

Eine Anmerkung vorneweg: Um eine bessere Lesbarkeit der Spielbeschreibungen zu gewährleisten, wurde in dieser Anlage ausnahmsweise nur die männliche Form gewählt. Natürlich sind aber immer Personen jeden Geschlechts gemeint.

... für große und kleine Gruppen:

Ninja Battle

Die Spieler stellen sich eng im Kreis auf. Nach einem Startsignal hüpfen sie mit einem „Ninja-Schrei“ nach hinten (aus dem Kreis hinaus) und verharren in einer Ninja-Pose. Ein vordefinierter Spieler beginnt und versucht in einer Bewegung mit seiner Hand die Handfläche eines anderen Spielers (meist, aber nicht notwendigerweise, einer seiner Nachbarn) zu treffen. Gelingt ihm ein Treffer, nimmt der getroffene Spieler die Hand aus dem Spiel (er legt sie auf den Rücken). Natürlich darf der verteidigende Spieler die Hand auch rechtzeitig weg ziehen und so den Treffer verhindern. Wichtig für den Angreifer ist, eine durchgehende Bewegung ohne Richtungsänderung zu machen, und nicht der Ausweichbewegung des Verteidigers „zu folgen“. Nach dem Schlag verbleiben beide Spieler (Angreifer und Verteidiger) in der zuletzt eingenommenen Position (Pose).

Anschließend ist der reihum (im Uhrzeigersinn) nächste Spieler an der Reihe. Er darf wieder einen beliebigen Spieler attackieren. Hat ein Spieler beide Hände verloren, ist er aus dem Spiel und verlässt die Spielfläche.

Ziel jedes Spieler ist natürlich, als letzter Spieler am Spielfeld zu verbleiben.

Knotenspiel

Ablauf: Einer verlässt den Raum. Die anderen bilden einen Kreis, wobei jeder seinen rechten und linken Nachbarn an der Hand fasst. Dann „verknotet“ man sich, indem man z.B. über jemanden anders steigt oder ähnliches. Wichtig: nie die Hände loslassen. Wenn der Knoten fertig ist, wird der Spieler von draußen reingerufen, und er versucht, den Knoten zu lösen, indem er sagt, wer wo drübersteigen, drunterkriechen usw. soll.

Reise nach Jerusalem ohne Ausscheiden

Die Teilnehmer umrunden die Stühle und versuchen beim Aussetzen der Musik einen Platz auf einem Stuhl zu ergattern. Pro Runde wird ein Stuhl entfernt, jedoch bleiben alle Teilnehmer im Spiel. Sie müssen versuchen sich so auf andere Teilnehmer zu setzen, dass alle auf die noch verbleibenden Stühle passen. Schaffen es alle auf einen Stuhl?

Es geht bei diesem Spiel nicht darum zu gewinnen, sondern die Aufgabe gemeinsam zu lösen. Nur so lange Spielen, wie die Sicherheit gewährleistet ist.

Nummernspiel:

Jeder zieht eine Nummer. Spielleiter sagt zwei Nummern an, die müssen ihre Plätze wechseln, ohne dass der Spielleiter dazwischen kommt. (Materialien: kleine Zettel)

... für große Gruppen:

Menschen-Memory

Beim Menschen-Memory müssen zwei ausgewählte Personen den Raum verlassen und vor der Tür warten („Spieler 1 und 2“). Alle im Raum befindlichen Personen machen sich nun auf die Suche nach einem Partner. Jedes Paar vereinbart nun ein gemeinsames Geräusch/eine gemeinsame Bewegung; dann nehmen sie wieder Platz. Allerdings dürfen die Paare sich nicht in unmittelbarer Nähe zueinander aufhalten, da des Rätsels Lösung sonst relativ leicht zu finden ist.

Die beiden vor der Tür stehenden Teilnehmer dürfen den Raum nun wieder betreten. Spieler 1 fängt an und nennt zwei Mitspieler, die ihre Töne/Bewegungen aufführen. Gehören die beiden zusammen, hat der Spieler 1 einen „Stich“ gemacht und darf noch einmal raten. Andernfalls ist Spieler 2 dran. Der von den beiden Spielern, der die meisten „Stiche“ macht, hat gewonnen.

Zombieball

Der Ball oder die Bälle werden in das Spielfeld hinein geworfen und derjenige der den Ball bekommt, muss versuchen, die Anderen abzuwerfen. Beachtet werden muss, dass je nach Regelwerk nur ein bis drei Schritte gegangen werden dürfen, wodurch das „Hinterherlaufen“ unterbunden werden soll. Auch bei der Anzahl der Bälle kann variiert werden, um Schwierigkeitsgrad und Effektivität zu erhöhen. Wer abgeworfen wurde, scheidet aus und muss das Spielfeld so lange verlassen, bis derjenige von dem man abgeworfen wurde, selber abgeworfen wird.

