

Spielekiste



Spielesammlung für Kinder- und Jugendreisen

INHALTSVERZEICHNIS

1. KENNENLERN-SPIELE	4
1.1. Gruppengefüge / Einordnen in die Gruppe	
1.2. Tückische Länge	
1.3. Ein Schuh erzählt	
1.4. Zwei in Einem	
1.5. Ministerspiel / Sofa	
1.6. Wer ist es?	
1.7. Blind sortieren	
1.8. Identitäten raten / Partner finden	
1.9. Begrüßungen	
2. SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH	7
2.1. Spiele ohne Materialien	
2.1.1. Blitzturnier	
2.1.2. Wer kann mehr ausziehen?	
2.1.3. Klamottentausch	
2.1.4. Figuren ertasten	
2.1.5. Werbevertreter	
2.1.6. Hände Wirr-Warr	
2.1.7. Schlange häuten	
2.2. Stuhlkreis-Spiele	
2.2.1. Sitzwelle	
2.2.2. Wer bin ich? / Prominentenraten	
2.2.3. Mein Bande	
2.2.4. Paranoid	
2.2.5. Kreisverkehr (Kreuz-Pik-Herz-Karo)	
2.2.6. Familiensalat	
2.3. Weitere Spiele	
2.3.1. Merkfix	
2.3.2. Ja-Nein-Stuhl	
2.3.3. Zeitungsordnen	
2.3.4. Blasebalg	
2.3.5. Fliegerwettbewerb	
2.3.6. Büchsen schießen	
2.3.7. Kartoffelschäl-Wettbewerb	
2.3.8. Schokolade essen mal anders	
2.3.9. Ringlein, Ringlein, du musst wandern	
3. PARTYSPIELE	15
3.1. Luftballonspiele	
3.1.1. Luftballontransport	
3.1.2. Ballonrunde	
3.1.3. Luftballontanz	
3.1.4. Ballonlatschen	
3.1.5. Massenballons	
3.2. Reise nach Jerusalem / Stuhltanz	
3.3. Zeitungstanz	
3.4. Einlochen	

3.5. Limbo	
3.6. Negerkussessen	
3.7. Bockwurstangeln	
3.8. Orangenschlange	
3.9. Fliegender Teppich	
3.10. Schachtelschubsen	
3.11. Mumifizieren	
4. BEWEGUNGSSPIELE	19
4.1. Staffelspiele	
4.2. Memory	
4.3. Ping-Pong-Ball-Transport	
4.4. XXO – Mal anders	
4.5. Tütenlauf	
4.6. Völkerball	
4.7. Wasserball	
4.8. Tüchlein rauben	
4.9. Frisbeezielwurf	
4.10. Scheuerlappenrennen	
4.11. Lichter ausschießen	
5. SPIELE FÜR SPASSOLYMPIADEN	23
5.1. Hammerwerfen (Teebeutelweitwurf)	
5.2. Speerwerfen (Strohalmweitwurf)	
5.3. Hindernislauf	
5.4. Fechten (Löffelfechten)	
5.5. Bobfahren (Tausendfüßlerlauf)	
5.6. Sockenzielwurf	
5.7. Ball über die Schnurr (Wasserbombenvolleyball)	
5.8. Kirschkernelweitspucken	
5.9. Elefantenrennen	
5.10. Löffel fädeln	
5.11. Krebsfußball	
6. GESCHICHTEN UND SKETCHE	27
6.1. Kurzgeschichten	
6.2. Das Geheimnis der Tüte	
7. CHAOS-SPIEL	28
8. RALLYE / SCHNITZELJAGD / GELÄNDESPIELE	31
8.1. Fragen / Lösungen für eine Schnitzeljagd	
8.2. Aufgaben für eine Schnitzeljagd	
8.3. Foto-Rallye	
8.4. Das beklopfte Bild	

1. KENNENLERN-SPIELE

Es ist wichtig, sich vorher eine interessante Rahmengeschichte zu überlegen. Weiterhin sollten die Betreuer^t mit gutem Beispiel voran gehen und bemüht sein, sich schnell alle Namen zu merken. Das Kennenlernen wird durch Gruppengrößen von maximal 10 Kindern erleichtert. Bei größeren Gruppen sollte ein Kennenlernzirkel angedacht werden.

1.1. Begrüßungen

Durchführung

Alle Kinder gehen wahllos durch den Raum und müssen verschiedene Begrüßungsrituale praktizieren: Nasereiben, Umarmen, aber auch verrückte Begrüßungsbewegungen wie am Ohrläppchen zupfen, mit Hinterteilen berühren usw.

1.2. Tückische Länge

Material

Schere

Toilettenpapier / Schnur / Bonbons

Durchführung

Jeder darf sich so viel von der Schnur / dem Toilettenpapier / den Bonbons nehmen, wie er braucht. Anschließend gilt es für jedes Blättchen WC-Papier bzw. für jedes Ende Schnur oder jeden Bonobon, dass sich einmal um das Handgelenk wickeln lässt, etwas über sich zu erzählen (z.B. Maxi, 9 Jahre, spiele gern Fußball, ...).

1.3. Ein Schuh erzählt

Durchführung

Jedes Kind erzählt aus der Sicht seines Schuhs und berichtet, was dieser heute schon alles erlebt hat bzw. im Alltag so mitmacht.

1.1. Gruppengefüge / Einordnen in die Gruppe

Durchführung

Die Kinder werden aufgefordert, sich jeweils im Uhrzeigersinn nach vorgegebenen Eigenschaften zu sortieren. Sie müssen dabei selbst herausfinden, wie die richtige Reihenfolge bzw. der richtige Standort ist. Zur Kontrolle müssen die Kinder ihre Antworten laut nennen sowie die der vorherigen Runde wiederholen.

Sortieren nach folgenden Eigenschaften:

- Alphabetisch nach dem Vornamen
- Alter (Tag und Jahr berücksichtigen)
- Wer hat als Nächster Geburtstag?
 - Heute (26.7.) – 28.7. – 4.8. – 29.11. – etc. – gestern 25.7.
- Name des Heimatortes
 - An dieser Stelle können sie etwas über ihr Zuhause erzählen.
- Größe, Lieblingsfarbe, usw.

Für bessere Lesbarkeit stehen wertfrei die männlich auch für die weiblichen Formen.

1.7. Blind sortieren

Material

1-2 Augenbinden

Durchführung

Mit verbundenen Augen müssen zwei Spieler die anderen Kinder nach bestimmten Eigenschaften sortieren (Größe, Geschlecht, Alter, Gewicht, ...). Dabei dürfen die zu sortierenden Mitspieler natürlich befragt werden.

1.4. Zwei in Einem

Material

Kreide

oder: Plakate, Stifte

Durchführung

Die Kinder arbeiten paarweise zusammen, wobei darauf geachtet werden sollte, dass Freunde getrennt werden, damit sie Vertrauen zu anderen Kindern aufbauen. Der Partner zeichnet die Umrisse des auf dem Boden liegenden Mitspielers nach. Nachdem alle Gemeinsamkeiten der beiden Kinder in die gezeichnete Figur eingetragen wurden, werden rechts Name und spezifische Eigenschaften des einen Teilnehmers und links Name sowie charakteristischen Merkmale des anderen aufgeschrieben. Abschließend stellen die Paare ihre Figur vor, wobei jeder kurz etwas über seinen Teampartner sagen sollte.

1.5. Ministerspiel / Sofa

Material

Stuhlkreis

Durchführung

Es wird ein Stuhlkreis mit einem Stuhl mehr als Mitspielern gebildet, wobei vier Stühle (Ministerposten) etwas gesondert – mit etwas Abstand zu den übrigen Stühlen – aufgestellt werden. Nachdem alle Spieler Platz genommen haben, wird jedes zweite Kind z.B. mit einem Hut oder Schal gekennzeichnet. Nun spielt Mannschaft A (mit Markierung) gegen Mannschaft B (ohne Markierung) "mein rechter, rechter Platz ist frei". Gewonnen hat das Team, welches alle vier Ministerposten mit seinen Spielern besetzen konnte.

Variation

I: Vor dem Spiel schreibt jedes Kind seinen Namen auf einen Zettel. Diese werden anschließend ausgelost und jedes Kind nimmt den Namen auf seinem Zettel an.

II: Vorbereitung wie bei Variante I. Nachdem ein Spieler seinen Platz wechseln musste, tauscht er seinen „Namen“ mit dem Kind, das ihn zu sich gewünscht hat.

1.6. Wer ist es?

Material

Zettel, Stifte

Durchführung

Jeder bekommt einen Zettel und schreibt seinen Namen sowie 4 - 5 Eigenschaften von sich auf. Anschließend werden alle Zettel beim Spielleiter abgegeben und neue leere

Zettel ausgeteilt. Nun liest der Gruppenleiter die einzelnen Zettel mit den Eigenschaften vor und jedes Kind notiert den Namen des Mitspielers, auf den die Beschreibung zutreffen könnte. Wer die meisten Übereinstimmungen erzielt, hat das Spiel gewonnen.

1.8. Identitäten raten / Partner finden

Material

Zettel, Stifte
Tesafilm, Schere

Durchführung

Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt, auf dem der Name einer berühmten Person (Tiere, Pflanzen, o. ä.) notiert ist. Die Kinder sollen durch Fragen, die ihre Mitspieler nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten können, herausfinden, wer sie sind.

