

I N H A L T

Inhalt	1	Fragespiel / Blitzgespräch.....	23
Hinweise und Erklärungen	3	Geschichte ohne Dabbeljuh.....	24
Herkünfte	4	Papierkrieg.....	25
KenLen	5	Rausgeh	26
Interview mit einem Baby.....	5	Frustriertes Tier.....	26
Über meinen Namen.....	6	Jeder Song ein Hit!.....	27
Ordnung in den Haufen bringen.....	7	Summa Summarum.....	28
Sitz	8	Beweg	29
Tückische Länge.....	8	Ich sitze im Grünen und liebe ganz heimlich	29
Wandernder Schlüssel.....	9	Who is Who?.....	30
Nachsendeauftrag.....	10	Wo bin ich?.....	31
Rippel-Dippel.....	11	Ernstes Spalier.....	32
Mörderspiel.....	12	Mann sucht Frau + umgekehrt.....	33
Verschwörung.....	13	Fleisch.....	34
Das ist mein Ellenbogen!.....	14	Ohrläppchenspiel.....	35
Lexikonspiel.....	15	Eimer und Zeitung in der Mitte.....	36
Kennst du den Ort?.....	16	Flugzeug- oder Karawanenspiel.....	37
Präsidium.....	17	Standhaftigkeit I.....	38
Streichholzschaftel wandert.....	18	Standhaftigkeit II.....	39
11 Streichhölzer + Nicht Lachen	19	Elephantenspiel.....	40
Steh	20	Stars in Movement.....	41
Gordischer Knoten.....	20	Raupe.....	42
Faxgerät.....	21	Fünf Hände drei Beine.....	43
Funkerspiel.....	22	Blinde Kissenschlacht.....	44
		Lock-Blinzeln.....	45

Zuschnappen.....	46	Story.....	57
Erbsenkönig.....	47	Der Tote in der Sauna.....	57
Das freundliche Monster.....	48	Hyde Park Corner.....	58
Cheri, isch liebeh Disch!.....	49	Wissen.....	59
Besetzt!.....	50	Wann war das?.....	59
Star Wars.....	51	EP/Gel.....	60
Haufen.....	52	Im Tal der Klapperschlangen.....	60
Zipp - Zapp.....	53	Capture the Flag.....	61
Donauwelle.....	54	Demo.....	63
Eimer-Zieh-Ball.....	55	Falsche Gestik.....	63
Mölki.....	56	Malen mit Menschen.....	64

HINWEISE UND ERKLÄRUNGEN

Gesammelt von
Oktober 2002 bis Februar 2006
Erstellungsdauer: 17:53

Meine Erfahrung mit den Spielen ist: Es kann sein, dass es ein Mindestalter gibt für ein Spiel, kaum aber ein Maximalalter. Natürlich kommt das auf die Gruppe an. Oder haben Sie noch nie Teenies gesehen, die Kinderspiele mit Begeisterung spielen oder Erwachsene, die in Kinder-Bewegungsliedern ihre Bestimmung finden?!

Spielen kann Jüngeren, Untergebenen und Schwächeren Siege verschaffen, die sie im normalen Leben nie erlangt hätten. Die aber um so mehr das Betriebs- und Familienklima reinigen, und zu neuer Anerkennung von natürlicher Autorität führen können.

Spiele können auf wunderbarste Art die Lachmuskeln trainieren, Gruppengedühl zaubern und Einander-Wahrnehmen lernen

K Kinder (3-7)

JS Jungschar (8-12)

TE Teenies (13-17)

JE Junge Erwachsene (18+)

Spielekartei, tm

Stand 3. Feb. 2006

64 Seiten³

HERKÜNFT

Wenige der Herkunften:

- <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html>
- <http://www.stedingen.ejo.de/u-mb/Spielesammlung/php-Rahmen/index.php>
- Internationales EC-TeenCamp Sachsen
- Spielepädagogik-Unterricht an der Evangelistenschule Johanneum Wuppertal
-

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
KENLEN		JS	KREIS	Photos aller Gruppen- teilnehmer aus Baby- zeit

Interview Mit Einem Baby

Vorstellungsrunde einmal anders (meistens bekannt): im Interview-Stil einander vorstellen (Name, Ort, Familie, Hobbies, Kirche, etc.)

Auswahlkriterium sind Baby-Photos, die verstreut auf dem Tisch liegen, jeder sucht sich eines raus

Typ KENLEN	Anzahl	Alter JS	Sozialform KREIS	Zubehör
----------------------	--------	--------------------	----------------------------	---------

Über Meinen Namen

Die Klasse sitzt im Kreis. Jede erzählt kurz etwas zu ihrem Namen, z. B. wie die Eltern ihn ausgewählt haben, ob sie ihn mag oder nicht, ob sie schon einmal einen Spitznamen hatte oder ob der Name geändert wurde und was das für ein Gefühl war.

Dieses Spiel kann auch sehr schön sein für Gruppen, die sich schon kennen man erfährt immer etwas Neues über die anderen.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁶
------------------	--------------------	------------------------

Typ KENLEN	Anzahl 7	Alter K	Sozialform KREIS	Zubehör
----------------------	--------------------	-------------------	----------------------------	---------

Ordnung In Den Haufen Bringen

Die Teilnehmer müssen sich nach bestimmten Eigenschaften der Reihe nach aufstellen. Dabei müssen sie selber die Reihenfolge herausfinden.

Vorschläge:

- Alphabetisch (nach Vornamen, letztem Buchstaben des Vornamens etc.)
- Alter
- Größe
- Länge der Haare
- Schuhgröße
- Schulklasse ...
- etc.

Oder die Teilnehmer ordnen sich in Gruppen nach Kriterien, die der SL ansagt.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	7	TE	SITZKREIS	WOLLE, SCHERE

Tückische Länge

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Wollknäuel und eine Schere werden herumgereicht. Jeder schneidet sich ein Stück ab. Manche werden ein sehr kurzes Stück abschneiden, andere werden ein recht langes Stück nehmen. Am Ende wird jeder Teilnehmer aufgefordert pro Fingerlänge Schnur ein Detail (Hobbies, Eigenschaften, Haarfarbe, Schuhgröße, etc.) von sich zu erzählen. Das Gelächter über diejenigen mit den längsten Stücken ist groß.