Atome – Moleküle

Alle gehen oder tanzen einzeln (als „Atome“) durch den Raum. Dabei gibt es Musik. Bei Musikstop ruft der Spielleiter eine Zahl (zum Beispiel „Fünf!“). Sofort müssen sich dann Kleingruppen („Moleküle“) zu je fünf Personen bilden (sich gegenseitig anfassen). Der oder die Übriggebliebene/n halten in der nächsten Runde die Musik an und nennen eine Zahl (bei mehreren müssen sie sich vorher einig sein).

Zublinzeln

Die Hälfte der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis, hinter jedem Stuhl steht ein weiterer Mitspieler, ein Stuhl ist frei. Der Spieler, der ganz allein hinter dem freien Stuhl steht, blinzelt irgendeinem Spieler zu, der auf einem Stuhl sitzt. Dieser muss nun versuchen, seinem Hintermann zu entwischen und sich auf den freien Stuhl zu setzen.

Die „Hintermänner“ müssen ihre Hände hinter den Rücken halten. Erst wenn sie ein Blinzeln sehen, können sie schnell die Hände hervorholen, um ihren „Vordermann“ festzuhalten.

Obstsalat

Alle sitzen im Kreis. Einer steht in der Mitte und hat keinen Platz. Die Spieler wurden vorher in verschiedene Obstsorten eingeteilt: Äpfel, Birnen, Kirschen, Pflaumen, evtl. noch mehr. Der in der Mitte stehende ruft nun zum Beispiel ganz laut: „Kirschen!“. Dann müssen alle Kirschen ihre Plätze tauschen und die Person in der Mitte versucht schnell, einen Platz zu erwischen. Wer übrigbleibt, muss selbst in die Mitte und ruft als nächster eine Obstsorte aus. Man kann auch „Obstsalat“ rufen, dann müssen alle die Plätze tauschen.

Das „Alle-die“-Spiel

Alle sitzen im Stuhlkreis und einer steht einsam in der Mitte. Er ruft: „Jetzt tauschen alle die Plätze, die schwarze Schuhe tragen!“ Die Genannten tauschen die Plätze und der Spieler in der Mitte versucht, in dem Gewirr schnell einen Platz zu bekommen. Wer übrigbleibt, ruft als nächster ein „Alle-die“ aus, zum Beispiel: alle, die Mathe als Lieblingsfach haben/alle, die blonde Haare haben/alle, die Bayern-Fans sind usw.

Kuhstall

Es werden Dreiergruppen gebildet: In der Mitte steht die Kuh, die beiden äußeren fassen sich an den Händen und bilden den Stall. Eine überzählige Person versucht, einen Platz als Kuh oder als Stallteil zu erlangen. Dazu kann sie „Kuh“ rufen: Alle Kühe müssen in einen neuen Stall. Bei „Stall“ lösen sich die Ställe auf und bauen sich um eine andere Kuh (mit einem anderen Stallteil) wieder auf. Bei „Kuhstall“ löst sich alles auf und es finden sich ganz neue Kuhställe mit Kühen. Kühe können dabei zum Stall werden und umgekehrt.

Mörderspiel

Die Gruppe sitzt im Kreis. Es werden verdeckt Zettel gezogen. Auf einem der Zettel ist ein „M“. Die Person, die diesen Zettel zieht, ist für die Runde der Mörder. Durch Zublinzeln muss der Mörder seine Opfer ermorden.

Das jeweilige Opfer muss einige Sekunden nach der Tat erkennbar sterben. Der Mörder muss aber darauf achten, bei seiner Tat nicht von anderen beobachtet zu werden. Hat nämlich ein noch lebender Spieler eine Vermutung, wer der Mörder ist, kann er einen Verdacht äußern. Findet sich eine zweite Person mit einem Verdacht, folgt ein Enttarnungsversuch. Beide Spieler müssen gleichzeitig auf den für sie Verdächtigen zeigen. Stimmen ihre Vermutungen überein, muss die verdächtige Person erklären, ob sie der Mörder ist. Wurde einheitlich auf den Mörder gezeigt, ist er entlarvt. Haben beide einen unterschiedlichen Verdacht gehabt, oder ist die von beiden gleiche verdächtige Person nicht der Mörder, so gelten sie zu den Toten. Tote können selbstverständlich keinen Verdacht äußern.

Zoospiel

Alle sitzen im Stuhlkreis. Zuerst werden die Tiere des Zoos (immer zu dritt) „geübt“, z.B.

- Elefant: Der Mittlere legt seine Arme über Kreuz (rechter Arm unten), fasst sich mit der rechten Hand an Nase und streckt den linken Arm nach vorn (Rüssel), die beiden Nachbarn rechts und links zeigen mit ihren Händen die beiden großen Schlappohren.
- Nashorn: Der Mittlere deutet mit seiner rechten Hand ein Horn auf der Nase an, die Nachbarn zwei kleine Öhrchen.
- Ente: Die Person in der Mitte macht einen Entenschnabel, die Nachbarn erheben sich von den Stühlen und wackeln heftig mit dem Po.
- Känguru: Der Mittlere deutet mit seinen Armen einen großen Beutel an, die rechts und links schauen hinein, ob da etwas drin ist im Beutel.
- Esel: Niemand macht etwas!