Variation

I: Alle Fragen sind erlaubt, nur dass niemand verpflichtet ist, allzu viel zu verraten – mehrdeutige oder irreführende Antworten sind erlaubt und erwünscht, solange sie nicht gelogen sind.

II: Jeder muss nicht nur herausfinden, wer er ist, sondern auch seinen berühmten Partner finden (z.B. Goethe und Schiller).

Berühmte Paare

Robin Hood und Marianne	Tarzan und Jane	Kermit und Miss Piggy
Fred Astaire und Ginger Rogers	Adam und Eva	Daisy und Donald Duck
Red Butler und Scarlett O'Hara	Ronald Reagan und Nancy	Minnie und Micky Maus
J.F.Kennedy und Marilyn Monroe	Napoleon und Josephine	Schlumpf & Schlumpfine
Rotkäppchen und der böse Wolf	die Schöne und das Biest	Hänsel und Gretel
Helmut und Hannelore Kohl	Romeo und Julia	Cäsar und Cleopatra
Prinz Charles und Lady Diana	Willi und Biene Maja	

2. SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH

2.1. Spiele ohne Materialien

2.1.1. Blitzturnier

Durchführung

Es werden doppelt so viele Aufgaben wie Spieler pro Team gestellt. Auf Ansage des Spielleiters ist ein Gegenstand zur Jury zu bringen, wobei die schnellste Gruppe einen Punkt erhält. Folgende Gegenstände könnten z. B. ausgewählt werden:

- ein blondes Haar
- ein Kamm, bei dem 3 Zähne fehlen
- eine Uhr, auf der es drei Uhr ist
- 2€, 50Cent
- ein weißes Schuhband
- einen Armreifen
- eine Sicherheitsnadel
- eine Ansichtskarte des Ferienortes

Variation

I: Es werden alle Gegenstände auf einmal genannt und die Gruppe, die die meisten richtigen Gegenstände zur Jury bringt, hat gewonnen, wobei es einen Extrapunkt für das schnellste Team gibt.

2.1.2. Wer kann mehr ausziehen?

Durchführung

Bei diesem Spiel ist insbesondere die Kooperation innerhalb der Gruppe gefordert. Die Mannschaften haben ca. 2-3 Minuten Zeit, einem Teammitglied so viele Kleidungsstücke wie möglich anzuziehen. Anschließend wird vor der Jury „gestripppt“ und wer die meisten Einzelteile ausziehen kann, dessen Gruppe hat gewonnen.

2.1.3. Klamottentausch

Durchführung

Alle Kinder versuchen sich die Sachen der anderen Mitspieler einzuprägen. Zwei Teilnehmer verlassen den Raum, während die anderen einige Kleidungsstücke tauschen. Anschließend wird das Paar wieder herein gerufen und versucht, alle Veränderungen herauszufinden.

2.1.4. Stille Post per Pantomime

Durchführung

Fünf bis sechs Spieler verlassen den Raum während sich die Gruppe drinnen auf eine Situation (z.B. Wechsel eines Fahrradreifens, ein Animator bei der Arbeit) einigt, die pantomimisch dargestellt werden kann. Anschließend wird der erste Spieler (A) von draußen in den Raum geholt. Ein Gruppenmitglied führt die Pantomime genau einmal vor – dabei darf nicht gesprochen werden und Spieler A darf auch keine Fragen stellen. Nun holt der Spieler A den zweiten Spieler (B) in den Raum und führt ihm vor, was er gesehen hat. Spieler B verfährt nun ebenso mit Spieler C usw. Nachdem auch der letzte Spieler seine Pantomime vorgeführt hat, müssen die eingangs draußen stehenden Kinder erraten, was sie pantomimisch dargestellt haben.

2.1.5. Figuren ertasten

Durchführung

Ein Spielerpaar verlässt den Raum während ein anderes Paar auf dem Boden eine ineinander verschlungene Position einnimmt. Das erste Paar wird mit verbundenen Augen wieder in den Raum geführt und hat gut eine Minute Zeit, die „Figur“ zu ertasten und anschließend selbst einzunehmen.

2.1.6. Werbevertreter / Marktschreier

Durchführung

Mehrere Spieler werben vor einem ausgewählten Publikum für einen bestimmten Gegenstand bzw. eine gewissen Attraktion o.ä., wobei dies möglichst laut, redegewandt und witzig sein sollte. Das Publikum entscheidet letztendlich über den besten Marktschreier.

2.1.7. Hände Wirr-Warr

Durchführung

Die Spieler bilden einen Kreis, schließen die Augen und greifen mit jeder Hand nach einer fremden Hand. Anschließend werden die Augen wieder geöffnet und der „Knoten“ muss gelöst werden, ohne dass die Hände losgelassen werden.

2. Stuhlkreis-Spiele

2.2.1. Kreisverkehr (Kreuz-Pik-Herz-Karo)

Material

Kartenspiel (Skatblatt)

Durchführung

Es wird ein großer Stuhlkreis gebildet und jeder Mitspieler zieht eine Karte, merkt sich seine Farbe (Kreuz, Pik, Herz oder Karo) und gibt sie dem Spielleiter zurück. Die Karten werden gemischt und der Spielleiter zieht eine Karte. Nun dürfen alle Spieler dieser Farbe einen Platz nach rechts rutschen. Sitz auf dem entsprechenden Stuhl schon jemand, wird einfach auf den Schoß Platz gesetzt. Es darf jedoch immer nur der oberste Spieler weiter rutschen, wer unten sitzt muss solange warten, bis sein Schoß wieder frei ist. Gewonnen hat derjenige, der zuerst wieder auf seinem Stuhl sitzt.

Variation

I: Wird die Farbe des untersten Spielers gezogen, so rutsch der ganze Stapel weiter.

II: Sitzt der erste Spieler wieder auf seinem Stuhl, so hat derjenige gewonnen, der den kürzesten Weg zurückgelegt hat, da er am sozialsten gespielt und die meisten Mitspieler getragen hat.

III: Die Spieler ziehen keine Karten. Der Spielleiter ruft verschiedene Eigenschaften (z.B. rote Socken, schwarze Hose, Turnschuhe, blaue Augen usw.) in die Runde. Dabei dürfen immer nur diejenigen weiter rücken, auf die diese Eigenschaft zutrifft.

2.2.2. Wer bin ich? / Prominentenraten

Material

Zettel, Stifte

Hautcreme

Durchführung

Der Klassiker für kleinere Gruppen. Jeder Spieler bekommt einen Zettel, auf dem der Name einer berühmten Persönlichkeit (Tapferes Schneiderlein, Donald Duck ...) notiert ist, mit einem Klecks Hautcreme an die Stirn geklebt. Reihum darf jeder Entscheidungsfragen stellen, um herauszufinden, wer er ist. Wird eine Frage mit „ja“ beantwortet, darf weiter gefragt werden, bei einem „nein“, ist der nächste dran. Wer seinen Namen weiß, bekommt entweder einen neuen Zettel oder beantwortet nur noch Fragen.

2.2.3. Mein Bande

Durchführung

Es werden zwei gleich große Stuhlkreise aufgebaut, für jede Bande einen. Die Kinder flüstern dem Spielleiter den Namen einer berühmten Persönlichkeit / eines Mitspielers, der für dieses Spiel ihr Synonym sein wird. Der Spielleiter notiert dies, wobei die Kinder sich untereinander nicht verraten dürfen, welchen Namen sie angenommen haben.

Nun werden die Synonyme zweimal vorgelesen und die erste Bande beginnt das Spiel. Jede Bande versucht, einen Spieler der anderen Bande für sich zu gewinnen. Dies geschieht durch pures Raten (z.B. „Günther, bist du Donald Duck?“). Trifft das zu, gehört Günther zur anderen Bande und sitzt ab jetzt dort. Stimmt die Vermutung nicht, darf die zweite Bande raten.

Errät die zweite Bande, dass Gabi aus Bande 1 „Peter Pan“ ist, wechseln alle, deren Synonym (also auch Günther) bereits bekannt ist, zur Bande 2 über. Damit können jetzt wichtige Insiderinformationen von den Überlegungen der Bande 1 in die Hände von Bande 2 gelangen. Daher ist es auch wichtig, seinen eigenen Namen nicht in der eigenen Bande zu verraten. Gewonnen hat das Kind, welches als letztes unerkannt bleibt.

2.2.1. Sitzwelle

Durchführung

Es gibt ebenso viele Stühle wie Spieler. Ein Kind steht in der Mitte und möchte den freien Stuhl ergattern, wobei es von den anderen Kindern daran gehindert wird. Die rutschen geschlossen hin und her und können somit das „Loch“ verschieben. Der Spieler in der Stuhlkreismitte darf durch Handzeichen (recht oder links) die Richtung der Welle festlegen – hierbei ist viel Geschick gefragt, so dass das „Loch“ genau vor ihm entsteht.

2.2.4. Paranoid

Durchführung

Aus der Gruppe werden zwei Kinder zu „Ärzten“ ernannt und müssen den Raum verlassen. Die anderen Mitspieler sind Patienten und leiden alle unter der selben Krankheit: Sie sind Paranoid, d.h. wenn sie gefragt werden, antworten sie z.B. immer im Sinne ihres rechten Sitznachbarn! In der Regel kennen sich die Kinder nicht so gut, so dass es zwangsläufig zu Antworten kommen wird, die nicht auf den rechten Nachbarn zutreffen. In diesem Fall steht dieser auf und alle tauschen ihre Plätze!