Eine Variante ist, das Ganze mit einer **Rolle Toilettenpapier** zu machen (man spart sich die Schere - und Toilettenpapier gibt's fast überall). Die Teilnehmer werden z.B. aufgefordert mit: "Jeder nimmt, soviel er braucht...". Anschließend wird ein Detail pro Blatt gefordert.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	15	K	SITZKREIS	SCHLÜSSEL

Wandernder Schlüssel

Alle sitzen dicht beieinander in einem Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte und nennt **Absender** und **Empfänger** des Schlüssels. Der Absender gibt den (kleinen) Schlüssel einem seiner Nachbarn in die Hand, während der Spielleiter sich umdrehen muss.

Wird es ihm gelingen, den **Schlüssel** zu **erwischen** bevor er den Empfänger erreicht?

Er darf nur zweimal einen Namen aufrufen: der Genannte muss dann beide Hände vorzeigen. Hat er den Schlüssel, muss er in die Mitte.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁹
--------------------------	--------------------	------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	12	JS	SITZKREIS	ZEITUNG

Nachsendeauftrag

- Sitzkreis; jeder Stuhl hat Adresse = Name der Person, die auf ihm sitzt / in der Mitte steht der „Briefträger“
- wer im Rücken des Briefträgers sitzt, schickt Brief los: Namen einer Person rufen
- diese schickt Brief so schnell wie möglich weiter, indem sie anderen Namen ruft, und so Brief weiterschickt ... usw.
- Briefträger schlägt langsamer Mitspielerin auf die Knie mit einer Zeitung, muss diese als neue Briefträgerin in die Mitte
- Platz des Briefträgers behält Namen des neuen Postboten - Dieser Platz- und Namenwechsel häufig, daß nach einigen Wechseln des Briefträgers kaum noch jemand auf seinen eigenen Namen wird reagieren müssen

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ¹⁰
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	10	K	SITZKREIS	CREME

Rippel-Dippel

Die Spieler sitzen im Kreis, der SL hat eine Cremedose. Es geht los, indem der SL sagt:

„Ich bin das Rippel-Dippel, hab noch gar kein Dippel, 1.Rippel, wieviel Dippel hast denn du?“

Das antwortet:

„Ich bin das 1.Rippel, hab noch gar kein Dippel, 7.Rippel, wieviel Dippel hast denn du?“

Das geht immer so weiter, gern auch zurück zum Rippel-Dippel, bis einer einen Fehler macht. Der bekommt einen Creme-Dippel und muss seinen Text umstellen:

(Z.B. so: „Ich bin das 4.Rippel, **hab schon einen Dippel**, 7.Rippel, wieviel Dippel hast denn du?“)

Wie sehen die Spieler nach einigen Runden aus?

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ¹¹
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	15	TE	SITZKREIS	HÖLZER O.Ä.

Mörderspiel

Jeder kann jeden sehen. Per Hölzer (eins ist vollständig) oder Zettel (auf einem steht „Mörder“) oder geschlossene Augen und SL tippt einen als Mörder an - legt man den Mörder fest. Der Mörder bringt nun per Zublinzeln Leute um. Wer getroffen ist, macht dies ein paar Sekunden nach seinem eigentlichen Ableben durch Geräusch oder Zusammensinken deutlich.

Alle müssen immer in die Augen der anderen schauen.

Wenn zwei Leute einen Spieler verdächtigen, zeigen sie auf ihn. Wenn er nach Beweis nicht der Mörder ist, sind die beiden Kläger tot.

Sonst ist das Spiel vorbei.

Spielkartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ¹²
-----------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	10	TE	SITZKREIS	

Verschwörung

Alle sitzen im Kreis und schließen die Augen. Auf Kommando werden die Augen geöffnet und die Gruppe muss versuchen, sich nur durch Blickkontakt zu einigen, eine einzige Person anzuschauen. Wenn alle am Ende den gleichen anschauen, haben die Verschwörer gesiegt.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	10	TE	SITZKREIS	

Das Ist Mein Ellenbogen!

Der erste Spieler sagt zu seinem Nachbarn, indem er auf irgendein Körperteil (nicht den Ellenbogen) zeigt: „Das ist mein Ellenbogen!“

Der nächste Spieler muss nun sagen: „Das ist mein einsetzen, worauf der vorherige gezeigt hatte!“

Wer etwas verwechselt, fliegt raus.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	4	JU	AM TISCH	DUDEN, SCHREIBZEUG

Lexikonspiel

Alle haben was zu schreiben (gleicher Zettel, gleiche Stifte. Einer beginnt und liest ein Wort aus dem Duden oder Fremdwörterbuch vor.

Nun müssen sich alle eine Definition („Was isses?“) für das „Ding“ ausdenken und auf ihren Zettel schreiben. Der, der dran ist, schreibt die Definition aus dem schlauen Buch ab.

Nun werden alle Definitionen vorgelesen, am besten doppelt. Und es gibt jeder seine Stimme ab, welche die wahre Beschreibung war.

Wer richtig geraten hat, bekommt 1 Punkt. Und wessen Definition X Leute irreführt hat, der bekommt X Punkte.

Hinweis: Gruppe sollte sprachlich und intellektuell etwa ein Niveau sein.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ¹⁵
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	4	TE		

Kennst Du Den Ort?

Einer beginnt. Er denkt sich einen Ort aus, zum Beispiel Berlin. Nun beginnt er zu erzählen: „Ich sitze in der S-Bahn. Hier sind viele Menschen drin. Einer bettelt. Oh, was sehe ich denn da für einen hohen Turm? Eine Art Fernsehturm! Aber so spitz!“

Wenn der Ort (Strand von; Markt in; ...) erraten ist, macht der weiter, der es raus hatte.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	15	TE	SITZKREIS MIT PRÄSIDIUM	

Präsidium

Alle sitzen im Kreis. Zu Anfang spielen Frauen gegen Männer. Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel, wird eingesammelt und wieder ausgeteilt. Nun heißt jeder so, wie es sein neuer Zettel verkündete.