Nach dem Üben geht es los. Einer stellt sich inmitten des Kreises. Er dreht sich, zeigt plötzlich auf jemanden und ruft z.B.: „Elefant“. Sofort macht derjenige den Rüssel, und seine Nachbarn – siehe oben! Wer einen Fehler macht oder zu viel Zeit braucht, landet selbst in der Mitte.

Wenn's langweilig wird, kann man noch andere „Tiere“ einführen, z.B.:

- Hamster: Der Mittlere „nagt“, die Nachbarn blasen ihre Backen auf.
- Batman: Der Mittlere steht auf und springt nach vorne, die anderen zeigen mit bei-den Armen auf ihn und rufen ganz laut „Batman!!!“
- Mixer: Der Mittlere hält seinen beiden Nachbarn die Hand auf den Kopf, die beiden drehen sich dabei wie wild.
- Toaster: Die mittlere Person hüpfte auf und ab, die beiden Nachbarn umfassen ihn.

Man kann sich auch selbst noch was Kreatives ausdenken ...

Evolution

Zu Beginn sind alle Spieler „Eier“. Sie können sich nur am Boden rollend fortbewegen. Treffen sich zwei Eier, dann kämpfen sie gegeneinander: Sie spielen eine Runde Schere Stein Papier. Der Gewinner steigt in der Evolution um einen Schritt auf und entwickelt sich zum Huhn. Dies setzt sich fort, bis ein Spieler die Stufe „Mensch“ erreicht hat. Wichtig dabei ist: es dürfen nur gleiche Evolutionsstufen miteinander kämpfen.

Die Figuren lauten wie folgt:

- Ei: rollt am Boden.
- Huhn: bewegt sich hockend am Boden fort, schlägt dabei mit den Flügeln und gackert.
- Dinosaurier: läuft gebückt und mit angezogenen Armen herum, brüllt gelegentlich.
- Affe: geht (fast) aufrecht, klopft sich auf die Brust und gibt Affen-Geräusche von sich.
- Mensch: stolziert aufrecht.

Natürlich können auch weitere Figuren erfunden und eingefügt werden.

... für kleine Gruppen

Willi ist krank

Jeder steckt sich ein Bonbon zwischen die Vorderzähne. Damit wird jetzt gesprochen; man tauscht sich über die Krankheiten eines gewissen Willis aus, wobei die Liste der Krankheiten immer länger wird.

So sagt 1 zu 2: „Du, Willi ist krank.“ – Nachbar. 2: „Was hat er denn?“ – 1: „Masern!“ Der zweite wendet sich nun an 3. Es folgt genau der gleiche Dialog, nur am Ende ergänzt er eine Krankheit, zum Beispiel: „Masern und Keuchhusten“. So geht es, bis alle einmal dran waren; der letzte hat natürlich Pech und muss ganz schön viele Krankheiten aufsagen – und das alles mit Bonbon im Mund. (Materialien: Bonbons)

Christo-Spiel

Spieler A legt etwas unter ein Tuch, die anderen raten, was es ist. Sie dürfen dabei Ja/Nein-Frage stellen, die Spieler A wahrheitsgemäß beantworten muss. (Materialien: großes Tuch – Bettlaken, Schwungtuch, Fallschirm –, verschiedene Gegenstände)

Wortkette

Der Spielleiter nennt ein Wort (zum Beispiel „der“). Sein Nachbar nimmt das Wort auf und nennt ein weiteres dazu („der Bär“). Der dritte folgt („der Bär geht“). So geht es weiter, bis der Satz eine Länge erreicht hat, dass man nicht mehr alle Worte behalten kann.

Was ist anders?

Ein Spieler (Sherlock Holmes) verlässt den Raum. Während er draußen ist, tauschen alle Kleidungsstücke, so dass jeder ein Kleidungsstück anhat, das er vorher nicht trug. Sherlock Holmes muss nun versuchen, jedem wieder zu seiner richtigen Kleidung zu verhelfen (ein Paar Schuhe gilt als EIN Kleidungsstück).

Bei größeren Gruppen verlassen zwei Personen den Raum (Sherlock Holmes und Dr. Watson).

Chipslettenspiel

Drei Chipsletten hinlegen; unter einem liegt ein kleiner Zettel. Erster Kandidat: Chipslette aussuchen und aufessen. Liegt dort kein Zettel: Glück gehabt! Nächste Chipslette essen! Liegt dort der Zettel: Ende! Sonst darf er auch die dritte essen! (Materialien: ein Zettel, Chipsletten)

Deckenwechsel

Gruppe steht komplett auf einer Decke, muss die Decke drehen, ohne den Boden zu berühren. (Materialien: Decke)

Würfelswettrennen

Zwei Becher, zwei Würfel. An entgegengesetzten Enden des Tisches wird begonnen, zu würfeln. Ist eine 6 gewürfelt, wird der Becher samt Würfel nach rechts weiter gegeben. Ziel ist es, den anderen Würfel einzuholen. Die Person, bei der der eine Becher den anderen einholt, hat verloren.