Nach einem kurzen Probedurchlauf, werden die beiden „Doktoren“ wieder in den Raum gebeten und müssen durch geschickte Fragen eine Diagnose stellen, welche Krankheit wohl im Stuhlkreis kursiert. In diesem Beispiel müssten sie erkennen, dass jeder im Sinne seines rechten Nachbarn antwortet und dass bei nicht zutreffender Antwort die Plätze getauscht werden.

2.2.6. Familiensalat

Material

Zettel

CD-Player

Durchführung

In Vorbereitung auf dieses Spiel werden kleine Zettel, auf denen je ein Familienmitglied sowie der Familiennamen (Bsp: Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Katze Meier) notiert wird, angefertigt. Dabei kann die Anzahl der Familiennamen beliebig gewählt werden, jedoch hat jede Familie gleich viele Angehörige. Anschließend werden so viele Stühle mit den Sitzflächen nach außen im Kreis aufgestellt wie Familiennamen vorhanden sind und jedes Kind erhält einen Zettel.

Die Musik beginnt und die Spieler laufen frei durch den Raum – es können auch verschiedene Bewegungsaufgaben vorgegeben werden – und tauschen mit jedem, der ihnen begegnet, ihre Zettel. Stoppt die Musik, müssen sich die Familien finden und auf einen gemeinsamen Stuhl setzen, wobei eine Altershierarchie einzuhalten ist (Opa ganz unten und die Katze ganz oben). Die Familie, die als erstes in der richtigen Reihenfolge sitzt, hat gewonnen.

Die Mitglieder der Gewinnerfamilien bekommen jeweils einen farbigen Punkt ins Gesicht, so dass das Kind, was am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

2.3. Weitere Spiele

2.3.1. Merkfix

Material

Tablett

kleine Gegenstände (Flaschenöffner, Streichholzschachtel, Korken, Löffel...)

Tuch

Zettel, Stifte

Durchführung

Ein mit einem Tuch verdecktes Tabelle mit zehn (oder mehr) Gegenständen wird für alle Kinder gut sichtbar in der Mitte des Tisches platziert. Das Tuch wird entfernt und nun haben alle ca. 30 Sekunden Zeit, sich die Gegenstände einzuprägen. Anschließend wird das Tablett wieder abgedeckt oder ganz vom Tisch genommen. Die Spieler notieren nun die Gegenstände, die sie sich gemerkt haben. Wer sich die meisten Dinge merken konnte, gewinnt.

2.3.2. Ja-Nein-Stuhl

Material

2 Stühle

Fragenkatalog

Durchführung

Zwei Gruppen – jeder Spieler hat eine feste Nummer – sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. An den Enden der Gasse steht jeweils ein Stuhl, der Ja- und der Nein-Stuhl. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf und stellt eine Wissen- oder Scherzfrage (z.B. "Ist der Papst katholisch?"), die nur mit ja oder nein beantwortet werden kann. Wer von den beiden Aufgerufenen zuerst auf dem "richtigen" Stuhl sitzt, hat einen Punkt für sein Team gewonnen.

2.3.3. Zeitungsordnen

Material

Pro Spieler: 1 große Zeitung

Durchführung

In Vorbereitung auf das Spiel werden großformatige Zeitungen – pro Spieler eine Ausgabe – in falscher Reihenfolge zusammengelegt. Nachdem jeder ein Exemplar erhalten hat, gilt es dieses so schnell wie möglich wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen, ohne dass etwas auf dem Boden abgelegt oder der Nachbar angestoßen wird.

2.3.4. Blasebalg

Material

Wattebausch

Luftballons

Durchführung

Jeder Mitspieler erhält einen Luftballon und einen Wattebausch. Nachdem der Luftballon aufgeblasen wurde, gilt es den Wattebausch mit Hilfe des aufgeblasenen Ballons so schnell wie möglich einen ca. 2 bis 3m entfernten Teller zu pusten.

2.3.5. Fliegerwettbewerb

Material

Viel Papier (z.B. Zeitungen)
Markierungen für die Wurfzonen (Kreide)

Durchführung

Jeder Spieler – es kann aber auch in Kleingruppen gegeneinander angetreten werden – hat fünf Minuten Zeit, einen eigenen Flieger zu falten und zu testen. In einem anschließenden Wettbewerb werden sowohl Punkte für Weite als auch für Kreativität vergeben.

2.3.6. Büchsen schießen

Material

leere Getränkedosen
Tennisball

Durchführung

Leere Colabüchsen o. ä. werden zur Pyramide aufgestellt und die Kinder versuchen, alle Dosen mit möglichst wenigen Würfeln abzuräumen.

2.3.7. Kartoffelschäl-Wettbewerb

Material

Pro Team: 1 Schürze, 1 Kopftuch, 1 Kartoffelschäler
Pro Spieler: 1 Kartoffel

Durchführung

Die Materialien werden in einem großen Abstand zu den Mannschaften, die nebeneinander sitzen, gelegt. Beim Startzeichen läuft der erste Spieler jeder Mannschaft los, bindet sich die Schürze um, setzt sich das Kopftuch auf und schält schnell (aber sauber) eine Kartoffel, zieht Schürze und Kopftuch wieder aus und läuft zu seiner Mannschaft zurück. Mit einem Schlag auf die Schulter wird der nächste Spieler auf den Weg geschickt. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Kartoffeln geschält hat. Dieses Spiel eignet sich besonders, wenn danach gemeinsam gekocht wird.

2.3.8. Schokolade essen mal anders

Material

1 Tafel Schokolade
1 Teller
1 x Besteck (Messer & Gabel)
1 Paar Handschuhe (am besten Fäustlinge)
1 Schal
1 Mütze
1 Würfel

Durchführung

Alle Spieler (max. sechs) sitzen um einen Tisch, in dessen Mitte der Teller mit einer Tafel Schokolade steht, und würfeln ununterbrochen der Reihe nach. Würfelt jemand eine 6, zieht er Schal, Mütze und Handschuhe an und versucht, die Schokolade mit Messer und Gabel zu essen. Würfelt ein anderer Spieler eine 6, so müssen Schal, Mütze und Handschuhe an denjenigen weitergegeben werden. Dies setzt sich so lange fort, bis die Schokolade vollkommen aufgegessen ist. Bei diesem Spiel gibt es keinen Gewinner oder Verlierer, aber es macht eine Menge Spaß.

Variation

I: Es können auch zwei oder mehr Teams gegeneinander antreten, wobei jede Gruppe ihre eigene Tafel Schokolade und ihr eigenes „Outfit“ bekommt. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

2.3.9. Ringlein, Ringlein, du musst wandern

Material

Salzstangen

1 Ring

Durchführung

Jeder Mitspieler hat eine Salzstange im Mund, der Startspieler hat zusätzlich noch einen Ring auf seiner Salzstange. Nun gilt es diesen – ohne Zuhilfenahme der Hände – auf die Salzstange des nächsten Mitspielers zu fädeln.

3. PARTYSPIELE

3.1. Luftballonspiele

Durchführung

Jedes zweite Kind schreibt seinen Namen auf einen aufgeblasenen Luftballon und legt ihn in die Mitte der Tanzfläche. Nun nehmen sich die anderen Kinder jeweils einen Ballon, wobei der Name auf dem Ballon für den Partner im kommenden Spiel steht.

3.1.1. Luftballontransport

Beide Partner verschränken die Hände hinter dem Rücken und nehmen den Ballon zwischen ihre Gesichter. Nun soll der Ballon ohne weitere Hilfe vom Kopf zu den Füßen und wieder zurück transportiert werden. Fällt der Ballon runter, muss das Paar wieder am Kopf beginnen.

3.1.2. Ballonrunde

Die Kinder treten paarweise an, wobei sie ihre Arme hinter dem Rücken verschränkt und den Luftballon zwischen ihre Gesichter geklemmt haben. Nun drehen sich die Paare, ein Partner rechts- der andere linksherum, so dass die Ballons in Ohrhöhe über den Hinterkopf wieder in die Ausgangsposition wandern.

3.1.3. Luftballontanz

Die Paare klemmen sich einen Luftballon zwischen ihre Körper (egal, ob zwischen die Gesichter, Bäuche, Rücken, etc.) und versuchen nun, möglichst lange zu tanzen. Fällt der Luftballon runter, scheidet das Paar aus. Sieger ist das Paar, welches den Ballon am längsten tanzend in der vorgegebenen Position halten kann.

3.1.4. Ballonlatschen

Jedem Mitspieler wird ein Luftballon an ein Bein gebunden und Musik wird gespielt. Die Kinder versuchen jetzt, die Ballons der anderen zu zertreten, ohne dabei den eigenen zu opfern. Zerplatzt der Ballon, scheidet der Spieler aus. Wer seinen Ballon bis zu letzt schützen kann, hat gewonnen.