Das Präsidium gehört mit zum Kreis, ist aber etwas abgesetzt. Ziel ist es, das komplette Präsidium mit Leuten der eigenen Partei zu besetzen. Deshalb wird es zu Beginn 50:50 besetzt.

Nun wird wie bei „Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den X her!“ Gewünscht. Nur dass man anfangs nicht wissen kann, wer sich hinter dem Namen verbirgt. Der links vom frei gewordenen Platz Sitzende wünscht nun weiter.

Dabei muss das Ziel verfolgt werden. Wer den Platz wechselt, wechselt auch die Identität mit dem, der ihn gerufen hat. Also weiß man, dass der Rufer nun so heißt, wie der Gerufene.

Ein schwieriges Denkspiel, das viel Spaß macht!

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ¹⁷
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	10	KI	2 GRUPPEN GGÜ	2 SHSCHACHTELN

Streichholzschachtel Wandert

Auf den Startschuss des SL beginnen die gleichstarken Gruppen, die Streichholzschachteln über die Nasen vom Letzten zum Ersten zu bringen.

Dazu stülpt sich der Letzte die Schachtel auf die Nase und steckt sie – nur mit der Nase – dem nächsten auf die Nase.

Wer eine Hand benutzt oder wo etwas runterfällt, muss wieder beim Letzten anfangen.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ¹⁸
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
SITZ	6	TE	SITZKREIS	VOLLE SHS

11 Streichhölzer + Nicht Lachen

Nacheinander ist jeder dran, sich elf Streichhölzer ins Gesicht und in die Hände zu stecken.

Wer grinst, hat verloren.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
STEH	8	JS	2 REIHEN	PAPIER, STIFT

Gordischer Knoten

Alle Spieler stehen im Kreis und haben die Augen geschlossen auf ein Signal hin, läuft jeder in die Mitte zu und sucht mit jeder Hand eine andere.

Wenn jeder eine Hand hat, werden die Augen wieder aufgemacht und man versucht, sich wieder auseinander zu knoten.

Ziel: Es soll ein Kreis entstehen – was auch in den meisten Fällen gelingt! - Evtl entstehen zwei Kreise ineinander!

Spielkartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²⁰
-----------------	--------------------	-------------------------

Typ STEH	Anzahl 8	Alter JS	Sozialform 2 REIHEN	Zubehör PAPIER, STIFT
--------------------	--------------------	--------------------	-------------------------------	-------------------------------------

Faxgerät

Die Spieler stellen sich in zwei Mannschaften hintereinander auf. Der letzte malt eine einfache Zeichnung auf Papier und zeichnet sie dann nach dem Startschuss auf den Rücken seines Vordermannes.

Der gibt sie ebenso weiter, bis der letzte Spieler sie wieder „ausdrucken“ muss. Stimmt das Bild, dann hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst „durchgefaxt“ hatte.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
STEH	20	JS	STEHKREIS	

Funkerspiel

Alle stehen im Kreis. Einer beginnt, einen Funkspruch loszulassen.

Er hebt dazu beide Arme nach vorn. Rechts und links neben ihm wird jedoch nur - von den Funkassistenten - der zum Hauptfunker weisende Arm mit angehoben.

Nun blinzelt der Hauptfunker einem anderen Spieler aus dem Kreis zu, welcher nun beide Arme hochreißt. Seine Assistenten müssen ihn in gewohnter Weise unterstützen.

Wer das Armheben verpasst (egal ob Haupt- oder Nebenfunker), setzt sich hin.

Gewonnen hat das Team, das am längsten rumgefunkt hat.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²²
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
STEH	15	JS	STEHKREIS	

Fragespiel / Blitzgespräch

Die Spieler stehen im Kreis. Der SL stellt einem Spieler eine Frage, indem er auf ihn zeigt, z.B. "Hast du dir heute schon die Zähne geputzt?"

Der Spieler muss nun blitzschnell auf einen anderen Spieler zeigen und ihm eine weitere Frage stellen.

Der Spieler scheidet aus (setzt sich hin),

- der eine Frage stellt, die schon mal im Spiel vorkam,
- der versucht, eine Antwort zu geben,
- der den Spieler zurückfragt, von dem seine Frage kam,
- der einen Lachkrampf bekommt oder
- dem keine weitere Frage einfällt.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²³
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
STEH	10	JS	KREIS	

Geschichte Ohne Dabbeljuh

Alle bilden einen Kreis, in dessen Mitte Bonbons liegen. Der erste Spieler erzählt eine Geschichte, z.B. aus den letzten Ferien. Er muss versuchen, **Wörter mit W** als Anfangsbuchstaben zu **vermeiden**. Kommt doch ein Wort mit W vor, so dürfen die anderen nach den Bonbons greifen. Wer das erste Bonbon erwischt, erzählt die Geschichte weiter, darf aber das Bonbon behalten. Die anderen legen es zurück.

Variation 1:

Die Mitspieler **stellen** dem Erzähler **Fragen**. Bei jedem Wort mit W in der Antwort, dürfen alle nach den Bonbons greifen. (zurücklegen wie oben)

Variation 2:

Statt der Bonbon liegen **Korken** in der Mitte. Jeder Korken ist mit einer **Zahl** gekennzeichnet, die auf dem Boden des Korkens aufgebracht ist. Wer die meisten Augen gesammelt hat, hat zum Schluss gewonnen.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²⁴
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
STEH	20	K	2 GRUPPEN	ZEITUNG

Papierkrieg

- Kids in zwei gleichstarke Gruppen einteilen
- 'Spielfeld' ist durch Linie in **2 Hälften** getrennt
- jeder bekommt einen Bogen Zeitung, aus dem **Papierball** geknüllt wird
- Wecker auf 5-10 Minuten stellen, je nach Alter und Kondition der Teilnehmer
- Startkommando - **werfen** Teilnehmer **Papierbälle** in das gegnerische Feld
- Spieler müssen versuchen, Spieler aus gegnerischer Gruppe **abzuwerfen**
- Jeder, der von einem Ball **getroffen** wird, muss **stehenbleiben**, seinen **Namen sagen** und darf dann weiterspielen
- **gewonnen** hat das Team, in dessen Feld beim Klingeln des Weckers weniger Papierbälle liegen

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²⁵
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
RAUSGEH	12	JS	KREIS	

Frustriertes Tier

- Person geht raus, bekommt von Spielleiter ein Tier gesagt, das sie dann allen vorspielen soll
- drinnen kennen alle das Tier vom SL, sollen es gerade nicht nennen
- pantomimisch vorspielen lassen, keine Worte, nur Laute des Tieres
- während sich ausgewählter Mensch abmüht, darf keiner richtiges Tier nennen
- dafür alles mögliche andere, was so ähnlich aussieht. Dabei verzweifelt dann der Vorspielende schier... während es für die anderen lustig ist
- Dann später klärt man ihn auf und lädt ihn zur Versöhnung auf ein Getränk ein.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
RAUSGEH	12	JS	KREIS	LIEDERBUCH

Jeder Song Ein Hit!

