("Pferd" und "Reiter").

→ Auf Kommando versuchen sie dann, den Reiter des anderen Teams von seinem Pferd zu stürzen. Das Team, dessen

Reiter am längsten auf dem Pferd bleibt, bekommt die Spielpunkte.

→ Das Spiel lässt sich dann auch ruhig noch einmal wiederholen. Jedes Team muss dann andere TN stellen.

Die BrückeMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Luftmatratzen

→ Es gilt, mit Hilfe der Luftmatratzen eine Brücke über das Schwimmbecken zu bauen.

→ Ist es besser zu kriechen oder möglichst schnell zu laufen?

→ Das Team mit den meisten erfolgreichen „Überläufern“ gewinnt.

**Die etwas
andere Brücke****Mitspieler:**

bis zu 6 TN pro
Team

Materialien:

Luftmatratzen, o.ä.

→ Sind nicht genügend Luftmatratzen vorhanden, um eine Brücke zu bauen, bietet sich folgendes an: jedes Team bekommt 1 Luftmatratze, 1 Wassertier oder ähnliches. Mindestens die Hälfte des Teams muss sich darauf platzieren.

→ Die anderen müssen dann die „Luftmatratze“ durch Ziehen und Schieben einmal durch das Becken

befördern und zurück. Das schnellste Team gewinnt.

Klammerraub**Mitspieler:**

Jede Anzahl (das
Becken sollte jedoch
nicht zu voll sein)

Materialien:

1 Wäscheklammer
pro TN, Reserve

→ Jeder TN klemmt sich eine Wäscheklammer an die Badehose oder den Badeanzug.

→ Nun gilt es die Klammern der anderen zu erbeuten, ebenfalls anzustecken und seine eigenen zu beschützen. Wer seine Klammer verliert, kann sich vom Spielleiter am Beckenrand eine neue besorgen.

→ Das Team mit den meisten Klammern an der Kleidung gewinnt.

Pyramiden bauen**Mitspieler:**

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Hier ist der Name Programm. Die Teams sollen im Wasser in einer bestimmten Zeit Pyramiden bauen. Die schönste und höchste gewinnt dabei.

Fressleine

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Schnur über das
Becken, „Leckereien“
(2 Helfer)

→ An einer Schnur werden zahlreiche „Leckereien“ (2-3 pro Team) befestigt. Zwei Helfer halten die Leine quer über dem Pool hoch, so dass die Leckereien ein Stück über der Wasseroberfläche hängen [an der Stelle sollte man im Wasser nicht mehr stehen können].

→ Zwei bis drei TN aus jedem Team springen auf Kommando ins Wasser und müssen versuchen, die ihnen zugeteilten Leckereien abzubeißen, wobei die Hände nicht benutzt werden dürfen.

→ Das Team, das seine Leckereien erreicht hat und wieder komplett am Beckenrand ankommt, gewinnt.

**Wasserbomben-
Weitwurf**

Mitspieler:

bis 10 TN pro Team

Materialien:

1 kleiner mit Wasser
gefüllter Luftballon pro
Team, Reserve

→ Der Wasserbomben-Weitwurf ist eine Variante des Teebeutelweitwurfs.

→ Die TN stellen sich am Beckenrand hintereinander in ihren Teams auf. Der erste bekommt jeweils eine Wasserbombe. Diese nimmt er in den Mund und schleudert sie auf Kommando so weit es eben geht ins Wasser.

→ Ist die Bombe im Wasser gelandet, springt der zweite TN ins Wasser, nimmt sie in den Mund und schleudert sie wiederum weit weg. Dann springt der dritte TN ins Wasser usw.

→ Das Team mit der größten erzielten Weite gewinnt.

Stille PostMitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Jedes Team bildet eine Reihe im Wasser. Der erste jeder Gruppe, in diesem Fall der am nächsten zum Beckenrand stehende, bekommt von seinem Schiedsrichter oder dem Oberschiedsrichter ein einfaches Wort (z.B. Wasser, Teamer, Sonne) ins Ohr geflüstert.

→ Auf Kommando versuchen die TN dieses Wort unter Wasser weiterzusagen. Will der Nachbar das Wort einfach nicht verstehen, ist kurzes auftauchen und aufatmen natürlich gestattet. Aber: Klappe halten dabei!

→ Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes durch ist.

Auf ihn!Mitspieler:

nicht mehr als 40 TN

Materialien:1 mit Wasser gefüllter
Luftballon, Reserve

→ Der Luftballon wird einige Meter vom Rand entfernt auf das Wasser gelegt. Auf Kommando stürzen sich alle TN der Teams vom Rand ins Wasser und jeder versucht der Erste zu sein, der den Ballon zum Platzen bringt.

→ Beim Sprung ins Wasser gehört ein ordentlicher Kampfschrei unbedingt dazu! Das Team, dessen TN den Ballon zum Platzen bringt, bekommt die „Spiel“-Punkte.

Tauchen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Gegenstände, die
schlauerweise
auch untergehen
(1 pro Team)

→ Tauchen klingt nicht gerade sehr spannend oder kreativ, hat sich aber dennoch bewährt. Hier kann man ein Staffelspiel daraus machen.

→ Der erste TN jeder Mannschaft springt ins Wasser und taucht nach dem Gegenstand, bringt ihn mit zum Beckenrand, der zweite TN nimmt ihn und bringt ihn wieder zurück.

→ Der dritte TN jedes Teams holt ihn

dann wieder heraus...

→ Die schnellste Team-Staffel gewinnt.

Klamotten-Schwimmen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 T-Shirt pro Team
(**ruf**-Shirts sind dazu
prima geeignet)

→ Das Klamotten-Schwimmen ist ein Staffelspiel, bei dem sich die Teams jeweils zur Hälfte an einem und zur anderen Hälfte am gegenüber liegenden Beckenrand aufstellen.

→ Besteht das Team aus einer ungeraden Anzahl von TN, so steht auf der Seite, von der begonnen wird, ein TN mehr.

→ Der erste TN eines jeden Teams trägt ein T-Shirt. Auf Kommando springen die T-Shirt-Träger ins Wasser und schwimmen so schnell es eben geht zu ihren Mitspielern auf der gegenüberliegenden Seite.

→ Dort angekommen ziehen sie die T-Shirts aus und übergeben sie an dem nächsten TN ihres Teams. Dieser zieht es an, springt ins Wasser und schwimmt zum gegenüberliegenden Beckenrand usw. Die schnellste Staffel gewinnt auch hier.

Animationsideen

Nachfolgend finden sich Animationsideen aller Art. Vom Poolspiel über den Mountainbike-Contest bis hin zur Traumreise ist in diesem Kapitel alles vertreten. Schon mal „Mensch-ärgere-Dich-nicht“ mit Menschen-Püppchen gespielt?

Dieses Kapitel ist in freundlicher Unterstützung von Christian Welters entstanden.

Kick Off

Mitspieler:

jede Anzahl

Ort: Strand

Materialien:

1 mit Wasser gefüllte
Flasche pro TN, jede
Menge Bälle

→ Die Flaschen sollten alle gleich groß sein und so markiert werden, dass jeder TN seine Flasche sofort wiedererkennt.

→ Die Flaschen werden alle nebeneinander in einer Reihe aufgestellt. In gebührendem Abstand dazu wird eine Abwurflinie gezogen.

→ Nun werfen die Spieler abwechselnd mit einem Ball und

versuchen eine Flasche der Mitspieler zu treffen. Wird eine Flasche getroffen, rast der Eigentümer sofort los und stellt sie wieder auf, so dass möglichst wenig Wasser ausläuft. Befindet sich kein Wasser mehr in der Flasche, scheidet der dazugehörige Spieler aus. Er darf dann auch nicht mehr nach den anderen Flaschen werfen. Wer als letzter übrig bleibt, gewinnt.

Vorsicht Qualle

Mitspieler:

jede Anzahl

Ort: Pool

Materialien:

1 Wasserball

→ Die TN bilden im bauchtiefen Wasser einen Kreis und fassen sich an den Händen an. In die Mitte des Kreises wird der Wasserball auf die Oberfläche gelegt. Er stellt die „Qualle“ dar.

→ Keiner darf nun von der Qualle berührt werden. Wird jemand berührt, so scheidet er aus dem Kreis aus. Das

Spiel funktioniert nur, wenn alle zusammen arbeiten und fördert so das Gruppenzugehörigkeitsgefühl.

Wellenbrecher

Mitspieler:

jede Anzahl

Ort: Pool

Materialien:

keine

→ Jeweils drei TN bilden einen „Wellenbrecher“. Sie stehen im bauchtiefen Wasser.

→ Zwei von ihnen bilden das Fundament, indem sie nebeneinander stehen und ihre Hände fest hinter ihrem Rücken verschränken. Der dritte TN stellt sich mit den Füßen in diese beiden

Handpaare. Er sollte freihändig stehen bleiben können.

→ Die so gebauten Wellenbrecher sollen nun versuchen, sich gegenseitig zum Einsturz zu bringen. Man kann aber auch ein Wellenbrecher-Wettrennen veranstalten.

→ Ballspiele zwischen Wellenbrechern sind ebenfalls reizvoll.

Mountainbike

Contest

Mitspieler:

jede Anzahl

Ort: großer Platz

Materialien:

jede Menge, siehe rechts

Mountainbikes inkl. Schutz (Helm, Knie-schoner etc. vom Inliner-Schutzset), vorbereitete Punktekarte und Stations-schilder, diverse Materialien für die Stationen (z.B. leere Flaschen, Löffel, Tennisbälle, Absperband...), Stoppuhren

→ Es werden Stationen vorbereitet, bei denen die TN ihre Geschicklichkeit im Umgang mit dem Mountainbike

beweisen können. An jeder Station sollte ein Teamer stehen, um die Funktion eines Schiedsrichters zu erfüllen und um die Geschicklichkeitspunkte zu verteilen.

→ Die Regeln an den einzelnen Stationen ergeben sich aus der Aufgabe an der Station. Die TN holen sich am Start ihr Bike und die Schutzausrüstung ab und fahren dann nacheinander den „Parkcour“ ab. Wenn die Schiedsrichter an den Stationen auch

Gäste als Helfer postieren, haben sie zudem gleich Publikum an der Strecke. Hier einige Beispiele, wie eine Station aussehen könnte:

➤ **Slalom**

Mit Stangen oder Flaschen wird ein möglichst enger Kurs abgesteckt. Die Stangen oder Flaschen müssen nun von den TN umfahren werden, ohne dass sie berührt oder umgeschmissen werden. Hier besteht die Möglichkeit, zusätzlich auch auf Zeit zu fahren.

➤ **Into the Box**

Mit dem Absperrband wird eine Box abgesteckt, die ca. 2 m lang und 30 cm breit ist. Der TN muss an dieser Station in die Box fahren, dort bremsen und versuchen so lange wie möglich darin stehen zu bleiben ohne mit den Füßen den Boden zu berühren. Die erreichte Punktzahl ergibt sich hier aus der Zeit.

➤ **Eierlauf**

Auf einer bestimmten Strecke, die nicht unbedingt gerade sein sollte, muss der TN mit einem Löffel in der Hand einen Tennisball transportieren und das Ziel erreichen, ohne dass ihm zuvor der Ball heruntergefallen ist.

➤ **Get it easy**

In einem abgesperrten Feld werden verschiedene Dinge wie z.B. Flaschen, Bälle, usw. postiert. Der TN muss nun so viele Dinge wie möglich einsammeln, ohne dabei anzuhalten oder mit den Füßen den Boden zu berühren.

➤ **Straight on**

Für diese Station wird entweder eine Gerade von ca. 10 cm Breite und 3 bis 5 m Länge markiert oder ein Brett benutzt, welches diese Maße hat. Die TN müssen diese Strecke abfahren ohne den Grenzbereich zu überschreiten.

Mountainbike- Rallye

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Bikes, Schreibzeug,
weiteres nach Aufgabe

→ Wenn man nicht genug Platz für einen Mountainbike Contest hat, kann man mit der Rallye viele der Aufgaben auslagern.

→ Bei der Mountainbike-Rallye wird eine vorher getestete Strecke abgefahren, an der verschiedenste Aufgaben zu lösen sind.

→ Neben dem Abfahren der Strecke

sind folgende Vorbereitungen zu treffen: Aufgaben inklusive Lösungen exakt festlegen, Punktesystem entwickeln, Siegerehrung vorbereiten usw.

→ Mögliche Aufgaben, die auf der Strecke bewältigt werden sollen:

- Fragen zum Thema Bike bzw. Fahrrad beantworten („Wie viele Glieder hat die Fahrradkette?“ etc.)
- Geschicklichkeitsfahren (mögliche Aufgaben siehe Contest)
- den kürzesten Weg zwischen zwei Orten finden (Achtung Verkehr!)
- einen Fahrradschlauch in kürzester Zeit flicken
- nach einer gezeichneten Karte den Weg zur nächsten Station finden
- Fragen beantworten („Wie viele Hausnummern gibt es in Straße X?“, „Wie alt ist die Kirche Y?“ etc.)

→ Zur Durchführung:

Jeder Fahrer führt eine Tabelle mit sich. An den Stationen wird die Zeit gestoppt und in die Tabelle eingetragen.

Bei sehr vielen TN können auch Fahrerteams gebildet werden, welche die Aufgaben dann gemeinsam lösen.

→ Am Ende der Rallye sollte zumindest eine Siegerehrung stehen, die nicht nur den besten Fahrer berücksichtigen sollte, sondern auch Aspekte wie der schnellste Fahrer, der Fahrer mit

den originellsten Antworten, der geschickteste Fahrer usw. nicht außer Acht lassen sollte. Ein gemeinsames Essen oder eine kleine Party kann ein solches Event abrunden.