3.1.5. Massenballons

Zwischen zwei Teams, jedes erhält gleich viele Ballons, wird ein möglichst großes Tuch so gespannt, dass diese sich gegenseitig nicht sehen können. Mit Beginn der Musik werden die Luftballons über das Tuch ins gegnerische Feld geworfen, wobei gegnerische Ballons selbstverständlich zurückgeworfen werden dürfen. Stoppt die Musik, werden die verbleibenden Ballons gezählt und wer die wenigsten in seinem Spielfeld hat, gewinnt!

3.2. Reise nach Jerusalem / Stuhltanz

Material

CD-Player

Pro Teilnehmer: 1 Stuhl

Durchführung

In der Mitte des Raumes werden in zwei Reihen Stühle (einer weniger als Mitspieler) Lehne an Lehne aufgestellt. Die Kinder bewegen sich zur Musik, wobei verschiedene Bewegungsaufgaben (z.B. Entengang, auf einem Bein hüpfend, rückwärts, Krebsgang) erwünscht sind. Stoppt die Musik, sucht sich jeder einen freien Stuhl. Wer keinen Sitzplatz findet, scheidet aus und entfernt einen Stuhl. Anschließend setzt die Musik wieder ein. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch zwei Spieler um einen Stuhl laufen. Wer dann beim Musikstopp einen Platz findet, hat gewonnen.

3.3. Zeitungstanz

Material

CD-Player

Zeitungen

Durchführung

Die Kinder tanzen paarweise auf einem Doppelblatt einer Tageszeitung zur Musik. Nach 20 Sekunden stoppt die Musik, die Zeitung wird in der Mitte zusammengefaltet und das Paar muss nun zusammen auf der kleineren Seite tanzen, usw. Tritt einer der Partner beim Tanzen neben die Zeitung, scheidet das Paar aus. Die Zeitungsseite darf nur zum Halbieren der Seite verlassen werden. Gewonnen hat das Paar, das gemeinsam auf dem kleinsten Stück ihrer Zeitungsseite tanzt.

3.4. Einlochen

Material

Schnur

Stifte

leere Flaschen

Durchführung

Um die Hüften wird eine Schnur gebunden, so dass ein am Ende der Schnur befestigter Stift am Rücken herunter in Höhe der Kniekehlen hängt. Einige Meter entfernt sind leere Flaschen aufgestellt. Auf ein Startsignal hin rennen die Kinder los und versuchen, ohne Mithilfe der Hände den Stift einzulochen. Sieger ist der Spieler, der den Stift als erster einlochen konnte.

Variation

I: Das Spiel wird als Staffel organisiert, wobei die Schnur mit dem Stift immer an den nächsten Spieler weiter gegeben wird.

3.5. Limbo

Material

Besenstiel oder Stock

Durchführung

Ein Besenstiel, der von zwei Spielern gehalten wird, dient als Hindernis, unter welchem die Kinder hindurch tanzen. Wer den Stock oder Boden berührt, scheidet aus. Nach jedem Durchlauf, wird die Höhe verringert.

3.6. Negerkussessen

Material

Negerküsse
Teller

Durchführung

Die Kinder treten teamweise in einem Staffellauf an. Nach einer kurzen Laufstrecke, die mit verschiedenen Bewegungsaufgaben zurückgelegt werden kann, gilt es einen auf einem flachen Teller liegenden Negerkuss ohne Mithilfe der Hände so schnell wie möglich zu essen. Anschließend läuft der Spieler zurück, schlägt seinen Nachfolger an usw. Die schnellste Mannschaft gewinnt diesen Wettbewerb.

3.7. Bockwurstangeln

Material

Pro Spieler: 1 Stock, 1 Bockwurst, Schnur

Durchführung

Jedes Kind hält auf dem Rücken einen Stock (Besenstiel) mit einer Bockwurst an einem Bindfaden. Wer seine Wurst als erstes aufgeessen hat, hat gewonnen.

3.8. Orangenschlange

Material

Orangen (oder etwas in vergleichbarer Größe)
Leere Flasche (mind. 1,0l)

Durchführung

Die Spieler stellen sich in einen engen Kreis, wobei sich der Startspieler eine Orange zwischen Kinn und Brust klemmt. Diese muss jetzt – ohne Zuhilfenahme der Hände – an seinen rechten Nachbarn übergeben werden, so dass dieser die Orange ebenfalls zwischen Kinn und Brust einklemmen kann. Fällt die Orange runter, so scheidet der Verursacher des Absturzes aus. Gewonnen hat, wer als letztes übrig bleibt.

Variation

I: Statt einer Orange wird eine leere Flasche zwischen die Knie geklemmt.

II: Der Schwierigkeitsgrad der 1. Variation kann erhöht werden, indem die Flasche zur Hälfte mit Wasser gefüllt wird.

3.9. Fliegender Teppich

Material

Bettlaken (bzw. ein ähnlich großes Stück Stoff)

Durchführung

Ein Bettlaken – es darf nur so groß sein, dass alle Spieler mit den Füßen sicher darauf stehen können – wird auf dem Boden ausgebreitet. Nun versuchen die Kinder, den „Teppich“ umzudrehen, ohne ihn zu verlassen.

Insbesondere bei Jüngeren bietet es sich an, vorher eine Geschichte vom fliegenden Teppich zu erzählen, der im Flug umgedreht werden muss. Damit ist auch klar, dass niemand den fliegenden Teppich verlassen darf.

Variation!:

Es können auch zwei oder mehr Teams gegeneinander antreten.

3.10. Schachtelschubsen

Material

Strick

Streichholzschachteln

Tennisball

Durchführung

Ein Strick, an dessen einem Ende ein Tennisball, eine Kartoffel o. ä. hängt, wird so um die Hüften gebunden, dass der Gegenstand vor dem Körper 20cm über dem Boden baumelt. Nun gilt es, eine Streichholzschachtel zu einer Ziellinie zu schubsen, wobei der schnellste Spieler gewinnt.

Variation I:

Die Kinder eine neue Form des „Fußballs“ aus, wobei die Schachtel als Spielball dient.

3.11. Mumifizieren

Material

viele Rollen Toilettenpapier

Durchführung

Die Spieler treten paarweise gegeneinander an, wobei jedes Paar eine Rolle Toilettenpapier erhält. Nun gilt es, den Partner so schnell wie möglich einzuwickeln. Gewonnen hat das Paar, was zuerst fertig ist und am Besten eingewickelt hat.

4. BEWEGUNGSSPIELE

4.1. Staffelspiele

Material

Diverses

Durchführung

Gebraucht werden zwei oder mehr, möglichst gleichstarke Teams mit mindestens vier Mitspielern. Jedes Mitglied muss versuchen, die gegenüberliegende Spielfeldseite so schnell wie möglich zu erreichen, was natürlich durch bestimmte Aufgaben erschwert wird. Sieger ist die schnellste Mannschaft.

Folgende Aufgaben können unter anderem gestellt werden:

- Mit einem Luftballon zwischen den Beine hüpfen
- Treiben eines Luftballons mit einem Stock
- Balancieren eines Eies auf einem Löffel
- Sackhüpfen
- Rückwärts rennen
- Schubkarre
- Huckepack
- Wechselseitiges Bockspringen über den Partner
- Dreibeinlauf
- Staffel mit verschiedenen Bewegungsformen
- Ballzielwurf in einen Eimer
 - o Geht der Wurf daneben, muss zurückgelaufen und ein neuer Ball geholt werden.
- Wasserschöpfen
 - o Mit einem kleinen Behälter muss eine viel größere Wassermenge, als der Behälter fassen kann, von A nach B transportiert werden.
- Mit dem Rücken aneinander stellen, Arme einhacken und dann seitwärts rennen
- Der stärkere Partner legt den leichteren über die Schulter
- Eisenbahnstaffel
 - o Das erste Kind läuft los, umrundet die Wendemarke, läuft zur Gruppe zurück. Das zweite Kind erfasst die Schultern vom ersten und beide laufen wieder los. Dies geht so lange bis die ganze „Eisenbahn“ durch ist.

4.2. Memory

Material

40-60 Ansichtskarten

Durchführung

Nachdem die Ansichtskarten in zwei Teile geschnitten wurden, werden die "linken" Kartenhälften an allen möglichen Stellen im Aufenthaltsraum bzw. auf dem Gelände verteilt. Jeder Spieler erhält eine "rechte" Hälfte und bekommt die Aufgabe, die dazugehörige andere Hälfte zu finden. Jeder darf sich eine neue "rechte" Hälfte holen, wenn er das erste "Pärchen" vervollständigt hat. Wer die meisten vollständigen Karten vorweisen kann, hat gewonnen (eventuell mit Gruppenwertung).

4.3. Ping-Pong-Ball-Transport

Material

Pro Team: 2 Suppenteller, 1 Kaffeelöffel, 3 Ping-Pong-Bälle, 2 Stühle

Durchführung

Die Stühle werden in zwei Reihen im Abstand von 5 bis 7m einander gegenüber aufgestellt. Auf jeden Stuhl wird ein Teller gestellt und es werden je drei Bälle in die Teller einer Stuhlreihe gelegt. Der erste Spieler hat die Aufgabe, mit einem Kaffeelöffel, den er im Mund hält, nacheinander die drei Bälle aus dem Teller quer durch den Raum in den gegenüberliegenden Teller zu transportieren. Die Hände werden dabei hinter dem Rücken verschränkt. Der zweite Spieler transportiert die drei Bälle auf oben genannte Weise wieder zurück. Das Spiel ist beendet, wenn aus jeder Gruppe jeder Spieler die drei Bälle von einer Seite auf die andere transportiert hat. Gewonnen hat das schnellste Team.