Einige Spieler verlassen den Raum. Der Spielleiter teilt die Anfangsworte eines Liedes (alle, auch die Testpersonen, müssen das Lied kennen) so auf, dass ungefähr fünf Worte des Liedanfanges an fünf Leute im Kreis verteilt werden.

Der Spieler wird hereingeholt, nun muss er auf Zeit einzelne Leute anstupsen, die dann ihr Wort preisgeben. Wer keins abbekommen hatte, sagt einfach „**Unmusikalisch**“.

Wer das Lied am schnellsten herausbekommen hat, ist Sieger.

Variation:

- Nur Silben von sich geben.
- Alle brüllen das Lied auf Kommando gleichzeitig. Wiederholungen zählen.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²⁷
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
RAUSGEH	12	JS	KREIS	LIEDERBUCH

Summa Summarum

Ein Freiwilliger geht raus.

Die Gruppe denkt sich eine Aufgabe aus, die derjenige ausführen muss.

*Die Gruppe hilft ihm nur, indem sie **summt**. Leise, wenn er falsch liegt; laut und lauter wenn er richtiger wird.*

Einfache Aufgaben, wie ein Glas in die Hand nehmen, ein Buch angucken, Fenster öffnen, Gruppe ausdenken lassen

Großer Applaus bei Rausfinden und Ausführung der Aufgabe!

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ²⁸
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	JS	SITZKREIS	

Ich Sitze Im Grünen Und Liebe Ganz Heimlich ...

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, wobei ein Stuhl frei bleibt. Der Teilnehmer links vom freien Platz sagt '**Ich sitze**' und rutscht dabei auf den freien Platz. Weiter geht es mit den Satzteilen '**im Grünen**', '**und liebe**' und '**ganz heimlich**'.

Wobei immer aufgerutscht wird. Der nun folgende Teilnehmer sagt den **Namen eines Mitspielers**, während er weiterrutscht. Natürlich rufen Jungen einen Mädchennamen und umgekehrt.

Die Spieler, die links und rechts neben dem aufgerufenen Spieler sitzen, müssen diesen davon abhalten, den freien Platz zu erreichen. Schafft er es trotzdem, geht das Spiel mit dem nun neuen freien Platz weiter.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	20	TE	CHAOS	KÄRTCHEN , KLEBBAND

Who Is Who?

- auf **Karteikarten** Namen von allgemein bekannten Persönlichkeiten (Geschichte, TV, Kino, Musik, Politik) schreiben
- mit **Pflaster** auf den Rücken der Mitspieler kleben
- nun soll jeder Einzelne durch Fragen an die anderen Spieler herausfinden, wer man ist
- Achtung: an jeden Mitspieler **nur** insgesamt **zwei Fragen!**
- es darf nur mit **JA oder NEIN** geantwortet werden!
- Wer seine eigene Person erraten hat, kann sich eine neue Karte holen beim SL oder sich hinsetzen (ausscheiden)

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	20	TE	CHAOS	KARTEN , KLEBEBAND

Wo Bin Ich?

- auf **Karteikarten** Namen von allgemein bekannten Städten
- mit **Pflaster** auf Rücken kleben
- Nun durch Fragen der anderen Spieler herausfinden, wo man ist
- Achtung: an jeden Mitspieler **nur zwei Fragen!**
- Und es darf nur mit **JA oder NEIN** geantwortet werden!
- Wer seine Stadt raus hat, kann sich eine neue Karte holen oder sich hinsetzen
- Wer hat die meisten Karten gesammelt?

Typ BEWEG	Anzahl 6	Alter JS	Sozialform 2 REIHEN	Zubehör
---------------------	--------------------	--------------------	-------------------------------	---------

Ernstes Spalier

- 2 Gruppen als Spalier in zwei Reihen gegenüber
- abwechselnd startet von jeder Gruppe der erste Spieler und geht gemessenen Schrittes mit ernstem Gesicht durch das Spalier
- Gegner versuchen, ihn zum Lachen zu bringen; alles erlaubt - außer Anfassen
- geschafft ohne Lachen - darf sich ans Ende der Reihe stellen
- Lächeln, Grinsen, oder sogar Lachen: an Anfang zurück
- Gruppe gewinnt, deren Mitglieder komplett Gang durch Spalier geschafft haben

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	KI	BUNT	2

Mann Sucht Frau + Umgekehrt

- *Ein Mädchen, ein Junge in gegenüberliegende Ecken, beiden die Augen verbinden*
- *alle Männer helfen dem Mann auf dem Weg; die Frauen der Frau*
- *die Hindernisse müssen fair beschrieben werden, dass keiner stürzt*
- *wenn sich beide treffen (evtl. auch Zeit nehmen), dann ist das der Sieg*

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	15	TE	STEHKREIS	

Fleisch

Die Spieler stehen im Kreis. Ein Freiwilliger geht rechts rum im Kreis. Er hält seine rechte Hand vor seine Augen, den Spielern zugewandt. Seine Linke ist nach oben offen unter dem rechten Ellenbogen. Er geht im Kreis, und plötzlich schlägt ihm einer der Mitspieler auf die Handfläche.

Nun muss er eine Drehung um 360 Grad nach innen (links rum) machen, und dann den Spieler erraten, der ihn geschlagen hat.

Schafft er's, muss der Schläger rein, sonst zieht er weiter.

Das Spiel ist viel schwieriger als es klingt!

