

Spielesammlung

Spinnennetz → Kooperation

Zwischen 2 Bäume (oder andere Befestigungen) wird mit Seilen ein „Spinnennetz“ befestigt. Die Gruppe muss nun komplett auf die andere Seite kommen, wobei jedes Loch nur ein mal benutzt werden darf. Berührt ein Mitspieler das Seil, muss die ganze Gruppe wieder zurück.

Wäscheklammerspiel → Bewegungsspiel

Jeder Mitspieler bekommt 3 Wäscheklammern, die er sich gut sichtbar an die Kleidung steckt. Ziel ist es, in 1 Minute so viele andere Wäscheklammern wie möglich zu ergattern und sich an die Kleidung zu stecken und dabei die eigenen zu verteidigen. Wer nach 1 Minute die meisten hat, ist „Wäscheklammerkönig“!

Faxmaschine → Ausdrucksspiel

Jeweils 2 Mannschaften stellen sich hintereinander auf. Der Spielleiter zeigt den beiden letzten Mitspielern ein Bild, das sie jeweils dem Vordermann/-frau mit dem Finger auf den Rücken malen. Ist das Bild vorne angekommen, läuft der Vorderste mit der Lösung zum Spielleiter. Die Mannschaft, die als erstes fertig ist, hat gewonnen.

Tierfangen → Gemeinschaftsspiel

Tierfangen ist ein Fangspiel, bei dem man nicht abgeschlagen werden kann, wenn man schnell einen Tiernamen sagt. Als Zeichen, dass man „im Haus“ ist, geht man in die Hocke und kann von den anderen Mitspielern wieder freigeschlagen werden.

Zwerg Riese Zauberer → Bewegungsspiel

Das Spielfeld wird in 2 Hälften geteilt. Es gibt eine Mittellinie und 2 Ziellinien. Die Gruppe wird in 2 Kleingruppen geteilt, die sich nun gemeinsam auf eine Figur (Zwerg, Riese oder Zauberer) einigen muss. Anschließend stellt sich die Gruppe an der Mittellinie auf und macht auf Zeichen des Spielleiters hin das verabredete Wesen:

Zwerg: Hände als „Mütze“ über den Kopf und „Zwerg, Zwerg“ zischen

Riese: Arme hochreißen und brüllen

Zauberer: Hand nach vorne strecken und zischen

Nun gilt folgendes: Riese schlägt Zwerg, Zwerg schlägt Zauberer, Zauberer schlägt Riese
Die unterlegene Mannschaft muss nun schnell zur Ziellinie laufen, während die anderen versuchen, sie abzuschlagen bevor sie die Ziellinie erreicht haben

Die Reise nach Jerusalem(verkehrt herum) → Tanzspiel/Bewegungsspiel

Anders als bei der „normalen“ Reise nach Jerusalem werden nicht die Personen weniger, sondern die Stühle. Wenn die Musik ausgeht, müssen sich alle auf die Stühle stellen, anschließend wird ein Stuhl weggenommen. Ziel ist es, mit möglichst vielen Leuten auf möglichst wenigen Stühlen zu stehen.

Pyramide → Versteck-Fang-Spiel

Die „Pyramide“ ist ein Versteck-Fang-Spiel, bei dem die Suchenden nachdem sie fertig sind mit zählen mit kleinen Stöcken eine Pyramide bauen. Gelingt es einem Mitspieler, aus seinem Versteck herauszukommen und die Pyramide kaputt zu machen, ohne vorher gesehen zu werden, haben alle, die sich versteckt haben gewonnen und die Suchenden müssen nochmal suchen.

Drachenschwanzjagen → Gemeinschaftsspiel, Bewegungsspiel

Alle stellen sich hintereinander auf und bilden eine lange Schlange. Der letzte steckt sich ein Tuch in den Hosenbund, das vom Kopf des Drachens gefangen werden muss.

Variante: Es gibt 2 Drachen, die sich gegenseitig jagen

Elefantensitzkreis → Gemeinschaftsspiel

Alle Mitspieler stellen sich ganz eng hintereinander in einen Kreis. Auf Kommando setzen sich alle auf den Schoß ihres Hintermannes/Hinterfrau und so versucht die ganze Gruppe sich im Kreis fortzubewegen.

Das Spiel mit dem Seil → Gemeinschaftsspiel

Alle Mitspieler stehen mit geschlossenen Augen nebeneinander und halten sich an einem Seil fest. Nun muss versucht werden, mit geschlossenen Augen ein Quadrat zu bilden.

Hanghuhn → Gemeinschaftsspiel/Bewegungsspiel

Alle Mitspieler stehen im Kreis, einer in der Mitte. Dieser zeigt auf eine Person und sagt dabei eines der Tiere/Gegenstände. Der, auf den gezeigt wurde muss nun möglichst schnell mit seinem rechten und linken Nachbarn das Tier/den Gegenstand machen.

Hanghuhn, Toaster, Mixer, Elefant, Waschmaschine, Mc Donalds, Zelt, ...

Obstsalat → Kreisspiel, Bewegungsspiel

Alle Mitspieler sitzen im Kreis und werden in Obstsorten eingeteilt. Der Spieler in der Mitte muss sich einen freien Stuhl ergattern, indem er 2 oder mehrere Obstsorten sagt, die die Plätze tauschen sollen. Bei „Obstsalat“ müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Wer keinen erwischt hat, muss als nächstes in die Mitte.

Gruppenakrobatik → Kennenlernen-Spiel

Alle laufen zur Musik herum. Wenn die Musik ausgeht, sagt der Spielleiter, wie viele Leute zusammengehen sollen und wie viele Körperteile den Boden berühren dürfen (z.B. „5 Leute zusammen, 4 Beine und 6 Arme“). Hier sind Kreativität und Körperbeherrschung gefragt!