Fan-Workshop

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

Wasserfarben,

Borstenpinsel,

Müllsäcke, Klebeband,

evtl. Krepppapier,

Theaterschminke, Pappe

für Plakate

→ Der Workshop dient dazu, Turnieren den richtigen „Glanz“ zu verpassen. Die Mannschaften können sich mit der Wasserfarbe die Haare färben (das geht total gut!) und / oder ein mannschafts-eigenes Symbol auf Oberarme, Gesicht usw. malen.

→ Die Fans können aus den Müllsäcken Streifen schneiden, um sie dann zusammen zu binden, so dass ein „Chearleader-

Mop“ entsteht. Zudem können sie Plakate malen und sich jede Menge „Schlachtrufe“ ausdenken, um ihre Mannschaft bei dem Turnier anzufeuern. Aus den Streifen der Müllsäcke kann man mit Hilfe von einer Kordel auch „Baströcke“ zaubern.

→ Eine Mannschaft, die so auftritt, wird auf jeden Fall für Aufsehen sorgen!

Get the number

Mitspieler:

20 TN

Ort: großes Gelände

Materialien:

100 verschiedene
Nummern, davon je
50 in einer Farbe

→ Wie der Name schon sagt, geht es darum Nummern zu erlangen und zwar die des Gegners.

→ Bevor das Spiel jedoch los geht, muss ein Gelände von ca. 200 x 200 m (grob) abgesteckt werden. In diesem Gelände müssen zwei Orte festgelegt werden, die später als Gruppennester dienen sollen.

→ Die TN werden in zwei Mannschaften á 10 Mitspieler eingeteilt, die möglichst gleich stark sein sollten. Die beiden Teams erhalten jeweils eine Karte, auf der ihr Gruppennest eingetragen oder eingezeichnet ist, und begeben sich dorthin. Dort finden sie 50 verschiedene Nummernschilder in ihrer Mannschaftsfarbe. Jeder TN befestigt eine Nummer an seinem Rücken.

→ Nun können das Spiel und damit die Jagd auf die gegnerischen Nummern beginnen. Gelingt es einem Spieler, die Nummer des Gegners zu lesen, ruft er diese laut aus. Stimmt sie, so darf der Rufende die Nummer mitnehmen. Stimmt die Nummer jedoch nicht, muss der Rufende seine eigene Nummer abgeben. Ziel ist es, in einer vorher festgelegten Zeit so viele Nummern wie möglich zu sammeln.

Chaosrallye

Mitspieler:

20-70 TN

Ort: großes Gelände

Materialien:

Plakat, Klebeband, Stifte,
ca. 4 Tische, Würfel, Papier

→ Ein Klassiker unter den Großanimationen. Das Spektakel dauert 1-2 Stunden. Es sollten mindestens 3-4 Teamer das Spiel leiten und für die Vorbereitung sollte man 2-3 Stunden einkalkulieren.

→ Kurzbeschreibung:

Die Chaosrallye ist ein Spiel für mehrere Mannschaften. Diese würfeln auf einem Spielfeld und ziehen mit ihrem Spielstein auf ein nummeriertes Feld. Jetzt suchen sie in einem fest abgegrenzten Gebiet die jeweilige Nummer. Die Nummern sind auf Karteikarten oder Zetteln geschrieben und versteckt worden. Haben sie ihre Nummer gefunden, lesen sie auf der Rückseite das entsprechende Codewort. Nun laufen sie zu den Spielleitern, nennen das Codewort und bekommen eine vorbereitete Frage oder Aufgabe gestellt. Abhängig davon, ob sie die Frage richtig oder falsch beantworten, würfeln sie vor oder zurück und suchen dann wieder die entsprechende Nummer. Sieger wird, wer zuerst das Ende des Spielfeldes erreicht. Es können Kreativaufgaben eingebaut werden, die in die Wertung miteinbezogen werden.

→ Vorbereitung:Das Spielfeld / der Spielplan:

Zunächst muss ein Spielfeld gebastelt werden. Hierzu klebt man Papierseiten aneinander, ein Richtwert wären 2 DIN A 3 oder 2 DIN A 2 Seiten. Beim aneinander Kleben sollte man darauf achten, dass das Spielfeld zur Lagerung für den Wiedergebrauch gerollt werden kann. Das Spielfeld wird mit den Zahlen 1-50 versehen, die mit einem Strich verbunden werden, so dass sich wie bei einem klassischen Brettspiel ein Weg ergibt. 5-7 Punkte werden besonders markiert; sie sind für Kreativaufgaben vorgesehen. Neben diesen Basics kann der Spielplan natürlich auch künstlerisch wertvoll gestaltet werden.

Das Spielgebiet:

Das Gebiet, in dem die Mannschaften die Codekarten suchen, sollte man im Verhältnis zu der Anzahl der Spieler in der Größe begrenzen. Der Ort sollte genug verschiedene Möglichkeiten bieten, die Karten zu verstecken. Die Grenzen des Spielfeldes müssen den TN klar ersichtlich sein.

Die Karten:

Für die Codekarten benutzt man Karteikarten oder schneidet Zettel zurecht. Auf die eine Seite schreibt man die Zahl des Spielfeldes, auf die andere das jeweilige Codewort. Parallel muss für die Spielleiter eine Liste mit den Zahlen und den dazugehörigen Codewörtern erstellt werden. Beim Verstecken der Karten ist ein gutes Mittelmaß zwischen „kann man nicht finden“ und „sieht man auf Anhieb“ zu wählen.

Die Fragen / Aufgaben:

Zu jeder Zahl des Spielfeldes gehört eine Frage oder Aufgabe, die den Teams bei Nennung des Codewortes gestellt wird. Eine solche Liste brauchen die Spielleiter natürlich auch. Bei der Auswahl der Fragen sollte man folgende Kriterien beachten:

Die Fragen der Struktur der Gruppe anpassen (Kinder, Jugendliche, Erwachsene). Sie dürfen natürlich nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer sein. Die Gesamtheit der Fragen sollte keinen Test des Bildungsstandes ergeben. Zudem sollen die Fragen und Aufgaben abwechslungsreich sein. Action und Spaß dürfen hier nicht zu kurz kommen!!

Die Spielsteine:

Man kann den Begriff wörtlich nehmen und flache Steine suchen bzw. suchen und beschriften lassen. Hier geht alles.

Die Teams:

Goldene Regel: mindestens 3 und nicht mehr als 8 Mannschaften. Die Teams werden ausgelost wie bei den Olympiaden; das fördert die Gruppendynamik. Lustig ist auch, ganze Villagios / Camps gegeneinander antreten zu lassen. Chaos im Camp ist da in jedem Fall vorprogrammiert.

➔ Durchführung des Spiels:

Es gibt eine Station, wo der Spielplan ausliegt und gewürfelt wird. Man kann das Team mit dem schönsten Spielstein oder Team-Namen anfangen lassen. Es sollte jedoch mehrere Stationen

geben, an denen man die Fragen und Aufgaben bekommt und löst. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste das Ziel auf dem Spielplan erreicht und die meisten Punkte bei den Kreativaufgaben erhalten hat (unbedingt vorher ein Punktesystem festlegen).

Regeln:

Es darf nichts zu schreiben benutzt werden.

Codekarten sind in jedem Fall so wieder in das Versteck zu legen, wie sie vorgefunden wurden.

Ein Codewort gilt nur als richtig genannt, wenn das komplette Team bei dem Spielleiter erschienen ist.

Tipps und Tricks:

Bei Einleitung des Spiels unbedingt aufzeigen, wie die Codekarten aussehen und in welchem Gebiet sie versteckt sind. Dennoch passiert es immer wieder, dass Karten zu gut versteckt sind. Sucht ein Team übermäßig lang nach einer Karte, sollte eine Alternativnummer zur Suche angeboten werden. Die ersten Karten sollten immer relativ leicht zu finden sein, so wie auch die ersten Fragen / Aufgaben einfach zu lösen sein sollten.

Mensch ärgere

Dich nicht

Mitspieler:

30 TN

Materialien:

Zettel / Poster, Stifte,
Theaterschminke, etc.

→ „Mensch ärgere Dich nicht“ kennt eigentlich jeder. Aber vielleicht noch nicht in der Form, dass Menschen die Spielfiguren darstellen.

→ das Ziel ist natürlich dasselbe: wir versuchen in die Hütte (zu unserer Destination) zu gelangen und unterwegs so viele andere rauszuschmeißen, wie es nur geht.

→ Es bedarf einiger Vorbereitung das Spielfeld zu kennzeichnen. Entweder Kreise in den Sand oder Boden ziehen, Absperrband

benutzen oder mit Kreide auf Asphalt malen. Falls nicht mehr genau bekannt ist, wie das Spielfeld aussieht, einfach in der Spieleammlung nachschauen.

➔ Es werden 4 Teams mit je 6 Spielern gebildet. Ein rotes, ein blaues, ein gelbes und ein grünes. Die Teams kennzeichnen sich in ihrer Teamfarbe. Vier TN eines jeden Teams sind die „Läufer“, also die „Spielfiguren“. Die anderen beiden sind die Denker. Die Denker würfeln und sind dafür zuständig, die „Püppchen“ auf dem Feld zu bewegen.

➔ Die übrigen 6 Spieler sind der „Würfel“. Jeder der sechs Spieler bekommt eine Zahl von 1-6 auf den Rücken. Der „Würfel“ stellt sich im Kreis auf. Zum Würfeln stellt sich der „Denker“ mit dem Rücken zum „Würfel“. Der „Würfel“ dreht sich im Kreis und bleibt auf Zuruf des „Denkers“ stehen. Die Zahl, die sich direkt hinter dem „Denker“ befindet, wird nun gespielt.

➔ Dann gibt es noch einen Spielleiter, der das ganze Spielfeld überblicken können sollte, die Regeln kennt und auch die Funktion eines Moderators übernimmt. Musik ist dabei auch nicht verkehrt. Die Mannschaften haben auch Schlachtrufe, mit denen sie sich immer wieder selber anfeuern.

➔ Als Variante zu der klassischen Version werden nicht die Zahlen 1-6 auf dem Würfel angezeigt, sondern z.B. 7-13-0-Joker-5. Das macht das Spiel schneller. Wenn man mit der klassischen Variante anfängt und das Spiel droht langweilig zu werden, sollte man diese Idee im Hinterkopf haben und gegebenenfalls den Würfel umgestalten.

Traumreise

Mitspieler:

nicht über 25 TN

Ort: jeder ruhige

Materialien:

Text, Meditationsmusik,

Kissen/Schlafsäcke

→ Für die Traumreise muss ein ruhiger Ort ausgesucht werden. Das kann ein Raum oder aber auch ein Platz am Strand sein. Den TN sollte auch zu Anfang klar gemacht werden, dass Störungen unerwünscht sind.

→ In einer angenehmen Atmosphäre bei ruhiger Musik

sollen die TN es sich bequem machen. Dazu können sie mitgebrachte Kissen oder Schlafsäcke verwenden. In einem Raum sollte dann das Licht gedämmt und die Musik gestartet werden. Wird die Traumreise draußen durchgeführt, so sollte es schon dunkel sein oder zumindest dämmern.

→ Der Text sollte sehr langsam und mit ruhiger Stimme vorgelesen werden. Dies sollte ungefähr eine dreiviertel Stunde in Anspruch nehmen. Ist das Vorlesen des Textes beendet, sollte der Leiter die TN behutsam „zurückholen“. Man sollte weiter mit den TN sprechen und sie sich langsam aufrichten lassen. Dann wird erst nach und nach das Licht wieder angemacht und die Musik wieder aus. Nun der Text:

Inselerlebnis

Du bist auf dem Meer – weit weg von deinem Alltag –

Ferienstimmung? Abenteuerstimmung?

Erwartung? Hoffnung?