Variation

I: Es treten nur zwei Spieler pro Team an, da es unter Umständen sehr lange dauern kann, bis die drei Bälle auf die andere Seite transportiert sind.

4.4. XXO – Mal anders

Material

9 Stühle oder Hocker

Durchführung

Es werden 9 Stühle im Quadrat (3 x 3) aufgestellt und Teams mit je 3 Spielern gebildet, wobei immer nur zwei Mannschaften gegeneinander spielen. Abwechselnd besetzen die Teilnehmer die leeren Plätze. Das Spiel eröffnet die Nummer 1 der Mannschaft A, es folgt die Nr. 1 der Mannschaft B, Nr. 2 von A, Nr. 2 von B, usw. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er nicht sitzen bleiben, sondern muss den Platz wechseln. Die Spieler dürfen nicht miteinander reden und auch keine Andeutungen machen! Ein Regelverstoß hat Verwarnung und bei Wiederholung Disqualifikation der ganzen Mannschaft zur Folge. Es gewinnt das Team, bei dem als erstes alle drei Spieler in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) sitzen.

Variation

I: Die Zuschauer dürfen durch Zurufe eingreifen.
II: Die Teammitglieder dürfen miteinander reden.

4.5. Tütenlauf

Material

Pro Spieler: 1 Papiertüte (bzw. 1 Luftballon)

Durchführung

Die einzelnen Spieler einer Gruppe setzen sich hintereinander mit auf dem Rücken verschränkten Händen auf den Boden, wobei jeder eine Papiertüte bekommt, die er zusammengefaltet in einer Hand hält. Auf Kommando läuft der hinterste Spieler jeder Mannschaft an seiner Reihe vorbei, nach vorn, um eine Markierung herum und wieder an seinen Platz. Im Laufen bläst er seine Papiertüte auf und lässt sie, an seinen Platz zurückgekehrt, am Rücken des Vordermannes zerplatzen. Der Knall ist für diesen das Startzeichen. Er läuft nun ebenfalls um die Markierung, dann um den hintersten Spieler

herum und wieder an seinen Platz, usw. Der letzte Läufer zerplatzt die Papiertüte auf der Hand. Das schnellste Team gewinnt.

Variation

I: Anstelle der Papiertüten werden Luftballons verwendet. Diese werden aufgeblasen auf den Boden gelegt und durch Draufsetzen zum Platzen gebracht.

4.6. Völkerball

Material

Spielfeld

Ball (möglichst einen Softball)

Durchführung

Jedes Team betritt seine Feldhälfte und bestimmt einen Mannschaftskapitän, der außerhalb des Spielfeldes an der Stirnseite der gegnerischen Mannschaft Aufstellung nimmt. Mit einem Ball versuchen die Spieler, sich gegenseitig abzuschießen. Wird ein Kind vom Ball, der anschließend zu Boden fällt, berührt, gilt es als getroffen. Hatte der Ball zuvor bereits Bodenkontakt, zählt der Treffer nicht. Getroffene Spieler gesellen sich zu ihrem Kapitän an den Rand des gegnerischen Spielfeldes und können durch Abschuss eines Spielgegners wieder in ihr Spielfeld zurück gelangen. Wurden alle Spieler einer Mannschaft abgeworfen, muss der Kapitän ins Spielfeld. Dieser muss dreimal getroffen werden, um die Mannschaft zu besiegen.

4.7. Wasserball

Material

Spielfeld

Wasserbomben

Durchführung

Die Spieler treten jeweils Teamweise gegeneinander an. Team A erhält eine gewisse Anzahl an Wasserbomben und wirft diese auf die andere Spielfeldhälfte. Für jede gefangene und nicht zerplatzte Wasserbombe erhält Team B einen Punkt. Anschließend werden die Rollen getauscht. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Wasserbomben sicher fangen konnte.

4.8. Tüchlein rauben

Material

Kleine Tücher

Durchführung

Jeder Mitspieler steckt am Rücken den Zipfel eines kleinen Tuches in seinen Hosenbund. In einem abgegrenzten Spielfeld versuchen nun alle, sich gegenseitig die Tücher abzujagen. Wer sein Tuch verloren hat, versucht, das eines Mitspielers zu ergattern und steckt sich dieses wieder in seinen Hosenbund. Sieger ist derjenige, der die meisten Tücher erbeuten konnte.

Variation

I: Die Spielzeit wird halbiert. Während in der ersten Hälfte das Spiel wie oben beschrieben durchgeführt wird, gilt es in der zweiten Hälfte, möglichst tuchlos zu sein. Die Kinder

versuchen nun, ihre erworbenen Tücher ihren Mitspielern in den Hosenbund zu stecken. Gewonnen haben alle Spieler, die am Ende kein Tuch haben.

4.9. Frisbeezielwurf

Material

Frisbee

Markierungen für das Zielgebiet

Durchführung

Ein Zielgebiet abstecken und dann die Kinder mit Frisbeescheiben schießen lassen. Dieses Spiel fördert primär die Koordination der Spieler.

4.10. Scheuerlappenrennen

Material

Pro Team: 2 Scheuerlappen

Durchführung

Dieses Spiel wird in Form eines Staffellaufes organisiert, wobei die Scheuerlappen als Staffelstab dienen. Die Startspieler stellen sich je auf zwei Scheuerlappen (jeweils einer unter jedem Fuß). Nach dem Startsignal „scheuern“ sie um die Wette. Zur Erschwernis können auf der Strecke verschiedene Hindernisse aufgebaut werden, die die Spieler umlaufen müssen. Gewonnen hat das schnellste Team.

4.11. Lichter ausschießen

Material

Teelichter

Wasserbomben bzw. Wasserpistolen

Durchführung

Dies ist ein Geländespiel für die Nacht. Pro Gruppe werden in 7 bis 10m Entfernung 5-10 Teelichter im Abstand von mindestens 40cm aufgestellt. Im Sommer erhalten die Kinder Wasserbomben, im Winter können Schneebälle als Wurfgeschosse genutzt werden. Gewonnen hat das Team, welches seine Lichter am schnellsten ausgeschossen hat.

Variation

I: Jede Gruppe hat im Wald, oder wenn das zu gefährlich ist auf einer gut überschaubaren Wiese, ein „Gruppennest“ mit 5-10 Teelichtern. Von jeder Mannschaft verbleibt eine Hälfte der Spieler am Nest, um die Lichter zu beschützen, während die andere Hälfte sich aufmacht, um die Lichter der anderen Gruppen auszuschießen. Gewonnen hat das Team, dessen Lichter übrig bleiben.

5. SPIELE FÜR SPASSOLYMPIADEN

Bei jedem Sportfest steht der Olympische Gedanke an erster Stelle:
DABEI SEIN IST ALLES!

Es bietet es sich an, die Gruppe in mehrere gleichstarke Teams mit mindestens 4 Mitgliedern einzuteilen. Es gibt einzelne Disziplinen, bei denen das gesamte Team antritt und Sportarten, bei denen eventuell nur die zwei Besten des Teams gefragt sind. Vorher sollte geklärt werden, wie und wie viele Punkte pro Disziplin verteilt werden. Es ist ratsam auch für das letzte Team immer mindestens einen Punkt zu vergeben und die vorderen Plätze entsprechend zu staffeln.

5.1. Hammerwerfen (Teebeutelweitwurf)

Material

zahlreiche Teebeutel
Markierungen für die Wurfzonen (z.B. Kreide)

Durchführung

Bei diesem Spiel geht es darum, den Teebeutel so weit wie möglich zu werfen, wobei die Technik der des Hammerwerfens ähnelt. Dazu werden von dem Startpunkt in gleichmäßigen Abständen (abhängig von Windverhältnissen, lieber vorher probieren.) mindestens zwei Markierungen gelegt. Jeder Teilnehmer wirft nun 3x einen trockenen Teebeutel, wobei der weiteste Wurf gewertet wird. Fliegt der Teebeutel in das Feld zwischen Startpunkt und erste Markierung trifft, bekommt es einen Punkt, zwischen den beiden Markierungen gibt es 2 Punkte, dahinter 3, usw.

5.2. Speerwerfen (Strohalmweitwurf)

Material

Strohhalme

Durchführung

Ziel ist es, als Team den Speer (Strohalm) so weit wie möglich zu werfen. Dabei wirft der Folgespieler immer von der Stelle, an der der Speer nach dem vorherigen Wurf gelandet ist. Das Team, welches die weiteste Entfernung zurücklegen kann, hat gewonnen.

5.3. Hindernislauf

Material

2 Kerzen
2 große Untersetzer (Papprücken vom A4-Block)
2 alte Bücher
2 halbgefüllt Luftballons oder Wasserbomben

Durchführung

Der Hindernislauf findet auf einer Strecke von etwa 20m mit 3 bis 4 Treppenstufen und einer Wendemarke statt. Die Kinder absolvieren diesen Parcours paarweise (Läufer und Helfer). Jedes Kind bekommt eine brennende Kerze auf einem Untersetzer in die Hand, ein Buch auf den Kopf und einen Ballon zwischen die Beine. Jetzt müssen die Kinder im Wettstreit gegeneinander die Strecke ablaufen. Sie müssen sofort stehen bleiben, wenn

die Kerze ausgeht, das Buch oder der Luftballon runter fällt und warten, bis ihr Helfer alles wieder platziert hat. Erst dann dürfen sie weiterlaufen.