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	JS	STEHKREIS	

Ohrläppchenspiel

Alle Spieler stehen im Kreis, ein Freiwilliger läuft den Kreis innen ab. Er hat seine rechte Hand am rechten Ohrläppchen. Die Spieler zeigen ihm ihre Handflächen.

Plötzlich schlägt der Ohrläppchengeher jemanden auf die Hände (das kann wehtun!) Wer es schafft, seine Hände ohne schmerzlichen Kontakt wegzuziehen, darf nun zum Schläger werden. Wer es nicht schafft, dem sei der Schmerz Motivation, es in der nächsten möglichen Begegnung besser zu machen.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	JS	SITZKREIS	ZEITUNG

Eimer Und Zeitung In Der Mitte

Alle sitzen im Kreis. In der Mitte steht ein Eimer mit einer zusammengerollten Zeitung.

Einer beginnt in der Mitte und schlägt jemanden ab, dann muss er die Zeitung in den Eimer zurückstecken und versuchen den Sitzplatz des anderen zu erobern.

Der Abgeschlagene muss gleichzeitig aufstehen, die Zeitung holen und versuchen den "Schläger" ebenfalls zu schlagen - gelingt ihm dies, bevor dieser auf seinem Platz sitzt, muss der Streitbeginner in die Mitte zurück

Ansonsten muss der Abgeschlagene in der Mitte bleiben und versuchen, sich einen neuen Platz zu erobern

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ³⁶
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	5-25	JS	SITZKREIS	

Flugzeug- Oder Karawanenspiel

Jeder Spieler sucht sich einen (personengebunden) Flughafen (oder eine Karawanserei) aus. (SL notiert alle). Dann gibt der SL vor: „Ein Flugzeug fliegt von A nach B“. Nun müssen die beiden Inhaber der Flughäfen die Plätze wechseln. Ein Dritter Spieler versucht mit verbundenen Augen aus der Kreismitte, die Flugzeuge durch Berührung zu orten. Dazu sagt der SL: „Flugzeuge in der Luft“, als nächstes sagen die Spieler: „Gelandet“. Wer einmal fliegt, darf sich nicht wieder auf seinen Platz setzen.

Der Spieler, der „geortet“ wurde, übernimmt den blinden Radar in Kreismitte.

Variation :

Statt Flugzeugen startet eine Karawane von und zu einem biblischen Ort. Als Einstieg können die biblischen Orte, eventuell nach Vornamen der Spieler, auf einer biblischen Karte rausgesucht werden. (Auch hier notieren!)

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ³⁷
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	2	JS	2ER PAARE	

Standhaftigkeit I

*Je zwei etwa **gleich starke** Spieler stehen sich seitlich gegenüber. Das stärkere Bein mit dem Fuß an den Fuß des anderen langseitig. Man fasst sich fest an den Händen.*

Es ist nun erlaubt, den Gegner in alle Richtungen zu ziehen und zu drücken, allerdings nur mit der Hand. Alle anderen Berührungen sind nicht erlaubt.

Ziel ist es, den Gegner dazu zu bringen, daß er mit einem der beiden Beine seinen Standpunkt verlassen muss.

Sieger ist der Standhafte!

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ³⁸
------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	2	JS	2ER PAARE	

Standhaftigkeit II

Wieder stehen sich Zweiergruppen gegenüber, diesmal frontal; beide Handflächen dem Gegner zugewandt. Die Spieler dürfen sich nur an den Händen berühren.

Festhalten gilt nicht.

Gewonnen hat hier, wer länger mit beiden Beinen auf dem Boden bleibt.

Man kann den Gegner mit den Händen schieben oder, wenn er angreift, die Hände ruckartig täuschend zurückziehen, damit er mit dem eigenen Schwung nach vorn kippt.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	15	TE	SITZKREIS	

Elephantenspiel

Tierische Abwandlung von „Rhythmus“ o.ä.: Jeder Spieler bekommt ein **Tier** zugewiesen, das ab sofort an seinem Stuhl klebt. Dieses muss er pantomimisch darstellen können. Der Elefant ist bester Spieler, rechts neben ihm der Affe. Der Elefant gibt den Rhythmus vor, der der Grundschatz von „We will rock you“ (Queen) ist: Hände auf Schenkel, Hände auf Schenkel, Klatschen. Nun „ist es“ der Elefant, der statt dem Klatschen sich darstellt, der Rhythmus läuft weiter, statt dem zweiten Klatschen stellt er ein beliebiges anderes Tier aus der Runde dar. Dieses übernimmt nun und gibt weiter.

Wer aus dem Rhythmus kommt, Fehler macht oder nicht aufgepasst hat, muss ganz runter als Affe, rechts neben den Elefant. Dabei rutscht dann die ganze Brigade von rechts neben dem Affen bis auf den leergewordenen Platz des neuen Affens auf. Der beste ist am Ende der Elefant. Und wer's nicht begreift, ist ein Affe oder sitzt ihm nahe.

Tiere: Hirsch, Elch, Schildkröte, Giraffe, Waschbär, Saurier, Storch, Mücke, Uhu, **Affe**, **Elefant**, Schmetterling, Vogel, Schwein, Pflanze, Fisch, Schlange, Frosch, Känguruh, Kamel, Kopffüssler, etc.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁴⁰
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	8	TE	CHAOS	

Stars In Movement

- *Gruppe einteilen in Sonnen, Monde und Sterne*
- *SL denkt sich eine Geschichte aus; wenn darin die drei Stichworte vorkommen, lassen sich die Gruppenmitglieder langsam fallen*
- *die anderen versuchen, die Sinkenden aufzufangen und so vor dem sicheren Hinfallen zu bewahren*
- *zum Schluss kommen alle drei Stichworte auf einmal ...*

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	AB 8	KI	RAUM	

Raupe

Alle knien sich in einer Schlange hintereinander hin. Nun umfaßt jeder die Fußgelenke seines Vordermanns.

Diese Raupe muß nun durch den Raum wandern. Es sollen unterschiedliche Strecken bewältigt werden.