*du bist auf einem schönen, alten Schiff –
schwer und behäbig liegt es auf dem Meer –
gebaut in einer anderen Zeit –*

viel dunkles, blankes Holz –

blankgeputztes Kupfer –
 Messing, helle Taue und Seile –
 fest gespannt blanker, brauner, hoher Mast
 verblichene Segel – sie blähen sich leicht im Wind –
 Holzplanken, von Seewasser überspült –
 Himmel – Sonne –

du bist ruhig, gelöst und fühlst dich wohl –

du stehst an der Reling und schaust aufs Meer –
 die Wellen tanzen auf und ab – auf und ab-
 du spürst deinen Atem – ruhig und gleichmäßig
 er hat den gleichen Rhythmus wie das Meer
 auf und ab – gleich ein und aus –
 Schwere – Wärme – Ruhe durchströmt deinen Körper --
 - dich -

das Meer ist grün – blau und schimmernd –
 hin und wieder ein wenig gekräuselter Schaum –
 kleine Kronen – sie tanzen –
 wie kleine Wolken auf dem Meer –
 du riechst den herben Geruch des Wassers –
 die Wellen schlagen mit glücksenden Geräuschen an
 den hölzernen Rumpf des Schiffes –
 platsch – platsch – platsch – Ruhe – Ruhe – Ruhe

du fühlst die Sonne auf deinen Händen, Armen –
 auf deinem Nacken, deinen Schultern –
 auch auf deinen Füßen und Beinen fühlst du sie –
 warm ist dir – ganz wohl – warm –

vor dir - weit voraus – ist eine Insel –
 du willst dorthin –
 bist neugierig und gespannt –

du steigst in das kleine Beiboot - ruderst hinüber –
 es scheint so fern –
 das Meer ist ruhig –
 wie ein glänzender Spiegel – ruhig und glatt –
 die Insel kommt dir näher – braun und grün –

du legst am Ufer an – steigst aus – vertäust dein Boot –

*du fühlst den Sand unter deinen Füßen –
warm und weich –
die Zehen wühlen sich in diesen weichen, warmen Sand*

*weiter, heller, sanft verlaufender Sand liegt vor dir –
du läufst fröhlich wie ein Kind –
die Haare flattern dir ins Gesicht –
du schmeckst das Salz des Meeres auf deiner Zunge –
du hörst die Wellen schlagen – rauschen – auf und ab –
du atmest ruhig – ein und aus – ein und aus –*

*die Insel ist grün und blühend –
Büsche, Strauchwerk, Palmen, Blumen, Blüten, Düfte –
Summen der Bienen – Vögel rufen, warnen –
Schmetterlinge, ganz riesengroße,
schaukeln in warmer Luft –
du läufst und fühlst dich gut –
du legst dich in den weichen, warmen Sand –
du fühlst dich schwer, warm, ruhig und entspannt
-- du träumst ein wenig --*

*du siehst eine kleine Lichtung auf der Insel –
umringt von hohen, sich wiegenden Palmen,
dichten Büschen –
kleine Hütten, offen, stehen in einem Kreis –
Kinder spielen, Hunde balgen sich, graue Vögel
stolzieren umher –
Frauen sitzen am Feuer – bereiten ein Mahl –
duftende Kräuter, würziges Fleisch, frischer Duft von Brot –
Männer sitzen im Kreis und palavern –
sie alle planen ein Fest –*

*sie sind fröhlich, lachen,
rufen sich freundliche Worte zu*

*langsam sinkt die Sonne hinter den Bäumen –
Trommeln hörst du und helle, klagende Instrumente –
Feuer werden angezündet –*

die Frauen stehen auf –
ihre bunten, flatternden Gewänder begleiten ihren Tanz
sie tanzen so fröhlich –
die Männer und Kinder schauen zu –
sie bilden einen Reigen – tanzen alle zusammen –

du fühlst dich wohl –
du bist ruhig, gelöst und entspannt –
eine große Ruhe durchströmt dich -

- Ende -

➔ Nun die Traumreise langsam ausklingen lassen. Einen Moment abwarten und dann mit der „Rückhol-Phase“ beginnen. Das kann z.B. so aussehen: „Deine Reise geht langsam zu Ende. Du steigst wieder auf Dein Boot und fährst gen Heimat.“ Pause. „Du kannst jetzt die Augen wieder öffnen und dich langsam aufrichten.“

Masken. Peelings.

etc.

Mitspieler:

jede Anzahl

Ort: nur nicht zu laut

Materialien:

laut Beschreibung

➤ **Maske**

Der Pflegeklassiker: die Quarkmaske. Einfach 2 EL Quark mit etwas Honig und wahlweise Olivenöl anreichern. Auftragen und etwa 10-15 Minuten einziehen lassen. Mit lauwarmem Wasser wieder abwaschen. Hilft auch bei Sonnenbrand.

➤ **für die Haare**

Olivenöl ist nicht nur gut für die Haut, sondern auch für die Haare. Einfach sanft auf der Kopfhaut einreiben und ca. 10-15 Minuten einziehen lassen. Mit Shampoo wieder auswaschen. Reichert man das Olivenöl mit einem Schuss Zitronensaft an, so wirkt es zudem bleichend (nur für Blonde geeignet).

Bei sehr trockenen Haaren eignet sich auch wunderbar Mayonnaise als pflegende Packung.

➤ **Peeling**

Fürs Peeling wird in den Zuckertopf gegriffen: 1 TL Zucker mit 2 TL Hautcreme oder Sahne mischen. Die feinen Kristalle rubbeln die abgestorbenen Hautschüppchen im Nu weg.

Das ist auch am Strand mit Sand und Creme als Ganzkörper-Peeling möglich!

➤ **müde Augen**

So kriegt man überanstrengte Augen wieder fit: grüne Gurke kühlt und lässt Schwellungen abklingen. Zwei frisch geschnittene, geschälte Scheiben ca. 20 Minuten auf die Augenlider legen.

➤ **müde Füße**

Hier ist die Kneipp-Kur angesagt. Mehrere Wannen oder Eimer mit Wasser füllen. Einen Teil der Gefäße mit heißem und einen Teil mit kaltem Wasser füllen. Nach Belieben mit Salz, japanischem Öl oder anderen die Durchblutung anregenden Substanzen anreichern. Nun die Füße abwechselnd in heißes und kaltes Wasser halten.

➤ **Sonstiges**

Massagen mit (Tennis-)Bällen (oder ohne) dürfen bei einem Beauty-Tag natürlich auch nicht fehlen. Maniküre ist auch immer sehr beliebt (besonders im Camp).

Märchenrätsel

- 1) 3 Vierbeiner und ein Zweibeiner schlagen Verbrecher in die Flucht.

Die Bremer Stadtmusikanten

- 2) Krankenpflege kann tödlich enden.

Rotkäppchen

- 3) Anziehendes Federvieh verhilft Dümmling zur Heirat der Königstochter.

Die goldene Gans

- 4) Die Wiederbeschaffung eines edelmetallenen Rundkörpers brachte die Thronfolge.

Der Froschkönig

- 5) Ein rebhühnerfangender Vierbeiner wird zum ersten Minister.

Der gestiefelte Kater

- 6) Extremer Körperauswuchs hilft bei verschlossenen Türen.

Rapunzel

- 7) Merkwürdiges Gepäckstück ermöglicht die Weltreise und die Einsicht, dass verschwenderischer Lebenswandel zu einer Existenz als Märchenerzähler führen kann.

Der fliegende Koffer

- 8) Dank einer hinterlistigen Ziege gelangt ein Schneider mit seinen 3 Söhnen zu Reichtum, ewigem Essen und einem Leibwächter im Beutel.

Tischlein-Deck-Dich

- 9) Geschwisterpärchen besiegt den Fluch und verbrennt die Hexe (die allerdings kein Knusperhäuschen bewohnt).

Brüderchen und Schwesterchen

- 10) Handwerk hat goldenen Boden.

Das tapfere Schneiderlein

Quizfragen

Hier ein paar Quiz-Fragen, von denen man sich nur einige aussuchen sollte. 27 Fragen wären für eine Busanimation leicht übertrieben. Diese Fragen können im Falle eines Punktegleichstandes auch als Stechfragen benutzt werden oder wenn es z.B. um das Aussuchen eines Videos geht.

1. Wer sieht in der Finsternis am besten: Ein Leopard, eine Fledermaus oder eine Eule?

Keines der drei Tiere, denn in totaler Dunkelheit kann niemand irgendetwas sehen.

2. Alle vier Seiten von Jim Summers Wochenendhaus zeigen nach Süden. Wie ist das möglich?

Das Wochenendhaus steht am Nordpol.

3. Welches Wort mit fünf Buchstaben wird kleiner, wenn zwei Buchstaben hinzugefügt werden?

Das Wort klein.

4. In welchem Fall kann man zwei zu elf addieren und erhält dann eins als richtige Antwort?

Bei der Uhrzeit.

5. In der Familie „Strange“ hat jede Tochter genauso viele Brüder wie Schwestern. Jeder Sohn hat doppelt so viele Schwestern wie Brüder. Aus wie vielen Söhnen und Töchtern besteht die Familie?

Die Familie besteht aus vier Töchtern und drei Söhnen.

6. Welches ist statistisch gesehen der gefährlichste Beruf in den USA?

Das Präsidentenamt. Vier (von 43) wurden bereits getötet. (Abraham Lincoln, James Garfield, William McKinley und J.F. Kennedy)

7. In einer großen Trommel befinden sich Scheine zu 50 Dollar, 20 Dollar, 10 Dollar und 5 Dollar. Nachdem man Ihnen die Augen verbunden hat, dürfen Sie solange einzelne Scheine entnehmen, bis Sie den vierten von einer Sorte erwisch haben. Welchen Betrag können Sie maximal herausholen?
305 Dollar (4x50, je 3x 20, 10 und 5).
8. Wie groß ist Sid Shady, wenn seine Größe 80 cm plus die Hälfte seiner Größe beträgt?
160 cm.
9. Zwei Männer spielten Tennis. Sie spielten fünf Sätze und jeder der Männer gewann drei. Wie war das nur möglich?
Sie spielten Doppel.
10. Welches war der höchste Berg der Erde, bevor der Mount Everest entdeckt wurde?
Der Mount Everest.
11. Ich bin ein Mann. Wenn Jasons Sohn der Vater meines Sohnes ist, in welchem Verwandtschaftsverhältnis stehe ich dann zu Jason?
Dann bin ich Jasons Sohn.
12. Professor Quantum hat zwei Münzen, die zusammen 15 Pfennige ergeben. Um welche Münzen handelt es sich, wenn die eine Münze kein Fünfpfennigstück ist?
Ein Zehn- und ein Fünfpfennigstück. Damit ist zwar die eine Münze kein Fünfpfennigstück, jedoch die andere.
13. Clem Waltons Vater war älter als sein Großvater. Wie ist das möglich?
Clems Vater war älter als Clems Großvater mütterlicherseits.
14. Jack Axe verlangt 5 Dollar für das Halbieren eines Baumstammes. Wie viel würde er für das Vierteilen des Baumstammes verlangen?

Er würde 15 Dollar verlangen, weil er dreimal sägen müsste.

- 15.** *Duke Maverick arbeitet in einem Versandhaus. Eines Tages führte er gleichzeitig vier verschiedene Versandaufträge durch, wusste aber nicht mehr, welcher Adressaufkleber auf welches Paket gehörte. Deshalb überließ er es dem Zufall, ob er jeweils die richtige Adresse aufgeklebt hatte. Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass genau drei Pakete richtig adressiert waren?*

Die Wahrscheinlichkeit ist gleich Null, denn wenn drei Pakete richtig adressiert waren, wäre das vierte auch richtig adressiert gewesen.

- 16.** *Wenn man eine Glühbirne mit der rechten Hand rechtsherum in ihre Fassung dreht, in welche Richtung würde man dann die Fassung mit der linken Hand drehen, wenn man die Glühbirne festhält, die man entfernen will?*

Man würde die Fassung nach rechts drehen, unabhängig davon, mit welcher Hand man arbeitet.

- 17.** *Es treffen sich sieben Menschen, und ein jeder schüttelt dem anderen einmal die Hand. Wie viele Handschläge macht das insgesamt?*

21 (wenn A dem B die Hand schüttelt, schüttelt gleichzeitig B ja auch A die Hand)

- 18.** *Buck Shot besitzt einen Bogen und 60 Pfeile. Wenn er den ersten Pfeil um Punkt 12.00 Uhr mittags abschießt und daraufhin jede Minute einen weiteren, wann hat er dann keine Pfeile mehr?*

Um 12.59 Uhr.

- 19.** *In welchem Monat trinken die Deutschen am wenigsten Bier?*
Im Februar, da dieser zwei Tage weniger hat.

- 20.** Um 7 Uhr morgens verlässt ein Zug mit 90 km/h Montreal, um nach Toronto zu fahren. Um 8 Uhr morgens fährt ein Zug mit 110 km/h von Toronto in Richtung Montreal los. Welcher Zug ist näher an Montreal, wenn sie sich treffen?

Wenn sie sich treffen sind beide an derselben Stelle, also beide gleich weit von Montreal entfernt.

- 21.** In einem Spezialclub, in dem nur Männer zugelassen sind, tragen 5% der insgesamt 600 Mitglieder einen Ohrring. Von den restlichen 95% trägt die Hälfte zwei Ohrringe, die andere Hälfte keine. Wie viele Ohrringe werden in diesem Club insgesamt getragen?

600

- 22.** Eine alte Bettlerin sammelte Zigarettenkippen aus Aschenbechern und von Bürgersteigen, um sich daraus neue Zigaretten zu drehen. Sie beherrschte diese Methode inzwischen perfekt und wusste, dass sie immer aus sieben Kippen eine neue Zigarette herstellen konnte. Wie viele Zigaretten konnte sie aus 49 Kippen herstellen?

Acht. Sieben aus den 49 und dann noch eine aus den Kippen der sieben.

- 23.** Wie oft kann man 5 von 25 abziehen?

Einmal, dann erhält man die Zahl 20. Die nächste 5 würde man also von der 20 abziehen.

- 24.** Die Höhe eines Baumes verdoppelt sich jährlich, bis er nach 10 Jahren seine Maximalhöhe erreicht hat. Wie lange hatte er gebraucht, bis er die halbe Höhe erreicht hat?

Neun Jahre.

- 25.** Ist es einem katholischen Mann nach Inkrafttreten des neuen Kirchengesetzes vom 27. November 1983 erlaubt, die Schwester seiner Witwe zu heiraten?

Das kann nicht vorkommen, denn er wäre tot.

- 26.** Wenn eine Milliarde nach einer Million kommt und eine Billion nach einer Milliarde, welche Zahl kommt dann nach einer Billion?

Eine Billion und Eins

- 27.** In drei Kisten befinden sich Früchte. Auf der ersten Kiste steht „Kirschen“, auf der zweiten „Bananen“ und auf der dritten steht „Kirschen und Bananen“. Bei keiner der Kisten stimmt die Aufschrift. Wie könnte man die Kisten richtig beschriften, wenn man nur eine Frucht aus einer Kiste entnehmen dürfte?