5.4. Fechten (Löffelfechten)

Material

4 Eszlöffel
2 Tischtennisbälle

Durchführung

Die Teilnehmer treten paarweise den Fechtkampf an. Ihre Waffe ist ein Eszlöffel. Sie versuchen damit, dem Gegner seinen Löffel aus der Hand zu schlagen. Erschwert wird die Sache dadurch, dass die Spieler mit der anderen Hand einen Tischtennisball auf dem zweiten Löffel balancieren müssen. Wer den Gegner löffellos machen kann, ohne seinen Ball zu verlieren, hat gewonnen. Wer den Ball verliert, hat automatisch verloren. Pro Gewinn gibt es einen Punkt, so dass die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

5.5. Bobfahren (Tausendfüßlerlauf)

Durchführung

Alle Mitglieder eines Teams setzen sich hintereinander auf den Boden, wobei der Vordermann mit seinen Händen die Knöchel seines Hintermannes umfasst. Auf ein Startsignal soll der Bob nun schnellstmöglich eine vorgegebene Strecke abfahren. Hierbei ist neben Kondition und Koordination primär die Kooperation der einzelnen Teamspieler gefordert, denn nur wenn alle im gleichen Rhythmus laufen, kann der Bob die Strecke optimal absolvieren. Gewonnen hat natürlich die Gruppe, die die Strecke am schnellsten passiert.

5.6. Sockenzielwurf

Material

Jeder Spieler benutzt seine eigene Socke
Markierungen für die Wurfzonen (z.B. Kreide)

Durchführung

Beim Sockenzielwurf werden nach dem Startpunkt drei Zonen so markiert, dass der Abstand immer kleiner wird. Der Abstand vom Startpunkt zur ersten Markierung ist also recht groß, der Abstand zwischen den letzten wesentlich kleiner (etwa 50cm). Trifft ein Kind in das erste Feld, bekommt es 1 Punkt, im zweiten Feld gibt es 2 Punkte, im dritten Feld gibt es 3 Punkte.

5.7. Ball über die Schnurr (Wasserbombenvolleyball)

Material

Wasserbomben
Kopfkissenbezug / Bettlaken

Durchführung

Dieses Spiel kann mit zweimal zwei Kindern oder mit zwei beliebig großen Gruppen gespielt werden. Ein klar getrenntes Spielfeld (z.B. Volleyballfeld mit tiefem Netz) ist wichtig. Bei der 2×2-Variante spielen je zwei Kinder gegeneinander.

Jede Zweiergruppe bekommt einen Kopfkissenbezug, den sie zwischen sich spannen muss. Nun wird eine volle Wasserbombe auf das Kopfkissen von Mannschaft A gelegt, die jetzt versuchen muss, durch Spannen und Entspannen des Kopfkissenbezuges die Wasserbombe im hohen Bogen auf die andere Seite zu „werfen“. Team B muss jetzt mit seinem gespannten Kopfkissenbezug die Wasserbombe fangen, ohne dass diese zerplatzt.

Fällt sie im Feld runter oder geht kaputt, bekommt Gruppe A einen Punkt. Bleibt sie ganz, muss jetzt Mannschaft B versuchen, die Wasserbombe in das gegnerische Feld zu „werfen“. Nach drei geplatzten Wasserbomben bekommt jedes Kind der Gewinner-Gruppe 3 Punkte, die andere Gruppe je 2 Punkte. Bei großen Gruppen geht es analog mit großen Bettlaken.

5.8. Kirschkernelweiterspucken

Material

Kirschen (ersatzweise: getrocknete Erbsen)
Markierungen für die Wurfzonen (z.B. Kreide)

Durchführung

Der Name sagt alles. Die Kinder treten paarweise gegeneinander an. Wer weiter spuckt, bekommt 2 Punkte, wer weniger weit spuckt, erhält nur einen.

Variation

I: Die Variationsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Beispielsweise können die Spieler auch aufgefordert sein, in eine bestimmte Zielzone zu spucken.

5.9. Elefantenrennen

Material

2 Stäbe (wahlweise auch Besenstiele)

Durchführung

Auf einer Wiese – mit möglichst wenigen Hindernissen – wird ein glatter Stab fest in der Erde verankert. Vom Stab entfernt wird die Start-Ziel-Linie markiert. Auf ein Signal hin, läuft der erste Spieler zum Stab und umrundet diesen fünf mal (Anzahl kann beliebig variiert werden), wobei er sich mit einer Hand an der Nase festhält und mit der anderen wie ein Rüssel auf den Stab zeigt bzw. diesen mit dem Rüssel umfasst. Anschließend läuft er so schnell wie möglich zurück, um den zweiten abzuschlagen. Gewonnen hat die Mannschaft, die den Parcours am schnellsten bewältigen konnte.

5.10. Löffel fädeln

Material

2 Löffel
Schnur

Durchführung

Es werden 2 Reihen gebildet. Ein an einer Schnur befestigter Löffel muss so schnell wie möglich von oben nach unten durch die Kleidung (z.B. beim Mann durch Hemd und Hose) aller Teammitglieder gefädelt werden. Ist der Löffel beim letzten angekommen, stoppt die Zeit und das schnellste Team gewinnt.

5.11. Krebsfußball

Material

2 Tore (oder Gegenstände, die diese markieren)

Ball

Parteibänder

Durchführung

Um das Verletzungsrisiko möglichst gering zu halten und für die Kinder ein faires und klar strukturiertes Spiel auf die Beine zu stellen, sollten klare und einfache Regeln vereinbart werden: kein Kratzen, Beißen, Stoßen, Treten, usw. Für die Kinder sollte ersichtlich sein, wann ein Tor gezählt wird und mit welcher Wertigkeit es eingeht (z. B. könnten Tore von Mädchen doppelt zählen, damit für sie auch ein Anreiz zum Mitspielen gegeben wird).

Ferner muss eine Spielzeit, die nicht zu lang gewählt sein darf, festgelegt werden. Es sei aber auch darauf verwiesen, dass Krebsfußball nicht sehr förderlich für die Kniegelenke ist und ein häufiges und andauerndes Spiel vermieden werden sollte. Sind mehrere Mannschaften eingeteilt, sollte sich auch eine Beschäftigung für die nicht spielenden Kinder überlegt werden, damit sie keine Langeweile haben und Blödsinn machen. Z. B. könnten sie als Schiedsrichterhelfer, Ballholer oder Punktezähler eingesetzt werden.

6. GESCHICHTEN UND SKETCHE

6.1. Kurzgeschichten

Durchführung

Vor dem Spiel überlegt sich die Gruppe verschiedene Wörter – es sollten nicht mehr als zehn sein – bzw. wählt diese blind aus einer Zeitung oder einem Buch aus.

Ein Freiwilliger erzählt nun eine kurze Geschichte, in die er die einzelnen Wörter integriert. Dabei kann er entweder die Reihenfolge, in der er die Worte in seine Geschichte einbaut selbst bestimmen oder er seine Geschichte anhand der vorgegebenen Reihenfolge auf, was sehr viel schwieriger ist.

Es ist nicht Sinn und Zweck, den besten Geschichtenerzähler zu küren, sondern es sollen sowohl Erzählen als auch Zuhören Freude bereiten.

Variation

I: Die Wörter befinden sich in einem Hut, der reihum geht. Ein Spieler startet die Geschichte und die anderen müssen diese mit ihrem jeweils gezogenen Wort fortsetzen.

6.2. Das Geheimnis der Tüte

Material

Tüte / Beutel mit zahlreichen kleinen Gegenständen
z.B. Sonnenbrille, Bleistift, Schmuck, ...

Durchführung

Die Gruppe wird in mehrere Teams eingeteilt. Jede Mannschaft bekommt eine Tüte und hat nun 10 Minuten Zeit (Spielzeit kann flexibel gewählt werden), sich einen Sketch auszudenken, der anschließend vor der ganzen Gruppe präsentiert wird. Alle in der Tüte vorhandenen Gegenstände sollen in der Aufführung miteinbezogen werden.

7. CHAOS-SPIEL

Material

Nummernschilder 1-50

Spielbrett

Würfel, Spielfiguren

Bastelmaterialien (Schere, buntes Papier, Klebe, ...)

CD-Player

Vorbereitung

- Spielbrett mit den Spielfeldern Start – 1 – 2 – ... – 50 – Ziel anfertigen.
- Jedes Team (4-5 Spieler) benötigt eine Flagge und einen Schlachtruf.
- Auf dem Gelände bzw. in der Unterkunft werden die 50 Nummernschilder an für alle Spieler zugänglichen Orten versteckt.
- Die Jury einigt sich auf eine Methode bei der Punktevergabe (z.B. in Form von Schulnoten) und erstellt eine Übersicht zur Dokumentation der erspielten Punkte der jeweiligen Teams.