Möglich wäre auch, daß zwei Raupen gegeneinander in Wettstreit gehen.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	AB 8	TS	PLATZ	

Fünf Hände Drei Beine

Es geht um das Aufbauen von Figuren. Mindestens zwei Gruppen werden gebildet. Nun wird vorgegeben, wie viele Körperteile von welcher Sorte den Boden berühren dürfen (Bsp: 5H 3B).

Aufgabe ist es nun , eine Formation mit Menschen aufzubauen, die dieser Anforderung entspricht

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	AB 4	KI	SPIELFELD	

Blinde Kissenschlacht

Ein Spielfeld wird abgesteckt.

Zwei Spielern werden die Augen verbunden.

Sie suchen nun im Spielfeld nach ihrem Kissen. Haben sie es, fangen sie an ihren ebenfalls blinden Gegner mit dem Kissen zu verprügeln.

Der hat hoffentlich sein Kissen auch schon gefunden, um ordentlich eins hinter die Ohren zurück zu geben.

Vorher eine Zeit ausmachen; dann abbrechen.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁴⁴
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	AB 10	KI	STEHKREIS	

Lock-Blinzeln

Im Kreis stehend; je zwei Partner hintereinander. Der Vordere versucht, von seinem Hintermann, seiner Hinterfrau, loszukommen. Der, der beginnt, blinzelt jemandem zu. Dieser muss blitzschnell versuchen loszurennen. Wird er vom Hintermann gepackt – Pech.

Der, der alleine steht, ist immer der Blinzler.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	JS	STEHKREIS	

Zuschnappen

Alle stehen im Kreis. Jeder öffnet die rechte Hand zu seinem Nachbarn. Die linke Hand legt den Zeigefinger auf die rechte Hand des anderen Nachbarn.

Auf Kommando versucht jeder, den Zeigefinger des Nachbarn zu erwischen. Gleichzeitig flüchtet die andere Hand vor der zuschnappenden des anderen Nachbarn. Wer gefangen ist, fliegt raus.

Wer schafft es am längsten?

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	TE	CHAOS	ERBSEN

Erbsenkönig

Jeder bekommt drei Zündhölzer. Dann geht man los und stellt irgendeinem Mitspieler zwei Fragen.

*Wenn der die **Worte „Ja“ oder „Nein“** benutzt, muss er dem Frager ein Streichholz abgeben. Wer keins mehr hat, setzt sich hin und ist raus.*

Man sollte also versuchen, den Mitspieler zu überlisten. Wenn ein Streichholz (oder ähnlich kleiner Gegenstand) den Besitzer wechselt, wechselt man auch den Gesprächspartner.

Spielkartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁴⁷
-----------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	TE	CHAOS	

Das Freundliche Monster

Alle gehen langsam und vorsichtig mit geschlossenen Augen durch den Raum. Der SL flüstert einem ins Ohr, dass er das freundliche Monster ist.

Trifft ein Spieler per Händeschütteln auf einen anderen, fragt er ihn: „Bist du das freundliche Monster?“ Wenn der andere verneint oder auch fragt, geht man weiter.

Das Monster ist stumm. Erhält man also keine Antwort, nimmt das Monster einen bei der Hand, und man selber wurde Monsterteil und fängt nun mit.

Wer ist der letzte „Freie“?

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	TE	STEHKREIS	

Cheri, Isch Liebeh Disch!

Spieler stehen im Kreis. Der SL beginnt und stellt sich vor einen Spieler. Er sieht ihn an und sagt (evtl. mit französischem Akzent): „Cheri, ich liebe dich. Und wenn du mich auch liebst, dann lächle!“

Der andere muss die ganze Zeit ernst bleiben. Der Antragsteller probiert, mit allen Mitteln - außer Berühren und Kitzeln, ihn zum Lachen zu bringen.

Wenn der Angesprochene ohne Lächeln sagt: „Ich liebe disch auch, aber ich kann im Moment nicht lächeln!“ dann muss der in der Mitte weiterziehen. Wenn der andere lacht, geht er in die Mitte.

Typ BEWEG	Anzahl 10	Alter K	Sozialform SITZKREIS	Zubehör Stühle; Kartenspiel mit 4 Farben
---------------------	---------------------	-------------------	--------------------------------	---

Besetzt!

Aus einem Skatblatt wurden vorher alle Karo-Karten heraussortiert. Jedes Kind zieht eine Karte. Farbe (Kreuz, Herz, Pik) merken und Karten zurückgeben. Die aussortierten Karokarten werden wieder unter den Stapel gemischt.

Die Spielleiterin hebt eine Karte vom Stapel und sagt die Farbe an. Alle, die zu dieser Farbe gehören, rücken einen Platz nach rechts. Ist dieser Platz nicht frei, landet man auf den Knien des da Sitzenden.

Karten ansagen – die Betroffenen rutschen weiter auf Stuhl oder Knie. Die Spieler können sich auch stapeln! Wer allerdings „besetzt“ ist, kann nicht weiter–rücken, auch wenn er dran wäre. Bei Karo dürfen alle unbesetzten Spieler eins weiter. Gewonnen hat, wer seinen ursprünglichen Platz wieder erreicht hat.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁵⁰
------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	15	K	STERNFÖRMIG	Kartenspiel mit 4 Farben

Star Wars

Teilnehmer in 3-5 gleichgroße Gruppen mit mind. 5 Personen aufteilen. SL in die Mitte, in der Hand die 4 Spielfarben. Um ihn jeweils erste Person aus jeder Gruppe, hinter der sich die anderen aus der Gruppe mit Rücken zu ihm hintereinander aufstellen.

Jeweils letzte Person bekommt ebenfalls die 4 Spielfarben in die Hand. SL zeigt nun erste Karte den ersten Personen. Jede Farbe hat ihre Bedeutung: Kreuz (Schlag auf rechte Schulter); Pik (Schlag auf linke Schulter); Karo (Schlag auf den Rücken); Herz (mit Hand über Rücken streichen).

Gruppe muss nun vom ersten bis letzten Farbe mit Berührung übertragen. Gewonnen hat, wer zuerst richtige Karte hochhält. Dann geht der erste Spieler nach hinten. Gruppe, deren erster Spieler zuerst wieder vorne steht, hat gewonnen.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁵¹
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	TE	CHAOS	

Haufen

Leute stehen beieinander. Plötzlich schreit einer „Haufen“. Alle werfesich auf ihn. Sollte man mit robusten Leuten spielen...