Man nimmt eine Frucht aus der Kiste mit der Aufschrift „Kirschen und Bananen“. Ist es eine Banane, so können nur Bananen in der Kiste sein, ist es eine Kirsche so können sich in der Kiste nur Kirschen befinden. Angenommen es ist eine Banane, so sind in der Kiste mit der Aufschrift „Bananen“ die Kirschen und in der anderen die Kirschen und Bananen (und umgekehrt für die Kirschen).

Die Busanimation

Die Busfahrten in die Urlaubsdestinationen sind oft sehr lang. Damit sie nicht so erscheinen, wollen sie durch gute Animation verkürzt werden. Bei einer Anreise gibt dies den TN oft auch die Möglichkeit, schneller Kontakt zu anderen zu finden. Auch wenn viele TN anfangs meist den „Coolen“ raushängen lassen, kommt Busanimation immer gut an und ist unverzichtbar.

Eine gute Busanimation ist nicht mit ein paar Videofilmen getan. Vielmehr machen erst das eine oder andere Quiz oder kleine Spielchen zwischendurch, aber auch eine informative und teilnehmergerechte Ausflugsmoderation eine gute Busanimation aus. Nachfolgend ein paar Ideen.

Das Quiz im Bus:

→ Ein Busquiz sollte gut vorbereitet sein, es sei denn, man hat dies schon sehr oft gemacht oder gehört der überdurchschnittlich spontanen Sorte Mensch an. Vorbereitung heißt, man sollte sich im Vorfeld 10-15 Fragen ausdenken. Von Vorteil ist es, wenn man dazu auch die Lösungen kennt. Auch über mögliche Preise sollte man sich Gedanken gemacht haben. Neben Süßigkeiten oder anderen Kleinigkeiten sind nichtmaterielle Preise wie den Video-Film-aussuchen-dürfen oder ähnliches angesagt. Bei einem Musikquiz könnte man auch ein Tape mit den ausgespielten Titeln aufnehmen und verschenken. Um ein Quiz rund zu machen, ist es wichtig, selbiges noch während der Fahrt aufzulösen und den Sieger zu ermitteln.

→ Wenn es dann so weit ist, werden die TN in ungefähr gleich große Gruppen eingeteilt. Ganz einfach geht das, wenn sich die erste Sitzreihe jeweils zu ihren Hintermännern umdreht. So haben sich schon einmal zwei Vierer-Teams gebildet. Die TN dahinter drehen sich wieder zu ihren Hinter-Sitzern um, usw. ...

→ Sind die Gruppen eingeteilt, so nimmt jedes Team einen Zettel und einen Stift zur Hand.

→ Jetzt bekommen die Teams zwei Minuten Zeit, um sich einen Team-Namen auszudenken. Dieser sollte möglichst kreativ sein.

→ Hier nun Beispiele für ein Desti-Quiz, ein Musikquiz, ein Märchenrätsel und Quizfragen, die man überall einbauen kann.

Desti-Quiz (am Beispiel Costa Brava / Playa de Aro 2013)

Das Desti-Quiz heißt Desti-Quiz, weil es Fragen zum Zielort, den Menschen und der Umgebung beinhaltet. Zudem können dort Informationen zu den Ausflügen gegeben werden. Das Ganze sollte durch lustige Fragen und Denksportaufgaben aufgelockert werden. Ferner sollte beachtet werden, dass jeder TN mindestens eine Frage beantworten kann. Die Informationen zur Desti findet man im Katalog, im Reiseführer und vieles steht auch im Voucher.

Hier mögliche Fragen:

1. Was bedeutet „Costa Brava“?

(spanisch) wilde Küste (Der Schriftsteller Ferran Agulló taufte die Küste 1908 aufgrund der steinigen Klippen, die aus dem Meer herausragen, „wilde Küste“.)

2. Wie heißt die ruf-eigene Party für alle Destinationen der Costa Brava?

hip - Heute ist Party

3. Nenne den berühmtesten Architekten, der das Stadtbild von Barcelona entsprechend prägte (Tipp: Sagrada Familia).

Antoni Gaudí [1852-1926] (... ist einer der berühmtesten Vertreter des „Modernisme“, die mit ihrem Streben nach Perfektion das Handwerk zu neuer Blüte erweckten. Die Steinmetz-, Mosaik- und Schmiedearbeiten an den Fassaden kennzeichnen dieses. Über die Hälfte der 2000 weltweit geschützten Werke des Jugendstils ist in Barcelona zu Hause.)

4. Wofür stehen eigentlich die drei Buchstaben in **ruf?**

„**R**und **u**m **F**erien mit jungen Leuten“ oder „**R**eisen **u**nd **F**reizeit mit jungen Leuten“

5. Wie heißt der Surrealist, der sich mit einem Museum in Figueres noch zu Lebzeiten ein Denkmal setzte?

Salvador Dalí [1904-1989] (... wurde 1904 als Sohn eines reichen Notars in Figueres geboren. Dalí gilt als Führer der Surrealistenbewegung. Während des 2. Weltkriegs flohen Dalí und seine Frau Gala aus Europa in die vereinigten Staaten. Aus Gründen seines katholischen Glaubens kehrte Dalí 1958 nach Spanien zurück. Dort eröffnete er 1974 das „Teatro Museo Dalí“ in Figueres. Mit dem nach seinen eigenen Plänen umgebauten ehemaligen Stadttheater setzte sich der Maler nicht nur selber ein Denkmal, er verwirklichte zum anderen seine Visionen der Kunst des 20. Jahrhunderts. Mit unzähligen Zeichnungen, Gemälden, Skulpturen sowie Installation, die jährlich 700 000 Besucher bewundern, ist das Teatro Museo Dalí das meistbesuchte Museum Kataloniens, in Spanien nur übertroffen vom Prado in Madrid. 1989 verstarb Dalí in einem Krankenhaus in Figueres an Herzversagen.)

6. Was ist das Nou Camp oder auch Camp Nou genannt?

das Stadion des FC Barcelona (unter Spaniern ist es auch als Barca bzw. FC Barca bekannt, das Stadion beinhaltet auch ein Museum mit Pokalen, Fotos und Dokumenten, es ist dem berühmten Traditionsverein gewidmet.)

7. Wie viele Einwohner hat Playa de Aro?

a. 4.200 b. 10.400 c. 12.300

b ist richtig. Über die Sommermonate steigt die Zahl jedoch auf mehrere 10.000 Menschen.

8. Wie hieß die spanische Währung vor der Einführung des Euro?

„pesetas“, Peseten (Pts)

9. Was kostet eine Briefmarke für eine Postkarte von Spanien nach Deutschland?

0,75 €

10. Wie hoch ist die Durchschnittstemperatur in Barcelona im Juli?

24 °C

11. Und wie hoch ist die Durchschnittstemperatur in Barcelona im Dezember?

10 °C

Musikquiz

Es gibt wahrscheinlich hundert verschiedene Arten, ein Musikquiz zu gestalten. Weil ein Musikquiz von der Musik lebt und nicht vom Text, hier auch kein Beispiel, sondern ein paar Ideen, wie man ein Musikquiz durchführen kann.

→ Variante 1:

Im Vorfeld eine Kassette mit Musik unterschiedlichster Art aufnehmen. Wichtig ist es dabei, die Lieder jeweils nur kurz anzuspielden und eine Pause für die Fragestellung und das Beantworten der Frage zu lassen (dann muss man dem Busfahrer nicht mit ständigem „Stopp“ und „Play“ auf die Nerven gehen). Wenn alle Lieder ausgespielt werden, kann es schnell langweilig werden. Durch das Busmikrofon stellt der Teamer jeweils zu jedem Lied eine Frage. Aus den Antworten wird jeweils ein Buchstabe genommen. Zusammengesetzt ergeben diese Buchstaben das Lösungswort. Die Frage könnte z.B. lauten: „Nennt den dritten Buchstaben des Vornamens der Sängerin.“ Es bietet sich an, ein Lösungswort auszuwählen, auf das die TN nicht nach zwei oder drei Buchstaben kommen. Vielleicht etwas in der Sprache des Urlaubslandes wie z.B. Bienvenido oder Hasta la vista.

→ Variante 2:

Man stellt eine Kassette mit Musik zusammen, die zwar relativ bekannt ist, wo es aber keinem TN unangenehm ist, die Lösungen nicht zu kennen. Schlager oder Musik aus den 80ern oder frühen 90ern kennt fast jeder, muss aber niemand kennen und es kann jeder getrost seine eigene Meinung dazu haben. Die Lieder werden wieder kurz angespielt oder so angespielt, dass der Refrain nicht zu hören ist. Die TN müssen dann in ihren Teams den Titel und den Interpreten aufschreiben.

Spielchen für Zwischendurch:**Saugstaffel****Mitspieler:**

jede Anzahl

Materialien:

Trinkhalme (einen pro TN [die Hygiene wird es uns danken]), 2 Blätter [am besten Toilettenpapier; im Doppeldeckerbus 4])

→ Die „Bushälften“ bilden jeweils ein Team. Jeder TN bekommt einen Trinkhalm.

→ Auf "Los!" saugt der erste TN ein Blatt Toilettenpapier mit dem Strohhalm an und gibt es so an seinen Nachbarn weiter. Dieser wiederum gibt das Blatt an seinen Hintermann und der wieder an seinen Nachbarn weiter.

→ Zum Weitergeben dürfen natürlich auch nur der Trinkhalm und nicht die Hände benutzt werden! Fällt einem TN das Blatt herunter, muss er es vom Boden wieder aufsaugen.

Essensbörse**Mitspieler:**

jede Anzahl

Materialien:

außer dem Essen keine

→ Die meisten TN werden ja noch von Müttern versorgt und die hat vielleicht wieder etwas eingepackt, wo Sohnemann /Tochterfrau gar keinen Bock drauf hat.

→ Fangt einfach mal an, ein Käsesandwich oder was auch immer gegen einen Schokoriegel einzutauschen. Wer bietet mit?

Der Ausflug

Die Erfahrung hat gezeigt, dass ein Ausflug durch diverse Umstände ziemlich an Wert verlieren kann, auch wenn das eigentliche Ziel sehr interessant ist. Ein Bremsfaktor ist z.B. eine lange Busfahrt, ein anderer, dass die TN nicht die Informationen über den Zielort bekommen haben, die sie gerne bekommen hätten. Eine lange Busfahrt kann man z.B. mit einem Quiz überbrücken. Bei der Auflösung können dann schon die ersten Infos über das Ziel gegeben werden. Diese Infos sollten natürlich teilnehmergerecht und animativ sein. So ist an Monaco vielleicht interessant, dass nur 1/6 der Einwohner die monegasische Staatsbürgerschaft hat und Boris Becker der berühmteste Deutsche dort ist. Das Fürstentum wird aufgrund seiner Größe auch „fürstlicher Märchenpark“ genannt, denn von der Fläche her würde Monaco leicht in den New Yorker Central Park passen. Ein 30 m² Appartement kostet hier ca. 700.000 €. Neben solchen Facts darf natürlich der lustige Klatsch und Tratsch über die Reichen und Schönen nicht fehlen.

Außer dem Quiz gibt es noch andere lustige Spielchen wie den **ruf**-Klassiker „Wer besorgt die hässlichste Postkarte?“. Ist immer wieder ein Renner. Auch beliebt ist „Der beste Deal!“. Hier gewinnt derjenige, der die größte Sache mitbringt (ist dann oft automatisch auch der größte „Ramsch“).

Gute Musik darf natürlich auch nicht fehlen, insbesondere für die Rückfahrt. Bei ruhigen oder sehr jungen TN kann auch ein Hörspiel („???“ oder „TKKG“) gut ankommen.

Preise für die Gewinner nicht vergessen!!! Wenn man die Preise doch vergessen hat, kann man einen 100 Pts-Shop oder einen 1€-Shop aufsuchen. Dort findet man auf jeden Fall etwas Passendes.

Außerdem ist es neben der Vorbereitung der Busanimation unerlässlich, die Anzahl der mitfahrenden TN und eine Namensliste dabei zu haben. Darüber hinaus freuen sich die TN über Stadtpläne vom Zielort.

Ausflugsquiz (am Beispiel Monaco/Nizza 2013):

1. Denkt Euch einen möglichst kreativen Namen für Euer Team aus!
 - Kreativpunkte verteilen
2. Wie viele Einwohner hat Nizza?
 - 343.300 Einwohner. Nizza ist damit die fünftgrößte Stadt Frankreichs.
3. Was könnte Nizza auf Deutsch bedeuten?
 - das weiß man alles gar nicht: also Kreativpunkte verteilen! -
4. Märchen-Raten:
 - a.) extremer Körperauswuchs hilft bei verschlossenen Türen
 - Rapunzel
 - b.) Krankenpflege kann tödlich enden
 - Rotkäppchen

5. Wie alt sind alle Teamer bzw. ruf-Mitarbeiter im Bus zusammen?
- da ist selber zählen und rechnen angesagt! -
6. Der Ausspruch: „Prinzen, Prinzen, verdammt, überall Prinzen!“ bezog sich auf das Nizza vergangener Tage. Wer sagte es?
 - a.) Freddy Mercury (Ex-Sänger von Queen)
 - b.) The Artist formerly known as Prince
 - c.) Guy de Maupassant (Schriftsteller)
 - d.) Toulouse Lautrec (Maler)- c ist richtig.
7. Was heißt in der Landessprache Monacos: „Prinz Rainier, dein Palazzo brennt?“
- „Prince Rainier, tou palais brule!“ - auch hier gibt es Kreativpunkte
8. Wo ist der Feuerlöscher im Bus?
- meist hinter dem Busfahrer
9. Eine der Töchter des Fürsten von Monaco ist eine begnadete Sängerin. Welche? Und wie heißt ihr bislang größter (und einziger) Hit?
- Stephanie (von Monaco) – „Irresistible“
10. Wie viel kostet das Aquarium (Musée Oceanographique) für Schüler?
- Scherzfrage, das Museum an sich ist natürlich unverkäuflich. Der Eintritt beträgt für Schüler und Studenten 6 € (Stand 2013). In mehr als 90 Becken schwimmt hier Mittelmeerfauna sowie Fische aus den Tropen und Amazonien.
11. Bis zu welchem Jahr wurde der Oscar in Cannes verliehen?
- noch nie, der Oscar wurde schon immer in den USA (Shrine Auditorium, Los Angeles, California) verliehen.
12. Schätzfrage: Wie lang ist die Strandpromenade „Promenade des Anglais“, das Wahrzeichen von Nizza?