Spielregeln

- Jede Gruppe durchläuft den gesamten Spielplan bis zum Ziel.
- Jedes Team würfelt und setzt seine Spielfigur auf dem Spielfeld entsprechend der Augenzahl vorwärts.
- Anschließend begeben sich die Spieler auf die Suche nach dem passenden Nummernschild und merken sich das umseitig notierte Codewort. Der gefundene Zettel darf nicht mitgenommen und auf keinen Fall neu versteckt werden, um anderen das Finden zu erschweren!
- Die Gruppe kehrt geschlossen zur Jury zurück und der Spielleiter überprüft die Richtigkeit der Lösung. Anschließend erhält das Team die entsprechende Aufgabe.
- Bei der Bearbeitung und Präsentation sind der Gruppe nahezu keine Grenzen gesetzt. Kreativität ist gefragt!
- Sobald die Aufgabe gelöst wurde, darf die Gruppe erneut würfeln und der Spaß beginnt von vorne.
- Es sollten 2-3 Spielleiter anwesend sein, welche alle eine Liste der Lösungswörter besitzen, damit das Chaos dann doch nicht zu groß wird, wenn mal mehrere Gruppen gleichzeitig die Zentrale erreichen.

Spielende

- Ziel ist es nicht, als erstes Team ins Ziel zu kommen, sondern möglichst viele Punkte im Spiel zu sammeln.
- Haben alle Teams das Ziel erreicht, sollen die Spieler alle versteckten Nummernschilder zur Jury bringen. Für jedes Schild erhält das jeweilige Team einen Zusatzpunkt.
- Gewonnen hat das Team, welches insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte.

Nummernschilder & Codewörter

- | | | |
|-----------------|-------------------|--------------------|
| 1. Harry Potter | 18. Muschel | 35. Essiggurke |
| 2. Kroatien | 19. Bravo | 36. Berg |
| 3. Ferienlager | 20. August | 37. Gartenzwerg |
| 4. Tomate | 21. Pferd | 38. Ostsee |
| 5. Lagerfeuer | 22. Besen | 39. Fußball |
| 6. Sofa | 23. Squash | 40. Nordsee |
| 7. Tennis | 24. Babylon | 41. Campingplatz |
| 8. London | 25. Nachttisch | 42. Nachtwanderung |
| 9. Elefant | 26. Sand | 43. Batterie |
| 10. Disco | 27. Brot | 44. Casino |
| 11. Pizza | 28. Zauberstab | 45. Tonleiter |
| 12. Kühlschrank | 29. Betreuer | 46. Pinguine |
| 13. Fahrrad | 30. Zwanzig | 47. Kerze |
| 14. Pflaume | 31. Sieben Zwerge | 48. Iglu |
| 15. Bett | 32. Erdferkel | 49. Eifelturm |
| 16. Sommer | 33. Blume | 50. Ferien |
| 17. Teddy | 34. Spiel | |

Aufgaben

1. Erzählt drei Witze!
2. Baut eine Menschenpyramide, wobei nur 4 Füße und 2 Hände den Boden berühren.
3. Nennt 5 Strafen, die im Ferienlager Anwendung finden könnten und drei, die verzichtbar sind.
4. Schneidet aus einem Papierblatt (max. A4) einen Papierring aus und lasst eine Person durchsteigen. Der Ring darf nicht aus einzelnen Streifen zusammen geklebt werden.
5. Bastelt eine Ansichtskarte und schreibt eine kurze Nachricht an Mutti.
6. Ihr seid Köche im Objekt, „zaubert“ ein genießbares 3-Gänge-Menü und verführt damit die Jury.
7. Bastelt innerhalb von 10 Minuten eine Neptunkrone und tauft ein Teammitglied.
8. Jedes Teammitglied muss ein Tier imitieren / nachmachen. Die Jury muss mindestens die Hälfte richtig erraten können.
9. Gurgelt der Jury mindestens drei Lieder vor, die sie erraten müssen.
10. Stellt ein Mixgetränk her und lasst die Jury verkosten.
11. Wählt einen Song aus und führt der Jury eine kurze Tanzeinlage vor.
12. Modenschau! Einer moderiert & die anderen stellen die „Neue Kollektion“ vor.
13. Ordnet euch nach dem Alter, beginnt mit dem Jüngsten.
14. Bastelt mind. 3 Musikinstrumente und spielt der Jury ein kurzes Lied vor.
15. Malt das Portrait von mind. 2 Mitspielern, die die Jury erraten muss.
16. Jux-Sportfest. Denkt euch drei Sportarten aus und stellt sie kurz vor.
17. Stellt der Jury einen Zaubertrick vor.
18. Ahmt einen Betreuer nach. Die Jury muss raten.
19. Führt einen Bauchtanz vor, achtet auf die richtige Kleidung.
20. Malt einen Betreuer eurer Wahl mit Wasserfarben an.
21. Gratuliert einem Jurymitglied zum 30. Geburtstag – inklusive Karte, Blumen, Geschenk, Geburtstagslied, ...
22. Erzählt / Spielt einen Film / eine Filmszene eurer Wahl nach.
23. Sagt ein Gedicht auf.
24. Frisurenschau. Stellt drei neue „Frisuren“ vor.
25. Schminkt ein Jury- bzw. Teammitglied als „Tunte“.

26. malt ein Viereck mit drei Strichen.
27. Erzählt / Schildert kurz „mein erstes Mal“ (z.B. beim Zahnarzt, eine Nacht allein zu Hause, mit dem Fahrrad fahren).
28. Überzeugt ein Jurymitglied davon, dass Reiten die tollste Sportart der Welt ist und er / sie es unbedingt lernen muss.
29. Holt mindestens 4 Kuschtiere / Talismänner und erklärt, warum gerade sie mit ins Ferienlager mussten.
30. Bastelt den Jurymitgliedern jeweils eine Halskette.
31. Verheiratet zwei Mitglieder aus eurem Team. Ihr braucht ein Brautpaar, einen Pfarrer, Schleier, Ringe, ...
32. Gebt jedem Team- / Jurymitglied einen Spitznamen und erklärt kurz warum.
33. Überrascht die Jury! (Womit und wie ist ganz euch überlassen)
34. Spielt einen kurzen Sketch vor. Eventuell eine Tüte mit Gegenständen, die darin vorkommen müssen, vorbereiten.
35. Überzeugt die Jury, dass ihr unbedingt eine Woche länger bleiben wollt.
36. Stellt euch vor ihr seid Marktschreier. Verkauft der Jury euer Team als Attraktion auf jeder Party.
37. Erzählt bzw. lest der Jury eine Gute-Nacht-Geschichte vor.
38. malt die Flaggen von 3 Ländern auf und sagt ein paar Sätze zu jedem Land.
39. Holt / Nennt 7 Strandutensilien und erklärt kurz warum diese Sachen bei einem Strandbesuch unverzichtbar sind.
40. Jemand von euch hat Liebeskummer / Heimweh – spielt die Situation nach.
41. Stellt euch vor, die Jury kennt dieses Reiseziel nicht. Überzeugt sie davon, in ihrem nächsten Urlaub unbedingt hierher zu fahren.
42. Macht einen „Werbespot“ für diese Reise.
43. Macht den Rumpelstilzchen-Tanz: „Heute back ich, morgen brau ich, ...“.
44. Nennt 5 Dinge, die Teilnehmer / Betreuer im Ferienlager nicht machen dürfen.
45. Überzeugt die Jury davon, dass sie die besten Begleiter für die Reise sind und andere nie in Frage kommen würden.
46. Überlegt euch einen kurzen Sketch, der einen der Betreuer charakterisieren soll.
47. Verkleidet euch als die „Sieben Zwerge“ und erzählt die Geschichte von „Schneewittchen“.
48. Stellt euch vor, ihr seid in Schweden, eure Boote sind untergegangen, ihr habt kein Essen und keine Ausrüstung (Karte, Zelt, ...) mehr. Was nun?
49. Zählt fünf Obstsorten und anschließend fünf Gemüsesorten auf.
50. (Ziel): Erklärt der Jury, warum ihr würdig seid zu gewinnen.

8. RALLYE / SCHNITZELJAGD / GELÄNDESPIELE

8.1. Fragen / Lösungen für eine Schnitzeljagd

Fragen	Lösung
Wie viele Halswirbel hat eine Giraffe?	Sieben
Nennt mindestens drei Weltwunder.	<u>alt</u> : Hängende Gärten zu Babylon, Koloss von Rhodos, Pyramiden von Gizeh in Ägypten, Grab des Königs Mausolos II. zu Halikarnassos, Leuchtturm von Alexandria, Tempel der Artemis in Ephesos, Zeusstatue des Phiadis in Olympia <u>neu</u> : Chinesische Mauer, Taj Mahal, Colosseum, Christusstatue in Rio de Janeiro, Macchu Picchu (Inka Stadt in Peru), Chichen Itza (Ruinenstätte in Mexiko), Petra (verlassene Felsenstadt in Jordanien)
Nennt 6 Nachbarländer Deutschlands.	Polen, Tschechien, Österreich, Schweiz, Frankreich, Belgien, Luxemburg, Niederlande, Dänemark
Wie heißt der Hund von den Peanuts?	Snoopy
Wie heißt der beste Freund von Bart Simpson?	Millhouse
Mit wem hatte Lisa Simpson ihren ersten Kuss?	Nelson
Wie oft lässt sich ein A4-Blatt maximal falten?	Sieben mal
Wie heißen die drei Weltmeere?	Atlantik, Pazifik, Indischer Ozean
Wie heißt der Erfinder von Mickey Mouse?	Walt Disney
Wie viele Zähne hat ein Blauwal?	keine
Wie viele Farben braucht man, um einen farbigen Comic zu zeichnen?	3 (4): blau, rot, gelb (schwarz)
Nennt 3 typische Sommerhits!	
Wer ist der König der Tiere?	Löwe
Wo liegt Timbuktu?	Afrika
Wie heißt der größte Berg der Erde?	Mount Everest
Nennt 3 Gewinner von DSDS!	Alexander Klaws, Ellie, Tobias Regner, Mark Medlock
Nennt die Namen von 5 Fußballvereinen (national und international).	Hansa Rostock, Werder Bremen, Inter Mailand, AS Rom, Sparta Prag, ...
Nennt 3 Tiere mit einem „Z“ im Namen, ohne dass Z der Anfangsbuchstabe ist.	Katze, Gazelle, Schwarze Witwe (Spinne), Schwarze Mamba (Schlange), ...
Nennt 5 afrikanische Länder.	Kongo, Kenia, Namibia, Tunesien, Marokko, Ägypten, Senegal, ...