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	10	JS	SITZKREIS	

Zipp - Zapp

Stuhlkreis, ein Platz weniger als benötigt, so dass ein Mitspieler in der Mitte steht. Dieser geht nun auf ein Kind zu und sagt "Zipp!", worauf dieses ihm den Namen seines linken Nachbarn sagen muss; oder bei "Zapp!" den seines rechten Nachbarn.

Schafft es das nicht, so muss es selbst in die Mitte. Bei "Zipp Zapp!" müssen alle die Plätze wechseln und derjenige, der in der Mitte bleibt, macht weiter.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
BEWEG	20	K	SITZKREIS	

Donauwelle

Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte des Kreises, so dass ein Stuhl frei wird. Sobald der Freiwillige "rechts" oder "links" ruft, beginnt das Spiel.

Bei "rechts" rutscht der Spieler, zu dessen rechter Hand sich der freie Stuhl befindet, auf den Stuhl, ihm folgt sofort der nächste Spieler nach, usw. Bei "links" geht es in die andere Richtung.

Ziel des Freiwilligen in der Mitte ist es, den freien Stuhl zu erwischen. Gelingt ihm dies, so ist der Spieler, der geschlafen hat, an der Reihe. Als Hilfe kann er durch Klatschen auch während des Spieles die Richtung ändern lassen.

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁵⁴
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ BEWEG	Anzahl 10	Alter 10	Sozialform STEHKREIS, AN HÄNDEN FASSEN	Zubehör 2 EIMER, BALL
---------------------	---------------------	--------------------	--	-------------------------------------

Eimer-Zieh-Ball

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis und fassen sich an den Händen. In der Mitte stehen zwei Eimer übereinander oder wenn es schwieriger sein soll, ein Eimer und ein Ball darauf.

Nun müssen sich alle bewegen und versuchen andere Mitspieler in die Nähe des Eimers zu ziehen oder zu schieben. Es kann auch zusammen geholfen werden, wenn es kräftige Teilnehmer gibt.

Ziel ist es, dass jemand den Eimer oder den Ball streift oder hinstößt, so dass dieser dann um- oder runterfällt.

Derjenige, der den Eimer oder Ball umgestoßen hat, scheidet aus. Wenn zwei Mitspieler ihre Hände loslassen, weil z. B. der Druck zu hoch ist, dann scheiden sie beide aus.

Variation: Wie wäre es mit einem Eimer voller Wasser?

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁵⁵
-------------------------	--------------------	-------------------------

Typ BEWEG	Anzahl EGAL	Alter TE	Sozialform „BALLSPIEL“	Zubehör 13 KEGEL
---------------------	-----------------------	--------------------	----------------------------------	----------------------------

Möki

•**Gewonnen hat**, wer zuerst 50 Punkte erreicht

•**Startaufstellung:** 4 Meter von der Startlinie entfernt alle 12 Kegel dicht nebeneinander stellen (Kegel 10, 11, 12 in die Mitte)

•Geworfen wird mit Wurfkegel, Wurftechnik bleibt jedem selbst überlassen. Gespielt wird allein oder im Team

•Und so gibt's **Punkte:**

- Fällt ein Kegel um, punktet die Zahl auf dem Kegel
- Fallen mehrere um, gibt es nur so viel Punkte, wie umgefallen sind
- Beispiel: Die Kegel 7 + 8 fallen um: 2 Punkte. / Nur Kegel 8 fällt um: 8 Punkte.

•Kegel wird da wieder aufgestellt, wo sein Kopf liegen bleibt. Kegel zählt nur, wenn er mit ganzer Breite auf dem Boden liegt. Die 50 Punkte müssen genau erreicht werden! Wer mehr Punkte hat, fällt auf 25 Punkte zurück!

Spielekartei , tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁵⁶
--------------------------	--------------------	-------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
STORY		TE	CHAOS	

Der Tote In Der Sauna

Geschichte zum Spiel:

Ein Toter liegt nackt in der Sauna. Neben ihm eine Thermoskanne. Wie ist er ums Leben gekommen?

Spielbeschreibung:

Ich antworte nur mit JA und NEIN und auf inhaltliche Fragen gar nicht!

In der Thermoskanne war ein Eiszapfen, mit dem der Mörder das Opfer erstochen hat. Ein fast perfekter Mord (kein Mordwerkzeug, keine Fingerabdrücke), wenn der Täter nur die Thermoskanne nicht vergessen hätte...

Typ STORY	Anzahl	Alter TE	Sozialform CHAOS	Zubehör
---------------------	--------	--------------------	----------------------------	---------

Hyde Park Corner

Ein erhöhtes Rednerpodest steht da. Ein paar Klamotten zum Verkleiden.

Jemand hat einige Themen für Ansprachen auf Zettel geschrieben. Und dann geht es blitzschnell los: Der Erste bekommt sein Thema. Er kann über eine Verkleidung entscheiden, und dann muss er eine Rede halten!

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
WISSEN		TE	CHAOS	

Wann War Das?

- *Fotos von Personen, Orten, Technik, etc.*
- *Liste mit detaillierter Aussage zu jedem Bild*
- *jeder kriegt Checkliste mit „Wann“ und „Bemerkung“*
- *Auswertung, wer sich „am besten erinnern“ konnte*

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
EP/GEL	15	4	CHAOS	WAS KLAPPERNDES

Im Tal Der Klapperschlangen

Im tropischen Regenwald. Vor einer Expedition ist ein Expeditionspionier angereist, der die Gegend erkunden will. Mutiger Mitspieler vor die Tür. Dort Augen verbinden.

Die Mitspieler verwandeln sich in der Zeit in gefährliche Klapperschlangen, die sich mit ihren Steichholzkistchen (o.ä.) im Raum verteilt haben. Vom Spielleiter wird der Pionier hereingeführt und an eine beliebige Stelle im Raum geführt.

Seine Reise beginnt - im Nebel der Tropen, er sieht ja nichts. Er muss sich nun auf seine Ohren verlassen, die Schlangen rasseln sofort, wenn sich etwas in ihrer Nähe bewegt. Dann muss wieder ein anderer Weg eingeschlagen werden. Der Spielleiter führt den Pionier durch seine Stimme, indem er ihm Dinge zuruft und ihm u.U. hilft, den richtigen Weg zu finden. Berührt er eine Schlange, wickelt sie sich sofort um sein Bein.