- 5 Kilometer. Heute ist sie zum Teil achtspurig ausgebaut und eine der meistbefahrensten Hauptstraßen Frankreichs. Hier sollte man im Sommer sein Fenster hochkurbeln, denn die Blumenbeete und Palmen werden automatisch bewässert und die Sprenger sind in der Lage, ein Auto unter Wasser zu setzen, wenn man nicht schnell genug reagiert. An dieser Promenade befindet sich auch das berühmte Hotel Negresco.

13. Wie heißt der Hollywood-Star, der 1982 bei einem tragischen Autounfall in Monaco ums Leben kam?

- Grace Kelly. Grace Kellys richtiger Name lautet Gratia Patricia; sie war die Ehefrau des Fürsten Rainier III. Die Tochter der beiden, Prinzessin Stephanie (aus der Boulevardpresse hinlänglich bekannt), sei angeblich ohne Führerschein den Wagen ihrer Mutter bei dem tödlichen Unfall gefahren. Andere Quellen berichten, dass Grace Kelly einen langen seidenen Schal um den Hals trug, der sich in einem der Hinterräder verfang und ihr so die Kehle durchtrennte. (Man weiß es nicht genau, aber wer am Stadtrundgang durch Monaco teilnimmt, wird ihr Grab sehen können!)

14. Aufgabe: Bringt die hässlichste oder kitschigste Postkarte aus Monaco oder aus Nizza mit!

- die Auswertung findet dann auf der Rückfahrt statt: das Applausometer entscheidet!

Kinderspiele

Auch hier ist der Name wieder Programm, die folgenden Ideen sind speziell für Kinder ausgelegt, was aber nicht heißen soll, dass die Älteren an dem einen oder anderen Spiel keinen Spaß hätten.

Jux-Olympiade:

Zur weiteren Erläuterung hinsichtlich der Durchführung, der Reihenfolge der Spiele, der möglichen Punkteverteilung und dazu, wie man eine Olympiade auch gestalten kann hier ein Beispiel aus der Praxis:

1. Spiel:**Wasserbomben-
weitwurf**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

3 Wasserbomben pro

TN, 1 Maßband

→ Jeder TN darf drei Wasserbomben werfen, wobei jeweils nur der weiteste Versuch zählt.

→ Der Spielleiter und einige kleine Helfer messen mit Hilfe eines Maßbandes die einzelnen Würfe nach.

2. Spiel:**Nasenstaffel**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

2 leere Streichholzschachteln

→ Die TN werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Die Teams stellen sich in einer Reihe hintereinander auf.

→ Der erste TN einer Mannschaft dreht sich zu seinem Hintermann um und die beiden stecken sich die Hülle der Streichholzschachtel auf die Nasenspitzen. Das ganze soll so

aussehen, dass die Nasenspitze praktisch in der Hülle verschwindet und die Hülle wie ein Verbindungsglied zwischen den beiden TN ist.

→ Auf Kommando wird nun die Hülle weiter nach hinten durchgegeben. Der erste TN muss die Nase also aus der Hülle hinaus bekommen, der zweite TN dreht sich zu seinem Hintermann um, der wiederum die Hülle über seine Nase bekommen muss. Die Hände dürfen dazu natürlich nicht benutzt werden.

→ Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten die Hülle bis zum letzten TN weitergereicht hat.

3. Spiel:
Schwimmflügel-
Rennen

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

2 x Schwimmflügel,

2 Schwimmreifen, 2

Badekappen

→ Die TN werden wieder in zwei gleich große und auch ungefähr gleich starke Mannschaften eingeteilt, die sich wieder hintereinander in einer Reihe aufstellen.

→ Jeweils die ersten TN einer Mannschaft erhalten eine Badekappe, ein Paar Schwimmflügel und einen Schwimmreifen.

→ Auf Kommando ziehen sie diese Utensilien schnell an, laufen eine

Strecke von ca. 25 m und zurück. Angekommen, geben sie die Sachen an den Zweiten der Mannschaft weiter usw.

Gewonnen hat das Team, deren TN alle einmal gelaufen sind und die zuerst die Spielgegenstände beim Spielleiter abgegeben haben.

4. Spiel:**Limbo-Dancing**Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Seil

→ Zwei Schiedsrichter, Spielleiter oder kleine Helfer stehen in ungefähr drei Metern Abstand gegenüber und halten in Schulterhöhe ein Seil.

→ Alle TN versuchen nun unter diesem Seil herzutanzten. Diejenigen, die es nicht schaffen sind raus und alle anderen treten zur nächsten Runde an.

Jetzt wird das Seil ungefähr in Ellenbogenhöhe gehalten.

→ Wer an tiefster Stelle unter dem Seil hertanzten konnte, ohne dieses oder den Boden zu berühren (außer mit den Füßen natürlich), hat gewonnen.

5. Spiel:**Hüpf-****Langstreckenlauf**Mitspieler:

nicht mehr als 25-20

Materialien:

keine

→ Aufgabe für alle TN ist es, eine Strecke von ca. 100 Metern zurückzulegen.

→ Da normales Laufen ziemlich langweilig ist, gibt der Spielleiter jeweils an, auf welche Art und Weise die TN sich fortbewegen müssen; das kann sein: auf einem Bein hüpfend, rückwärts laufend, auf beiden Beinen

hüpfend, wie ein Frosch hüpfend, seitlich laufend, kriechend usw..

→ Gewonnen hat derjenige, der als erster im Ziel beim Spielleiter abklatscht.

Ihr solltet eine kurze Verschnaufpause von 10 Minuten einplanen.

6. Spiel: **Löffelstafette**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

1 Teelöffel pro TN, 2
Stücke Würfelzucker
+ Reserve

→ Die TN werden in zwei Mannschaften eingeteilt, welche sich dann in zwei Reihen gegenüber sitzen.

→ Jeder TN hat den Griff eines Teelöffels im Mund. Aufgabe der Mannschaften ist es, ein Stück Würfelzucker vom Anfang bis zum Ende der Reihe weiterzureichen.

→ Der Spielleiter legt den Zucker

jeweils auf den Löffel des ersten TN eines Teams.

→ Auf Kommando geben diese TN den Zucker dann mit dem Löffel an ihren Nachbarn weiter. Fällt das Zuckerstück runter, so muss die Mannschaft von vorne beginnen. Ist das Zuckerstück am Ende einer Reihe angelangt, hat diese Mannschaft gewonnen.

7. Spiel: **Hula-Hoop-** **Rekord**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

2 Hula-Hoop-Reifen

→ Die TN werden in zwei Teams aufgeteilt, die sich in einer Reihe hintereinander aufstellen.

→ Der jeweils erste TN in der Reihe erhält jeweils einen Hula-Hoop-Reifen. Auf Kommando versuchen diese TN, den Reifen so lange wie möglich um ihre Hüften kreisen zu lassen.

→ Fällt der Reifen zu Boden, wird er an den Hintermann weitergegeben. Dieser versucht abermals, den Reifen möglichst lange kreisen zu lassen. Fällt er, wird er wieder weitergegeben.

→ Das Team, das den Reifen länger „in der Luft“ behält, gewinnt. Es ist die Aufgabe des Spielleiters, darauf zu achten, dass die Teams keine Zeitverzögerungen provozieren.

8. Spiel:**Die größten****Musikkenner**

Mitspieler:

nicht mehr als 30 TN

Materialien:

keine

→ Es werden wieder zwei Mannschaften gebildet, die sich in zwei Reihen auf den Boden setzen.

→ Auf Kommando beginnt der erste TN aus der 1. Gruppe den Refrain eines Liedes zu singen, das er sich selber aussucht.

→ Ist der Refrain beendet, so muss unmittelbar danach der erste TN aus der 2. Gruppe einen von ihm ausgesuchten Refrain eines anderen Liedes zum besten geben. Dann ist der zweite TN aus der 1. Gruppe dran ein Liedchen zu trällern und darauf der zweite TN aus der 2. Gruppe usw.

→ Braucht ein TN mehr als 5 Sekunden zum Überlegen, gibt das einen Minuspunkt für seine Mannschaft und der nächste TN aus der anderen Gruppe ist an der Reihe. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt dieses Spiel.

9. Spiel:**Luftballon-Tanz**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

2 Luftballons, Reserve

→ Die TN werden in zwei Teams eingeteilt, die sich jeweils hintereinander in einer Reihe aufstellen.

→ Die ersten TN der beiden Teams erhalten jeweils einen Luftballon, den sie sich zwischen die Knie klemmen. Auf das Startkommando drehen sie sich um und versuchen

den Luftballon so schnell wie möglich an den nächsten in der Reihe weiterzugeben, ohne dabei die Hände zu benutzen.

→ Fällt der Ballon hin, so muss er aufgenommen, wieder zwischen die Knie gesteckt und kann dann erst weitergegeben

werden. Das Team, dessen letzter Mann als erster den Luftballon erhält, gewinnt.

10. Spiel:
Skateboard-Rennen
(oder Schubkarren-Rennen)

Mitspieler:

jede gerade Anzahl

Materialien:

wenn vorhanden: 1

Skateboard für jeden 2. TN,
Stoppuhr, Hindernisse

→ Die TN finden sich zu Paaren zusammen. Einer der beiden TN setzt sich jeweils auf ein Skateboard. Der andere schiebt ihn auf Kommando durch einen ca. 50 Meter langen Hindernis-parkour.

→ Falls nicht ausreichend Skateboards vorhanden sind oder das ganze Spektakel vielleicht am Strand stattfindet,

so bietet sich folgende Variante an: Die Paare bilden eine Schubkarre, d.h. ein TN läuft auf den Händen, wobei der Partner die Füße des TN hochhält.

→ Der Hindernisparkour wird dann so durchquert. Die schnellsten gewinnen natürlich.

11. Spiel:
Flossen hoch

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

2 Paar Schwimmflossen
(sollten in verschiedenen
Größen vorhanden sein)

→ Der Hindernisparkour bleibt aufgebaut. Die TN werden wieder in zwei Mannschaften aufgeteilt und stellen sich in ihren Teams hintereinander auf.

→ Auf Kommando ziehen sich die ersten TN der beiden Teams die Schwimmflossen über und überqueren damit alle Hinder-nisse. Auf dem Rückweg dürfen

Mottoparty:**Aufgaben der jungen Gäste:**

- Aussuchen des Mottos/Themas (z.B. Ozeanien, Space-World, Dschungelbuch)
- Erstellen der Dekoration (aus einfachen Utensilien wie Krepp-Papier, Pappmache , etc.)
- Basteln von Kostümen (z.B. aus Mülltüten, Joghurtbechern, Blumen, Blättern)
- gegenseitiges Schminken

Aufgaben der Spielleiter:

- Organisation der Räumlichkeit
- Bereitstellen von Materialien für Dekoration und Kostüme
- Hilfestellung beim Basteln und Schminken
- Organisation von Musik
- eventuell: Party-Spiele

Flaschensteigen**Mitspieler:**

10-50

Materialien:

5 – 8 Flaschen

1 Augenbinde

→ 1 - 5 Freiwillige gehen vor die Tür und werden nacheinander wieder hereingeholt. Auf dem Boden stehen die Flaschen in einer Reihe.

→ Der Freiwillige soll nun mit verbundenen Augen über die Flaschen steigen, ohne sie umzuwerfen. Das darf er zunächst mit offenen Augen

ausprobieren. Anschließend bekommt er die Augen verbunden und muss erneut über die Flaschen steigen, wobei er vom Spielleiter durch Zurufe Hilfe bekommt. (Was der Spieler nicht weiß: Alle Flaschen wurden weggeräumt, nachdem er die Augen verbunden hatte. Beim nächsten Freiwilligen darf er mitlachen.)

StuhlfußballMitspieler:

10-20

Materialien:

1 leichter Fußball

→ Die Spieler bilden einen engen Stuhlkreis. Jeder sitzt auf einem seiner Füße, den anderen hat er frei um sein Tor (seinen Stuhl) zu verteidigen bzw. auf andere einen Angriff zu starten.

→ Zuerst haben alle Spieler eine bestimmte Anzahl von Punkten, für

jedes Tor bekommt der entsprechende Torwart einen Punkt abgezogen.

→ Man kann die Zusatzregel aufstellen, dass man bei seinen direkten Nachbarn keine Tore schießen darf.

→ Vorsicht: Keine harten Lederbälle o.ä. verwenden – Verletzungsgefahr.

Tipps für die Gruppenarbeit

Immer mal wieder werden Gruppen oder Teams in bestimmten Größen benötigt, sei es für Spiele oder andere Animationen. Hierzu ein paar Ideen für die spielerische Gruppeneinteilung. Besteht mal der Bedarf nach einer Meinungs- oder Stimmungserfragung, finden sich auf den folgenden Seiten auch Tipps für eine Feedback-Runde. Viele Ideen sind auch für die Arbeit bei Seminaren gut geeignet.