Wie viel Liter Blut hat ein Erwachsener?	7 Liter
Was ist YKK?	Eine Firma, die Reißverschlüsse herstellt.
Wie oft können 9€ von 99€ abgezogen werden?	genau einmal
Wie alt sind alle Teilnehmer und Betreuer dieses Ferienlagers zusammen?	(Alter berechnen)
Nennt 5 Hauptstädte Europas.	Berlin, Prag, Paris, Bern, Wien, London, Moskau, Warschau, Athen, ...

8.2. Aufgaben für eine Schnitzeljagd

- Transportiert während der ganzen Rallye ein rohes Ei, das nicht kaputt gehen darf.
- Sucht ein vierblättriges Kleeblatt.
- Bringt 3 Dinge mit, die den Ort charakterisieren.
- Besorgt ein „Teil“ mit besonders vielen Farben. (pro Farbe einen Punkt)
- Bringt etwas mit, das besonders lang ist.
- Geht zum Bäcker / Fleischer ... und fragt nach seinem Vornamen (vorher mit dem Personal absprechen).
- Schreibt ein Gedicht / Satz nur mit dem Anfangsbuchstaben H. Jedes Wort bringt einen Punkt. (z.B. Hinter Hannes Hermanns Haus hängen hundert Hemden)
- Malt das Portrait von mind. 2 Teammitgliedern.
- Bringt vier verschiedene Blumen mit.
- Reimt ein Gedicht über das Ferienlager.
- Warum seid ihr würdig zu gewinnen?

8.3. Foto-Rallye

Material

Digitalkamera
(Kabelzubehör, TV)

Durchführung

In Vorbereitung auf die Rallye werden auf dem Feriengelände Detailphotos von etwas zehn bis 15 Objekten (z.B. eine Astgabel) gemacht.

Um zu verhindern, dass alle Gruppe nach dem selben Objekt suchen, wird jeder Gruppe ein anderes Bild gezeigt, welches sie sich merken und anschließend finden muss. In der Nähe des fotografierten Objektes wurden vorher Gegenstände, Zettel o.ä. platziert, die das Team der Jury als Beweis der erfolgreichen Suche mitbringen muss. Anschließend sehen die Kinder das nächste Bild vom nächsten Objekt und beginnen ihre Suche von vorn. Die Gruppe, die am schnellsten alle Objekte gefunden hat, gewinnt.

8.4. Das beklopte Bild

Material

Pro Team: 1 Digitalkamera
(Kabelzubehör, TV)

Durchführung

Jede Gruppe versucht, möglichst viele witzige und beklopte Bilder zu schießen, wobei die Natur, andere Menschen, ... einbezogen werden. Erlaubt ist, was lustig aussieht und keinem schadet.

9. BASTELVORSCHLÄGE

9.1. Steine bemalen

Material

Steine aller Art
Farben, Pinsel
Klarlack

Durchführung

Geht mit den Kindern, die gerne mit basteln wollen, Steine sammeln. Erlaubt sind alle Art von Steinen, die nicht so groß sind, dass sie für die Kids gefährlich sein können. Macht die Steine dann mit Wasser sauber und trocknet sie gut ab. Nehmt einen Pinsel und malt sie nach Herzenslust an. Sind die Steine trocken, so könnt ihr sie mit Klarlack noch zusätzlich verschönern.

Mögliche Motive

Marienkäferchen
Blumen auf dem Stein
Smileys
einfach nur bunte Steine
Sonne, Mond und Sterne
Fischlein uvm.

9.2. Knete selber machen

Material

1/2 Tasse lauwarmes Wasser
1/4 Tasse Salz
1 Esslöffel Öl
1 Esslöffel Alaun (Apotheke)
2 Tassen Mehl

Durchführung

In einer Schüssel das Wasser mit dem Salz, dem Öl und dem Alaun vermischen und dann das Mehl unterrühren bzw. verkneten. Farbige Knete erhält man mit Lebensmittelfarbe. Diese hineinrühren bevor man das Mehl untermischt.

Die Knete kann mehrere Monate in einem verschlossenem Behälter im Kühlschrank aufbewahrt werden. Reste werden hart und bröselig und lassen sich leicht entfernen. Wegen des Alaun aufpassen, daß die Knete nicht verschluckt wird.

9.3. Salzteig

Material

2 Tassen Mehl
1 Tasse Salz

Durchführung

Zuerst werden Mehl und Salz mit ein wenig Wasser zu einem festen Teig verknetet. Anschließend können je nach Laune Lebensmittelfarben hinzugefügt werden.

Die Kinder können nun alles formen, was ihnen einfällt. Ein besonderes Geschenk für die Eltern sind Hand- und Fußabdrücke.

Das Gebastelte kommt nun bei etwa 150°C in den Backofen. Nach etwa 45 Minuten ist es fest und kann abkühlen.

9.4. Gipsmasken

Material

Gipsbinden
Wasser
Vaseline-Creme
Taschentücher
Pinsel und Farben

Durchführung

Zuerst wird das Gesicht von möglichst viel Haaren befreit und mit Fettcreme eingeschmiert. Nun werden die kleingeschnittenen Gipsbinden feuchtnass gemacht und aufs Gesicht gelegt. Wichtig ist, dass die Person unter der Maske noch gut Luft bekommt – also nicht die Nasenlöcher verkleben. Nachdem 3-4 Schichten aufgelegt und glattgestrichen wurden, darf die Maske trocknen. Anschließend wird die Maske vorsichtig abgenommen und kann noch etwas nachtrocknen. Ist sie komplett erhärtet, kann sie nach Lust und Laune bemalt werden.

Variation

! Macht die Nasenspitze ein wenig länger, dann lässt sich ganz hervorragend eine Hexenmaske basteln.

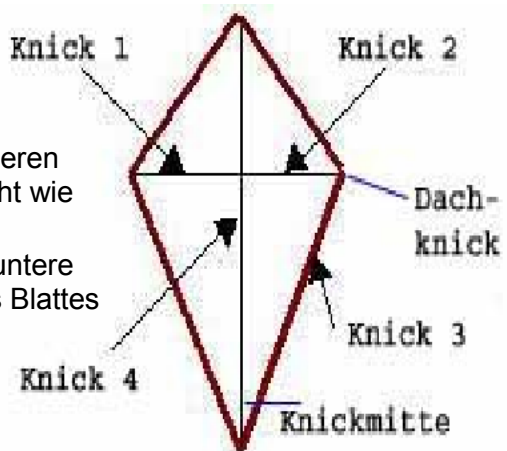
9.5. Drachen basteln

Material

DIN A4 Papier
Farben
Schnur
Krepppapier

Durchführung

- Falte das Papier der Länge nach in der Mitte, so dass es einen Knick in der Mitte (KM1) gibt.
- Dann öffne es wieder und falte die linke obere Ecke hin zum Knick in der Mitte (Knick 1).
- Das gleiche mach dann mit der rechten oberen Ecke (Knick 2), so dass das Papier aussieht wie ein Haus mit Dach !
- Das nächste was du faltest, ist die rechte untere Ecke. Dies von der unteren Knickmitte des Blattes bis hin zum rechten "Dachknick".
- Das gleiche dann wieder mit der linken unteren Ecke.
- So: Nun hast du eine Drachenform!
- Klebe nun mit einem Klebestift die geknickten Seiten fest!
- Dann schneide eine 30cm lange Wollschnur zurecht und klebe sie ans untere Ende des Drachens.



- Am Drachenschwanz befestigst du nun noch vorbereitete (eingerollte), ca. 6 cm breite Röllchen aus Krepppapier.
- Dann malst du deinen Drachen an wie du ihn möchtest.
- Eine Schnur noch dort (Wolle mit Tesa kleben!?), wo sich Knick 1 und 2 treffen und schon gehts ab in die Luft. Viel Spaß!

9.6. Girlanden basteln

Material

Papier, Tonpapier

Schere

Kleber



Durchführung

Das Papier wird in 2cm breite Streifen geschnitten und diese werden zu einem Ring gebogen und vorsichtig aneinander geklebt. Nach und nach werden immer mehr Ringe so ineinander geklebt. Erreicht die Girlande die gewünschte Länge, hängt sie vorsichtig auf.