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten⁶⁰
-------------------------	---------------------------	-------------------------------

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	GAFFERBAND , FAHNEN
EP/GEL	15	4	CHAOS	

Capture The Flag

Ziel: Zwei Mannschaften, die deutlich (durch farbliche Markierung) voneinander zu unterscheiden sind (richtig fett Wassermalfarbe hat sich bewährt) sind, treffen aufeinander und wollen die gegnerische Flagge erobern, d.h. auf ihre Seite bringen.

Spielfeld: Waldgebiet (Wald bitte ziemlich licht und leicht zu durchquären). Größe von Gruppe abhängig. (30 Leuten = 500 Meter Baustellenabsperriband): ein grosses Viereck herstellen, dieses mit einer Mittellinie in zwei Zonen aufteilen. Jede Zone hat ein Gefängnis (2 m x 2 m) und einen Fahnenstandort (1,5 m x 1,5 m). In den Gefängnissen befinden sich MA mit Uhr. Beiden Gefängnisse eventuell jeweils versetzt mit kleinem Abstand zur Mittellinie. Standort des Fahnenplatzes wird von der jeweiligen Mannschaft zu Spielbeginn festgelegt.

Regeln und Spielverlauf: Jedes Team (Namen! geben) hat Offensiv- und ein Defensivteam. OT versucht, feindliche Fahne zu erobern; DT, eigene zu verteidigen. **Zum Angriff.** Kommt ein gegnerischer Spieler über Mittellinie, darf er durch Berührung abgeschlagen werden. Ist er abgeschlagen, muss der Verteidiger ihn zum Gefängnis bringen, wo er eine Zeitstrafe (z.B. 2 min)erhält. Diese wird von dem Gefängnis-MA notiert. Um das Gefäng-

Spielekartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁶¹
-------------------------	--------------------	-------------------------

nis im Abstand von zwei Metern keine eigene Verteidiger!

Nach abgelaufener Zeitstrafe teilt der MA dem "Häftling" dies unauffällig mit. Dieser kann nun aus dem Knast. Er kann entweder seinen Angriff fortsetzen oder sich in sein Spielfeld zurückziehen. Greift er oder ein anderer seines Teams weiter an und schafft es, den Standort der gegnerischen Fahnen auszukundschaften und sogar in den Fahnenstandort zu gelangen, ist er dort "**safe**". Um den Fahnenstandort ist eine Verteidigerfreie Zone von 2 m.

Verteidigung: Nun versuchen Leute im Kreis, durch geschickten Ausbruchversuch in eigene Hälfte zu kommen. Dabei dürfen die Fahnen nicht geworfen werden. Schaffen sie es durchzubringen und auf eigenes Gebiet zu kommen, ist das Spiel gewonnen. Wird der Fahnenträger abgeschlagen, wird die Fahne wieder zum Fahnenplatz geschafft. Verteidiger kann **nur einen Gegner** abschlagen, muss diesen dann einzeln zum Gefängnis bringen und kann erst dann wieder einen anderen abschlagen!

Tips: Wichtig ist eine Beratungszeit (5-10 min) für die Teams nach dem Regeln-Erklären. (Verteidiger und Angreifer? Taktik und Fahnenstandort?) SL hat Recht auf Spielunterbrechung (**Auszeit**), um zu ermuntern, wirklich klare Absprachen innerhalb ihres Teams zu treffen.

Jeder ist wichtig in dem Spiel! Deshalb unbedingt Spielverlauf und "soziales" Verhalten beobachten, um rechtzeitig einzuschreiten. Sonst kann das Spiel für Einzelne langweilig werden. Verbandskasten: geht oft ohne Verletzungen nicht ab!

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
DEMO	20	TE	PUBLIKUM	DECKE

Falsche Gestik

Idee: Ein Redner, der nicht eigene Gestik benutzt, sondern jemand, der dicht hinter ihm steht, mit den Armen und Händen völlig unpassende Gestik zur Rede erfindet.

Wo der Redner lobt, wertet z.B. die Gestik ab, wenn es spannend sein sollt, beginnt der Hintermann mit dem Nasenbohren...

Vielleicht muss man etwas üben, dass der Redner wirklich die Arme hängen lässt und der Hintermann seine Arme durch die Achsel des Redners nach vorne streckt.

Effekt verstärken mit entsprechender Kleidung / Abdeckung des Hintermannes mit Tuch!

Der Fantasie des Gestikulierenden sind keine Grenzen gesetzt. Der Text der Rede hingegen ist ziemlich belanglos.

Typ	Anzahl	Alter	Sozialform	Zubehör
DEMO	20	JE	PUBLIKUM	

Malen Mit Menschen

Bonjour Mesdames et Messieurs, Pierre, isch extra aus Paris hierher mit Helikopter. Von Beruf Maler möchte Ihnen zeigen einige von meine Bilder. Aber isch nicht male mit Farbe und Leinwand, isch male mit Menschen. Zu finden diese Menschen isch habe mitgebracht meine Assistentin. Ihr Name ist Jacqueline....

5 Männer mit Stühlen: hochheben, im Kreise gehen. **‚Der geregelte Stuhlgang‘** / sehr schöne Mann: in jede Hand eine Kerze: **‚Der Armleuchter‘** / wunderschöne Dame: setzen, zwei Herren 1 Tuch **‚Ein überspanntes Frauenzimmer‘** / 5 Herren (Reihe nach stellen mit Gläsern) + 1 Dame (H₂O): **‚Suleika tränkt ihre Kamele‘** / 4 Damen: (1 Stück Brot für die letzte Dame): **‚Die letzte Frist‘** /
 Meine Damen und Herren, isch hoffe, meine Bilder haben Ihnen gefallen. Bitte empfehlen Sie mich, Pierre, den Maler, weiter! Auf Wiedersehen! Au revoir!

Spielkartei, tm	Stand 3. Feb. 2006	64 Seiten ⁶⁴
-----------------	--------------------	-------------------------