Die Gruppeneinteilung:**Partner-Reihen**Mitspieler:

jede gerade Anzahl

Ziel:

Einteilung in 2
Gruppen

Materialien:

keine

(ideal für die Kicks „Team-Knobeln“, „Grenzkampf“ und die „Tunnel-Kicks“)

→ Der Spielleiter bittet die TN einen Partner zu finden. Jeder TN streckt die Arme aus und hält die Hände seines Partners. Die Paare stellen sich dann nebeneinander und bilden so mit den anderen Paaren eine (Doppel-) Reihe. Dann bittet der Spielleiter die TN, einen Meter zurückzugehen.

Atom-SpielMitspieler:

jede Anzahl

Ziel:

jegliche
Gruppeneinteilung

Materialien:

keine

→ Die Spieler bewegen sich einfach durch den Raum (wenn möglich zur Musik). Auf eine Anweisung des Spielleiters müssen sich die TN blitzschnell zu Gruppen festgelegter Größe zusammenfinden, also z.B. 2er Gruppen, 4er Gruppen oder 12er Gruppen. Haben sich die Gruppen gefunden, lösen sie sich wieder auf und das Spiel geht von vorne los.

→ Bevor es langweilig wird, die gewünschte Gruppengröße nennen und mit der Animation oder dem Vorhaben loslegen.

Haribostaffel

Mitspieler:

jede Anzahl

Ziel:

Gruppeneinteilung

Materialien:

keine

→ Einfachste Methode, um eine beliebige Anzahl von Kleingruppen zu bilden.

→ Der Spielleiter geht im Kreis seiner TN herum, und bietet aus einem Korb verschiedenfarbige Gummibärchen (oder vergleichbares, z.B. Obst) an.

→ Die jeweils gleichfarbigen Gummibärchen bilden eine Gruppe. Dieses

kleine Spiel lebt von der lebendigen Anmoderation.

Seerose-Frosch-**Kick**

Mitspieler:

jede Anzahl

Ziel:

jegliche

Gruppeneinteilung

Materialien:

Zeitungen, Musik

→ Für den Seerose-Frosch-Kick werden Zeitungsseiten (anfangs ca. 1 pro 2 TN) auf dem Boden verteilt.

→ Dann wird Musik angemacht. Wenn diese wieder ausgeht, sollte sich jeder TN auf eine Zeitung gerettet haben.

→ Mit mehr und mehr ausscheidenden TN werden auch Zeitungen entfernt.

→ Eine begleitende Geschichte dazu (siehe Kicks) macht sich immer gut.

Wenn die gewünschte Gruppengröße erreicht ist, ist das Spiel beendet.

Das Feedback:**Ampelspiel**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

je eine rote, grüne

und gelbe (Kartei-)

Karte pro TN, Zettel,

Stifte

→ Jeder TN erhält 3 Karteikarten (eine rote, eine gelbe und eine Grüne). Vorher haben die TN sich (schriftlich) Feedbacks (meist einmal positiv einmal negativ zum Thema) überlegt, zu denen jetzt die Meinung aller gefragt ist. Diese Feedbacks werden auf einzelne Zettel geschrieben, eingesammelt, gemischt und wieder verteilt.

→ Die „Behauptungen“ werden dann reihum vorgelesen und jeder TN hebt dazu eine Karteikarte: - wenn er zustimmt, dann die grüne - wenn er anderer Meinung ist, die rote oder - wenn er sich nicht entscheiden kann oder nicht betroffen ist, dann die gelbe Karte.

→ Das Spiel kann auch nur mit roten und grünen Karten gespielt werden, dann gibt es nur klare Entscheidungen.

(Diese Äußerungen können dann als Ausgangspunkt für eine weitere Unterhaltung genommen werden. Diese sollte aber nicht zu weit ausufern, sonst verlieren die TN ihre Spontaneität.)

Auswertungsziel- scheibe / Torte

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

die vorbereitete

Zielscheibe / Torte,

verschiedenfarbige

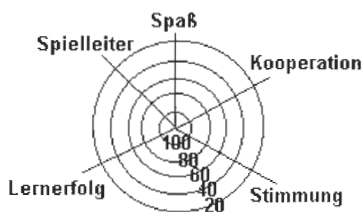
Klebeunkte

→ Der Spielleiter malt eine große Zielscheibe auf einen Papierbogen. Der äußere Ring erhält z. B. 10 Punkte, der innerste 100. Die Scheibe kann jetzt noch durch horizontale, vertikale und diagonale Linien aufgeteilt werden, so dass mehrere Teilstücke entstehen, in die z.B. Begriffe wie: Spielleiter-Verhalten, Gruppenzusammenarbeit, Stimmung, Lernerfolg etc. hineingeschrieben

werden können.

→ Jeder Spieler kann mit seinen Klebeunkten nun seine Bewertung der jeweiligen Bereiche in die Scheibe kleben und sie so zum Ausdruck bringen.

→ Es ist auch möglich, auf die Punkte die eigenen Initialen zu schreiben. Anschließend kann diese Zielscheibe als Aufhänger für eine genauere Diskussion dienen.



Blitzumfrage

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

keine

→ Nach einem Spiel oder einer anderen Aktivität stellen sich alle TN in einem Kreis zusammen und schließen die Augen. Der Leiter stellt jetzt eine Frage zu dem soeben Erlebten, wie z.B. "Wie hat dir dieses Spiel gefallen?", "Wie wohl habe ich mich in der Gruppe gefühlt?"

oder "Wie gut schätze ich die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe ein?". Die TN überlegen jetzt mit geschlossenen Augen ihre Bewertung zu der Frage und zeigen diese mit ihren Fingern an. So würden z.B. zehn Finger bedeuten, dass das Spiel ganz toll gefallen hat, während ein Finger äußerste Unzufriedenheit anzeigt.

→ Haben alle TN ihre Bewertung gefunden, so gibt der Leiter das Zeichen die Augen wieder zu öffnen.

→ Hinweise: Diese Reflexionsmethode ist sehr einfach durchführbar und ähnelt bekannten Bewertungssystemen. Ein wesentlicher Vorteil liegt in der Objektivität der Bewertung, da sie durch die geschlossenen Augen nicht durch andere verfälscht wird.

**Stimmungs-
barometer**

Mitspieler:

jede Anzahl

Materialien:

(Kartei-)Karten
mit den

Nummern 1 - 10

→ Auf dem Boden wird ein Seil ausgebreitet, an dem in regelmäßigen Abständen Karten mit den Nummern 1 bis 10 liegen.

→ Die TN/Gruppenmitglieder sollen sich entsprechend ihrer aktuellen Stimmung an die jeweilige Zahl stellen / setzen (1 = mies, 10 = großartig).

→ Es kann ganz gezielt nach den Gründen für die jeweilige Einordnung

gefragt werden und jeder, der etwas sagen möchte, kann dies tun. Es wird jedoch niemand gezwungen etwas zu sagen oder sich zu rechtfertigen!

→ Das Stimmungsbarometer kann als Ritual, z.B. einmal am Tag mit der Gruppe durchgeführt werden, um herauszubekommen, was die einzelnen Gruppenmitglieder bzw. die Gruppe als Ganzes bewegt.

Kleine Knobeleyen

Abschließend noch einige Anregungen für knifflige Aufgaben in kleineren Runden. Diese Knobeleyen eignen sich besonders für die gemütliche Runde am Abend oder als spannende Denksportaufgabe über einen längeren Zeitraum hinweg.

Kriminalfälle (Black Stories):

Hier gilt es Kriminalfälle oder merkwürdige Verhaltensweisen aufzulösen. Der Spielleiter erzählt kurz den Anfang einer Kriminalgeschichte, die er natürlich noch etwas ausschmücken kann, nur sollte er sich dabei nicht schon verraten, weil er etwa den Titel / das Thema ankündigt. Nun müssen die Mitspieler nur durch Fragen, die der Leiter mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann, auf die Lösung kommen. Die Schwierigkeitsgrade sind sehr unterschiedlich. Wenn die Lösung zu lange auf sich warten lässt, sollte man das Rätsel auflösen.

Der Fahrstuhl

Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Herr Meier fährt morgens mit der U-Bahn zur Arbeit, betritt die Halle eines Wolkenkratzers und fährt mit dem Lift ins 23. Stockwerk. Sein Büro liegt allerdings in der 35. Etage. Den Rest geht er zu Fuß. Er macht das aber nicht, um fit zu bleiben oder weil er etwa ein begeisterter

Treppensteiger wäre. Am Abend fährt er mit dem Lift wieder nach unten - diesmal allerdings direkt vom 35. Stockwerk aus. Nur bei Regen fährt er gleich direkt vom Erdgeschoss in den 35. Stock.

➔ **Lösung:** Die Lösung ist so einfach wie verblüffend, nur wird es schon einige Zeit dauern, bis man darauf kommt, dass Herr Meier so klein ist, dass er nicht an den Fahrstuhlkнопf des 35. Stocks kommt - abwärts natürlich kein Problem. Nur bei Regen hat er eben einen Schirm dabei, mit dem er den hoch gelegenen Knopf erreicht.

Tod am Fenster:Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Herr Meier kommt vom Einkaufen nach Hause. Als er seine Wohnung betritt, erschrickt er: Mary und Paul liegen beide tot auf dem Boden vor dem offenen Fenster. Um sie herum bemerkt er eine riesige Wasserpflanze.

→ Lösung: Die Schwierigkeit in diesem Fall liegt darin, herauszufinden, ob Mary und Paul überhaupt Menschen sind. Sind sie nämlich nicht. Mary und Paul sind zwei Goldfische. Das sich durch einen Windzug öffnende Fenster hat irgendwann das davor stehende Goldfischglas umgekippt, es zerbrach und die beiden Fische erstickten auf dem Teppichboden.

Der Anruf:Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Herr Meier liegt im Bett und kann nicht schlafen. Schließlich greift er zum Telefon, wählt eine Nummer, lässt sich verbinden und wartet bis sich jemand meldet. Den fragt er, ob er mit Herrn Meier verbunden sei. Dieser verneint das, worauf Herr Meier sich entschuldigt. Er legt auf und kann ganz

beruhigt einschlafen. Welcher merkwürdiger Anruf...

→ Lösung: Nun ja, es ist eigentlich mal wieder recht einfach: Der Nachbar von Herrn Meier schnarcht wie eine Kettensäge. Also ruft er die Rezeption an und lässt sich mit seinem Nebenzimmer verbinden. Nach Herrn Meier zu fragen, ist natürlich ein überflüssiger Scherz, denn er hat sein Ziel bereits erreicht: Der lästige Schnarcher ist geweckt und Herr Meier kann endlich in Ruhe einschlafen.

Der Tote auf dem Feld:Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Nach einer erholsamen Nacht vertreibt sich Herr Meier die Zeit mit einem Spaziergang. Allerdings findet er hier schon wieder einen Toten; das scheint sein Schicksal zu sein. Der Tote liegt auf einem großen Feld. Etwa 100 Meter neben ihm liegt außerdem noch ein geheimnisvolles Paket.

→ Lösung: Doch, diesmal ist der Tote ein Mensch. Nur wie kommt der Mann auf das Feld, wenn ringsum keine Fußspuren zu finden sind - und was ist in dem Paket? Das Paket ist ein Fallschirm, der Mann ist aus einem Flugzeug abgesprungen und hat einen defekten Fallschirm benutzen wollen.

Im Orient-Express:Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Ein Zugabteil, besetzt mit mehreren Personen: ein junger Mann mit einer Augenbinde, eine etwas betagtere, beleibte Frau, ein 19-jähriger Jugendlicher und ein Mann mittleren Alters. Irgendwann wird es stockdunkel, der Zug passiert einen langen Tunnel. Als es wieder hell im Abteil wird, ertönt aus dem Hals der Frau ein greller Schrei: der Mann mit der

Augenbinde ist tot: Selbstmord!

→ Lösung: Das Geheimnis liegt hier in der Augenbinde. Der Tote wurde vor der Zugfahrt operiert. Er war blind und dort sollte er das Augenlicht wieder erlangen. Nach einem längeren Krankenhausaufenthalt fuhr er wieder nach Hause, begleitet von einem Zivi (der 19-jährige). Irgendwann wurde er so neugierig, dass er die Augenbinde abhob, um zu prüfen, ob er wieder sehen könne. Dummerweise tat er das in einem Tunnel. Das Leben hatte für ihn nun keinen Sinn mehr - er beging Selbstmord.

**Das
Streichholz**Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Herr Meier hat einen Sommerurlaub in den Bergen gebucht. Die Ferien vergehen ohne Leichen - Herr Meier langweilt sich deswegen schon fast selbst zu Tode. Als er gegen Ende seines Urlaubs noch einmal eine Bergtour macht, findet er aber endlich wieder eine Leiche. Sie liegt zerschellt am Fuße des Berges. In der Hand des Toten

findet Herr Meier ein Streichholz.

➔ Lösung: Der Tote war mit mehreren Leuten in einem Heißluftballon unterwegs. Durch ungünstige Windverhältnisse trieben sie auf einen Berg zu, an dem sie ganz sicher zerschellen würden: Sie hatten bereits alle Sandsäcke abgeworfen und die Gasflaschen waren bereits leer. Was sollten sie also tun - sie mussten unbedingt weiteren Ballast abwerfen, um über den Berg zu kommen. Also zogen sie in ihrer Verzweiflung Streichhölzer - wer "den Kürzeren zog", musste abspringen.

**Mysteriöser
Selbstmord**Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Ein Mann sitzt im Dunkeln in einem runden Raum vor dem Fernseher. Draußen tobt ein Sturm. Plötzlich steht er auf und erschießt sich.

➔ Lösung: Der Mann ist Leuchtturmwärter, daher der runde Raum. Er hat vergessen, das Signallicht anzuschalten, deshalb sitzt er im Dunkeln. In den Nachrichten sieht er, dass vor seiner Küste im Sturm ein Schiff auf Grund gelaufen ist und unzählige Menschen in den tosenden Wellen ertrunken sind. Er erträgt nicht, dass er daran schuld ist und begeht Selbstmord.

Tod durch
Känguru

Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Ein Ehepaar erleidet Schiffbruch vor einer einsamen Insel. Sie werden von Eingeborenen gefunden und versorgt. Nach ein paar Tagen wird der Mann von einem vorüberfahrenden Schiff gerettet. Ein paar Jahre später sitzt der Mann in einem Spezialitätenrestaurant und bestellt sich Kängurufleisch. Kaum hat er den ersten

Bissen genommen, springt er auf, stürzt sich aus dem Fenster des Restaurants und ist tot.

→ Lösung: Als er auf der Insel gestrandet war, starb seine Frau, wie die Eingeborenen sagten, an den Folgen des Schiffbruchs. In den Tagen, die er auf der Insel verbrachte, bekam er von den Eingeborenen Kängurufleisch vorgesetzt, zumindest erzählten sie ihm das. Als er Jahre später in jenem Restaurant dann herausfindet, dass Kängurufleisch ganz anders schmeckt, erkennt er die schreckliche Wahrheit, die er vielleicht schon die ganze Zeit geahnt hat: Die Eingeborenen haben ihm damals, kein Kängurufleisch vorgesetzt, sondern sie waren Kannibalen und das Fleisch stammte von seiner Frau. Mit dieser Erkenntnis kann er nicht leben und bringt sich um.

Der TaucherMitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Mitten in einem Wald liegt ein Mann im Gummianzug mit Sauerstoffflasche auf dem Rücken und Schwimmflossen an den Füßen. Er ist tot.

→ Lösung: Es gab einen größeren Waldbrand, zu dessen Bekämpfung Lösflugzeuge eingesetzt wurden. Diese Flugzeuge schöpften mit großen Wasserkübeln Wasser aus einem nahe gelegenen See, dabei haben sie versehentlich einen Taucher mit "abgeschöpft", und über dem Wald ausgeschüttet. Er starb durch den Aufprall.

**Die Hand
des Mörders**Mitspieler:

1 - 5

Materialien:

keine

Zwei Personen sitzen sich in einem Zug gegenüber. Beide sind vornehm gekleidet, einer der beiden schmaucht eine Zigarre, der andere liest Zeitung. Irgendwann zieht der eine der beiden seine Handschuhe aus. Der Andere zückt darauf eine Pistole und erschießt sein Gegenüber.

→ Lösung: Vor langer Zeit verlor der "Schütze" seine Frau - sie wurde erschossen. Ihr Mörder wurde jedoch nie gefunden. Alles, was er wusste, war, dass dieser einen sehr schönen und wertvollen Ring aus ihrem Haus gestohlen haben musste. Als nun sein Gegenüber den Handschuh auszog, erkannte er den seltenen Ring sofort wieder und wusste, dass dies der Mörder sein musste. Dieser hatte es offensichtlich nicht lassen können, den Ring selbst anzuziehen. Dies wurde ihm hier nun zum Verhängnis.

Schätzfragen:**Klugscheißer-
Olympiade**Mitspieler:

Jede Anzahl

Materialien:

keine

→ In jeder Gruppe gibt es immer einen oder mehrere Alleswisser. Dies ist eine Sammlung von Fragen, dessen Antwort man nicht wirklich wissen, sondern nur schätzen kann.

→ Der Spieler oder die Mannschaft, dessen Schätzung am nächsten an der genannten Zahl dran ist, bekommt einen Punkt.

- Wie viele Sekunden hat das Jahr? (31.536.000)
- Wie tief ist die kälteste Temperatur, die je erreicht wurde? (- 273,14°C (im Labor))
- Wie oft kann man ein Stück Papier maximal falten? (13x (Größe beliebig, kann gerne ausprobiert werden))
- Aus wie viel Schichten Papier besteht das Papierstück dann, wenn es 13x gefaltet wurde? (8.192)
- Wie groß war der größte Mensch aller Zeiten? (2,72 m, Robert Pershing Wadlow, USA, gest. 1940)
- Wie groß war der kleinste Mensch aller Zeiten? (54,6 cm, Chandar Bahadur Dangi, Nepal)
- Wie viele Kilometer legt das Licht in einer Sekunde zurück? (299.493 km)
- Wie viele cm misst die größte Spinne? (40 cm (10 cm Körperdurchmesser und 30 cm Beinlänge), Goliath-Vogelspinne)
- Wie alt war die Amerikanerin Phylliss Turner beim Abschluss ihres Medizinstudiums? (94 Jahre)

- *Wie hoch ist das Durchschnittsalter der Bevölkerung Ugandas? (15 Jahre)*
- *Wie viele Sterne kann man mit dem bloßen Auge zählen? (3.500 (auf der Nordhalbkugel))*
- *Wie viele Schritte legt ein Postbote pro Tag zurück? (15.000)*
- *Was ist die höchste Geschwindigkeit, die je mit einem Ball erreicht wurde? (362 km/h (Federball))*
- *Wo liegt der Weltrekord im „Unterwasser-Luftanhalten“? (21,33 min, Peter Colat)*

Zahlen gültig für 2012/2013.

Zahlentricks:

Das Jonglieren mit Zahlen kann äußerst verblüffend sein...

Geburtstag**erraten**

Mitspieler:

1

Materialien:

Keine

→ Wenn du den Geburtstag eines Mitspielers nicht kennst, kannst du ihm folgende Aufgabe stellen:

Verdopple die Tageszahl deines Geburtstages und addiere 5 dazu. Multipliziere das Ergebnis mit 50 und addiere dazu die Monatszahl.

→ Lasse dir das Ergebnis nennen. Nun ziehst du still 250 vom Ergebnis ab. Die letzten beiden Stellen deiner Lösung sagen dir den Monat und die restlichen Ziffern den Tag des Geburtstages. Hast du zum Beispiel als Ergebnis die Zahl 1702 heraus, so hat dein Mitspieler am 17.02. Geburtstag.

Alter ist kein**Geheimnis**

Mitspieler:

1

Materialien:

Keine

→ Um das Alter des Gegenüber verblüffend zu ermitteln, lasse ihn doch mal folgende einfache (na ja) Rechnung durchführen: Multipliziere dein Alter mit 2. Addiere 5 hinzu und multipliziere die Summe mit 5. Nenne mir nun das Ergebnis.

→ Streiche nun die letzte Ziffer des Ergebnisses weg und ziehe vom Rest 2 ab. Jetzt hast du das Alter der Person. Nennt dir dein Mitspieler zum Beispiel als Ergebnis die Zahl 365, so ist er 34 Jahre alt.

Die **Bielefelder Jugendreiseschriften** wollen zur Theorieentwicklung und Praxisverbesserung im Jugendtourismus beitragen. Nach einer kurzen Phase in den sechziger und siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts widmeten sich nur wenige Fachleute diesem Spezialbereich des Tourismus. Dies ist bemerkenswert angesichts der Tatsache, dass die Reiseintensität bei der jungen Bevölkerungsgruppe am höchsten ist. Schließlich ist mit Jugendreisen auch ein erheblicher Wirtschaftsfaktor verbunden.

Im Ausland genießt der Jugendtourismus ein hohes Ansehen. Das war in Deutschland lange Zeit nicht so. Mangelnde Aufmerksamkeit von Seiten der Politik, der Wirtschaft, der Medien und auch der Wissenschaft waren der Antrieb für diese Bücherreihe.

Aus der damaligen Initiative von Bernhard Porwol, Thomas Korbus und Wolfgang Nahrstedt entstanden bisher insgesamt 8 Bücher. In 2003 löste Renate Freericks den ausscheidenden Wolfgang Nahrstedt ab.

Zu den Herausgebern:

Renate Freericks, Jahrgang 1961, Dr. phil., Professorin an der Hochschule Bremen, Studiengangsleiterin „Internationaler Studiengang für Angewandte Freizeitwissenschaft“ (ISAF), Vorsitzende des Instituts für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit (IFKA), Stellv. Vorsitzende der Kommission pädagogische Freizeitforschung der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE).

Thomas Korbus, Jahrgang 1959, Dipl.-Pädagoge, Studium in Köln, Oldenburg und Bielefeld, Gründer von Reisen und Freizeit mit jungen Leuten e.V. (**ruf**) und geschäftsführender Gesellschafter von **ruf reisen**, Bielefeld, Gründer des Reisetnetz e.V. und des Bundesforum Kinder- und Jugendreisen e.V.

Bernhard Porwol, Jahrgang 1959, Dr. phil., Dipl.-Pädagoge und Reiseverkehrskaufmann, Gründer von Reisen und Freizeit mit jungen Leuten e.V. (**ruf**) und bis 2009 geschäftsführender Gesellschafter von **ruf reisen**, Bielefeld. Studium der Soziologie und Pädagogik in Bonn und Bielefeld, Lehraufträge an der Universität Bielefeld und der Hochschule Bremen, Mitherausgeber der Bielefelder Jugendreiseschriften und nun Berater und Coach.

Mitherausgeber bis 2002:

Wolfgang Nahrstedt, Jahrgang 1932, Dr. phil., emeritierter Professor an der Universität Bielefeld, Schwerpunkte: Freizeitpädagogik, Kulturarbeit und Tourismuswissenschaft.

Bielefelder Jugendreiseschriften

In der Reihe der Bielefelder Jugendreiseschriften beim Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. (IFKA), Bremen (bis 2002 mit Sitz in Bielefeld) sind bisher erschienen:

Band 1: KORBUS, Thomas; NAHRSTEDT, Wolfgang; PORWOL, Bernhard & TEICHERT, Marina (Hrsg.) (1997). Jugendreisen: Vom Staat zum Markt; Analysen und Perspektiven. Bielefeld: IFKA.
ISBN 3-926499-35-4

Band 2: BRAUN, Ottmar L. & KLUCK, Rainer (Hrsg.) (1997). Ost- und westdeutsche Jugendliche im Feriencamp: Perspektiven, Formen und Konflikte gemeinsamer Ferienaufenthalte. Bielefeld: IFKA.
ISBN 3-926499-36-2

Band 3: PORWOL, Bernhard (2001). Qualität im Jugendtourismus: Die zentrale Bedeutung der Kundenzufriedenheit. Eine empirische Untersuchung. Bielefeld: IFKA.
ISBN 3-926499-42-7

Band 4: STUMPF, Frank (2012). BEACHFOOTBALL - Trendsport für Jugendliche. 2. erweiterte Auflage. Bremen: IFKA.
ISBN 13 978-3-926499-60-8

Band 5: GIESECKE, Hermann; KEIL, Annelie & PERLE, Udo (Hrsg.). (2002). Pädagogik des Jugendreisens. Faksimileausgabe. 2. Auflage, Faksimileausgabe. Bielefeld: IFKA.
ISBN 3-926499-47-8

Band 6: **ruf akademie / ruf reisen** (2013). Animationspraxis: Spiele für Gruppen. 4. erweiterte Auflage. Bremen: IFKA.
ISBN-13: 978-3-926499-61-5

Band 7: ILG, Wolfgang (2005). Freizeiten auswerten – Perspektiven gewinnen: Grundlagen, Ergebnisse und Anleitung zur Evaluation von Jugendreisen im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg. 2. überarbeitete Auflage. Bremen: IFKA.
ISBN 3-926499-57-5

Band 8: KORBUS, Thomas u.a. (Hrsg.) (2012). Jugendreisen 2.0. Analysen und Perspektiven. Bielefeld: **ruf akademie**.
ISBN 978-3-00-037476-0

Informationen zum **Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V.** und zu weiteren Veröffentlichungen im Internet unter: www.ifka.de.



Band 1:
 KORBUS, Thomas;
 NAHRSTEDT, Wolfgang;
 PORWOL, Bernhard &
 TEICHERT, Marina (Hrsg.)
 (1997). Jugendreisen: Vom
 Staat zum Markt; Analysen
 und Perspektiven.
 Bielefeld: IFKA.
 ISBN 3-926499-35-4

Mit der Sammlung von Beiträgen der 27 Autoren wird der Bereich des Jugendreisens einer aktuellen Analyse unterzogen. Dies ist nach jahrzehntelangem Fehlen nennenswerter Veröffentlichungen zum Thema Jugendreisen bemerkenswert. Anlässlich des 15jährigen Geburtstages von **ruf reisen** konnten als Autoren gewonnen werden (alphabetisch):

Gerhard Au, Christiane Brandenburg, Ottmar L. Braun, Johannes Enßle, Bernd Fechner, Thomas Gehlen, Heinz Hahn, Wolfgang Isenberg, Peter de Jong, Rainer Kluck, Thomas Korb, Jens Kosmale, Werner Müller, Wolfgang Nahrstedt, Herbert Oberste-Lehn, Bernhard Porwol, Manfred Prager, Alwin Proost, Harald Schmidt, Carsten Schneider, Sebastian Schuster, Günter Seeliger, John Seekings, Kerstin Sievert, Albrecht Steinecke, Marina Teichert und Markus Wallney.

Damit liefern fast alle, die in den letzten Jahren in der deutschen „Jugendreiseszene“ aktiv waren, ihre spezifische Sicht zu den Entwicklungen und Tendenzen des Jugendreisens. Die Professionalisierung des Jugendreisens zum marktorientierten Produkt als Alternative zu staatlich subventionierten Reisen beschäftigt viele Autoren, wie auch Themen zur historischen Entwicklung in Ost- und Westdeutschland, aber auch Recht, Steuern, Ausbildung, Reisekonzepte, Forschung und Branchenpolitik.



Band 2:
 BRAUN, Ottmar L. &
 KLUCK, Rainer (Hrsg.)
 (1997). Ost- und
 westdeutsche Jugendliche im
 Feriencamp: Perspektiven,
 Formen und Konflikte
 gemeinsamer
 Ferienaufenthalte.
 Bielefeld: IFKA.
 ISBN 3-926499-36-2

Das Zusammenwachsen beider Teile Deutschlands ist von großer Wichtigkeit und eine Generationenaufgabe. Von besonderem Interesse sind da die Einstellungen und Verhaltensweisen der jungen Leute. In der spezifischen Urlaubssituation stecken besondere Chancen des gegenseitigen Kennenlernens und Verstehens. Behandelt werden die folgenden Themen:
 Konflikte im Jugendferien-Camp: Überblick über Ziel, Methoden und Ergebnisse des Forschungsprojektes (Ottmar L. Braun und Rainer Kluck); Die Befragung der Reiseleiter (Ottmar L. Braun und Rainer Kluck); Die Befragung der jugendlichen Teilnehmer. Ergebnisse der quantitativen Analyse (Ottmar L. Braun und Catharina Wrede); Verhalten, Einstellungen und Motive von ost- und westdeutschen Jugendlichen im Feriencamp (Maren Böhler und Jasmin Mathäß), Konflikte, Stereotype und Reiseerwartungen von ost- und westdeutschen Jugendlichen im Feriencamp (Kathrin Gandre und Susann Otto); Stereotype, Konflikte und Cliquenbildung von ost- und westdeutschen Jugendlichen im Feriencamp (Catharina Wrede und Sonja Pohle); Analyse der Jugendreisestudien Sommer '94 und '95 der **ruf reisen** Kooperation (Ottmar L. Braun); Kontaktpflege contra Sonnenbaden. Reisen ost- und westdeutscher Jugendlicher im Vergleich (Harald Schmidt); Der Kampf um Anerkennung in einem Jugendferiencamp (Bernd Fechler).



Band 3:
 PORWOL, Bernhard
 (2001). Qualität im
 Jugendtourismus: Die
 zentrale Bedeutung der
 Kundenzufriedenheit. Eine
 empirische Untersuchung.
 Bielefeld: IFKA.
 ISBN 3-926499-42-7

Jugendreisen haben sich als touristisches Spezialangebot etabliert. Nicht das Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG), sondern das Reisevertragsgesetz bestimmt primär die Rahmenbedingungen eines Jugendreiseanbieters. Das moderne Jugendreisen für Minderjährige befindet sich im Spannungsfeld von Jugendlichen, deren Eltern, den betreuenden JugendreiseleiterInnen und den vermittelnden Reisebüros. Es werden hierzu erstmals empirische Studien von **ruf reisen** vorgestellt. Die Ergebnisse sind sowohl für Veranstalter von Jugendreisen, als auch für WissenschaftlerInnen in Tourismus und Jugendarbeit interessant. Es zeigt sich ein Wechsel weg vom Bildungsanspruch herkömmlicher Jugendreiseangebote hin zur Zufriedenheit aller Beteiligten. Die Ergebnisse belegen die Notwendigkeit einer bedürfnisorientierten Ausrichtung der Jugendreiseangebote. Die vorliegende Untersuchung markiert vor diesem Hintergrund den Versuch, die in der Praxis bereits vollzogene „pragmatische“ Wendung im Jugendtourismus hin zu einer stärkeren Markt- und damit Kundenorientierung, nunmehr empirisch und theoretisch einzuholen und eine neue fachöffentliche Debatte über die Qualität des Jugendreisens im Spannungsfeld von Jugendarbeit und Tourismus zu eröffnen.

Frank Stumpf

Beachfootball

Trendsport für Jugendliche



www.ruf.de

IFKA

nfakademie

Band 4: STUMPF, Frank
(2012).

BEACHFOOTBALL –
Trendsport für Jugendliche.
2. erweiterte Auflage.

Bremen: IFKA.

ISBN 13 978-3-926499-60-8

Mit „Beachfootball - Trendsport für Jugendliche“ wird gezeigt, wie eine professionelle Sportart im jugendtouristischen Kontext als Trendsportart zu einer attraktiven Freizeitgestaltung werden kann. Die aus den USA stammende Mannschaftssportart, die auch eine Kontakt- bzw. Kampfsportart ist, wird für die jugendliche Urlaubssituation „entschärft“ und attraktiv gemacht, ohne dass die Ernsthaftigkeit dieser Sportart in Strategie und Taktik oder das Regelwerk außer Acht gelassen werden. Das Interesse an Football erklärt sich möglicherweise aus dem Reiz des Neuen und weil es aus Amerika stammt. Die Faszination ist aber sicher auch in der Tatsache begründet, dass American Football mit allem Drum und Dran sehr publikumswirksam inszeniert werden kann. Bereits seit 20 Jahren führt **ruf reisen** Beachfootball in seinen Sommercamps durch. Es ist für bislang etwa 20.000 Mädchen und Jungen zu einem unvergesslichen Urlaubserlebnis geworden.

Die erweiterte 2. Auflage wurde um die Untersuchung der allgemeinen Trendpotentiale von Beachfootball ergänzt und nimmt neben der praktischen Orientierung auch eine theoretische Einbindung des Coaches in der besonderen Rolle des Beachfootball-Referees vor.



Band 5:

GIESECKE, Hermann; KEIL,
Annelie & PERLE, Udo (Hrsg.)
(2002).

Pädagogik des Jugendreisens.
Faksimileausgabe. 2. Auflage.
Faksimileausgabe.

Bielefeld: IFKA.

ISBN 3-926499-47-8

Die Faksimileausgabe des 1967 erschienenen Buches konfrontiert die Leser mit den Anfängen des Jugendtourismus in Deutschland, als dieser in einem größeren Umfang immer weiteren Bevölkerungsschichten möglich wurde. Erstmals wurde empirisch untersucht, wie junge Leute verreisen und welche Motive sie haben. Dabei wurde herausgefunden, dass sich „Pädagogik“ und „Kommerz“ nicht ausschließen oder im Gegensatz zueinander stehen. Bei Gruppenreisen kommt den Aktionen der JugendreiseleiterInnen eine herausragende Bedeutung zu. Ebenso wurde erkannt, dass die Unterscheidung nach „gemeinnützig“ oder „kommerziell/gewerblich“ keinerlei Aussage über die Qualität der Reisen zulässt. Sehr wohl gibt es da wie dort gute oder schlechte Reiseangebote. Beachtet wurde seinerzeit dieses Buch kaum. Die 68er- Generation wandte sich anderen Themen zu. In der Wissenschaft war das Werk den (Sozial-) PädagogInnen zu kommerziell, den BetriebswirtInnen wiederum zu pädagogisch. So ist es auch immer noch in der Politik: Weder Jugendministerium noch Wirtschaftsministerium fühlten sich für den Jugendtourismus zuständig.

Die neuen Vorworte von PORWOL und GIESECKE versuchen das Buch einzuordnen und stellen einen aktuellen Bezug zur Gegenwart her.



Band 6:
ruf akademie / ruf reisen
 (2013). Animationspraxis:
 Spiele für Gruppen. 4.
 erweiterte Auflage.
 Bremen: IFKA
 ISBN-13: 978-3-926499-
 61-5

Die Sammlung verschiedenster Spiele für Gruppen stellt nicht einfach nur ein weiteres Spielbuch innerhalb der zahlreichen Publikationen von mehr oder weniger interessanten Spielideen dar. Vielmehr sind hier praxiserprobte und aktuelle Spiele und Spielsituationen vorgestellt, die für unterschiedliche Gruppengrößen und Rahmenbedingungen geeignet sind. Jeder Leser, jede Leserin wird neben altbekannten auch neue Spiele finden. Es gibt schließlich „Klassiker“, die über Generationen hin aktuell bleiben. Auch wenn es nie eine Erfolgsgarantie bei der Durchführung von Animation gibt, so sind die vorgestellten Spiele bei Beachtung grundlegender Regeln mit einem großen Erfolgsfaktor ausgestattet. Sie wurden von den vielen JugendreiseleiterInnen von **ruf reisen** und den zahlreichen Ausbildern und Ausbilderinnen der **ruf akademie** in den letzten Jahren ausprobiert, werden heute gern gespielt und sind hier erstmals gesammelt. Die Spiele und Spielsituationen sind nicht der alleinige Faktor für das Gelingen einer tollen Jugendreise oder eines erfolgreichen Seminars, aber sicher ein wichtiger Beitrag dafür, dass diese Veranstaltungen Spaß machen. Die Spiele für Gruppen sind für Kinder- und Jugendreisen und für Seminargruppen geeignet, können aber ebenso bei anderen Gruppenreisen oder auch auf Partys oder „nur zum Spaß“ gespielt werden.

Freizeiten auswerten – Perspektiven gewinnen

Grundlagen, Ergebnisse und Anleitung zur Evaluation von
Jugendreisen im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg



Band 7:

ILG, Wolfgang (2005).

Freizeiten auswerten –
Perspektiven gewinnen:

Grundlagen, Ergebnisse und
Anleitung zur Evaluation
von Jugendreisen im Evan-
gelischen Jugendwerk in
Württemberg.

2. überarbeitete Auflage.

Bremen: IFKA.

ISBN 3-926499-57-5

Erstmalig führt ein etablierter Verband eine umfassende empirische Untersuchung zur Qualität seiner Jugendferienfreizeiten durch und veröffentlicht diese Ergebnisse. Das ist in doppelter Hinsicht bemerkenswert. Zum Einen wird einer These der jahrzehntelangen Diskussion widersprochen, wonach Qualität grundsätzlich nicht empirisch messbar sei. Von sozialpädagogischer und jugendpolitischer Seite her wurde stets behauptet, soziale Prozesse wären viel zu komplex, als dass sie sich empirisch untersuchen ließen. Zum Anderen lässt sich ein großer Verband und Reiseveranstalter „in seine Karten schauen“. Dies wird bislang von anderen Organisationen mit dem Argument verwehrt, dass es sich ja um interne Belange handeln würde, es also quasi um Betriebsgeheimnisse geht. Dieser bislang einmalige Vorgang ermöglicht nun auch anderen Jugendreiseanbietern ein Qualitätsmanagement durch Benchmarking. Die Qualität der eigenen Reisen kann erstmals mit denen anderer Organisationen verglichen werden. Dies ist unabhängig davon, ob primär eine gewerbliche oder vorrangig eine verbandspolitische Orientierung vorliegt. Der Serviceteil liefert eine praktische Anleitung zur Evaluation eigener Jugendreisen und stellt die Fragebögen für eine selbständige Teilnehmer- und Mitarbeiterbefragung zur Verfügung.



Band 8:

KORBUS, Thomas u. a.
(Hrsg.) (2012). Jugendreisen
2.0. Bielefeld. Analysen und
Perspektiven: **ruf akademie**.
ISBN 978-3-00-037476-0

Im Jahr 1997 startete die Herausgebergruppe die Reihe der Bielefelder Jugendreiseschriften. Sie entstand aus einer Initiative engagierter Freizeitwissenschaftler im Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e. V. (IFKA) und den Machern von **ruf**. Es galt, bestehende Defizite aufzuarbeiten.

Mit diesem inzwischen achten Band der Bielefelder Jugendreiseschriften wollen wir nun einen Bogen zum ersten Band schlagen, der vor 15 Jahren entstanden ist. Wir wollen Bilanz ziehen, Entwicklungen aufzeigen und den Blick in die Zukunft wagen. Im Sinne des Jugendtourismus 2.0 haben wir bei dieser Ausgabe wieder viele Menschen dazu eingeladen, sich mit einem Beitrag zu beteiligen. Mehr als 60 sind diesem Ruf gefolgt – eine tolle Bilanz!

Jugendreisen 2.0 - Die Nähe des Titels zum Web 2.0 ist dabei durchaus gewünscht, denn das Prinzip von Web 2.0 lautet: mitmachen, eigene Ideen einbringen! Es hat sich auch im Jugendtourismus eine große, vernetzte „Community“ entwickelt, die vieles bewegt – und natürlich hat das Internet auch unsere Branche revolutioniert. Der Weg im Jugendtourismus geht vom Staat zum Markt – von der öffentlich subventionierten Jugendpflege zum privat finanzierten Jugendtourismus. Und heute? Das Fazit ist klar: Der Jugendtourismus in Deutschland hat stark an Bedeutung gewonnen.



Spiele in der Gruppe fördern die Geselligkeit und den Zusammenhalt in der Gruppe. Die hier aufgeführten Spiele sind praxiserprobt und mit Mitspielern aller Altersklassen erfolgreich durchführbar. Der Spielanleiter sollte die Spiele bereits selbst mal mitgespielt haben und nur solche auswählen, die ihm auch selbst gefallen. Denn wer selber Spaß hat, kann diesen auch leichter anderen vermitteln. Dabei gilt generell: Lieber keine als schlechte Animation.



Das Spielebuch bringt neue Ideen und dient als Gedächtnisstütze für alle, die aktiv Gruppenreisen durchführen.



IEFA
Bielefelder Jugendreiseschriften
Hrsg.: Körbus / Freericks, Porwol