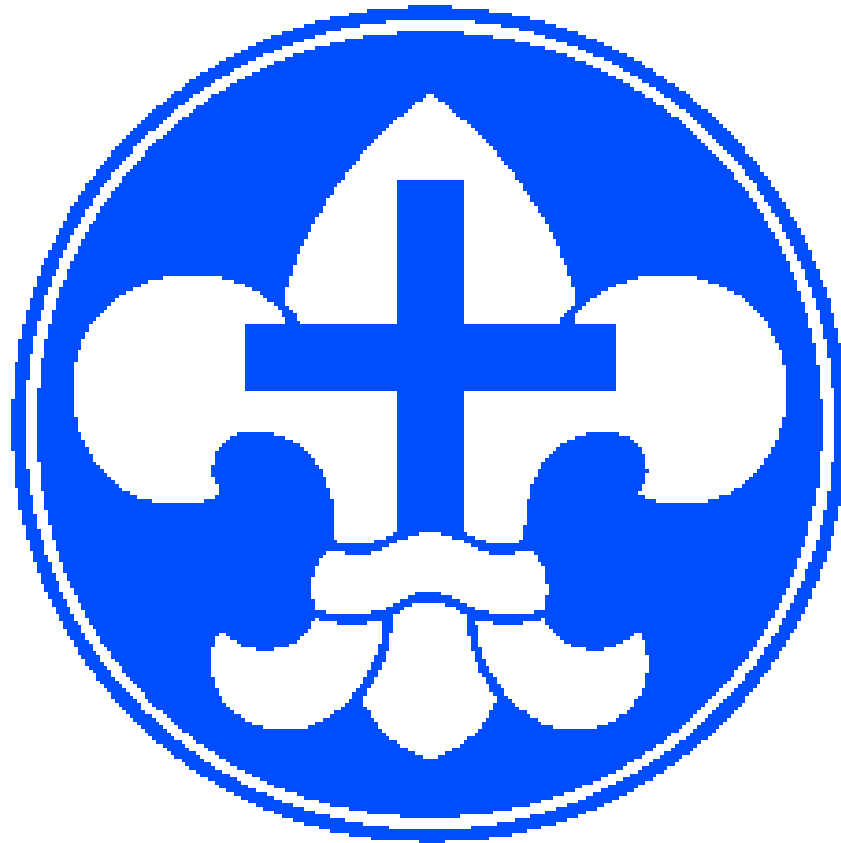




Baptistische Pfadfinderschaft
Stamm
August Hermann Francke
www.neustart-pfadfinder.de

 **NEUSTART**
Auf der Hub 6
35767 Breitscheid
www.neustart-breitscheid.de

Pfadfinderspiele



INHALTSVERZEICHNIS

TASSE VERSENKEN	4
HUNDEHÜTTE	4
JA NEIN SPIEL	4
IMPULS GEBEN	4
SCHWARZ WEIß.....	5
FINGERHUT SUCHEN.....	5
MÜNZEN KLOPFEN.....	5
BRÜCKE	6
STREICHHOLZKETTE	6
LUFTBALLON TRETEN.....	6
WIPPE	6
BALLCHAOS.....	7
WANDERBRÜCKE	7
WATTEBÄLLCHEN PUSTEN.....	7
LUFTBALLONSTAFFEL	7
LUFTBALLONHOCKEY	8
LUFTBALLONBETT	8
LUFTBALLONS OBEN HALTEN.....	8
LUFTBALLON PING-PONG	8
LUFTBALLON TRETEN.....	8
LUFTBALLON BEMALEN	10
DAS GROßE WÜRFELSPIEL.....	10
DER KAISER SCHICKT SOLDATEN AUS.....	10
EINEM BAUM BEGEGNEN	11
ENTEN JAGEN	11
HASE UND IGEL	11
LAND UNTER (VARIANTE VON REISE NACH JERUSALEM).....	12
OHNE AUGEN SEHEN	12

PINGUINE UND EISBÄR	12
ROMEO UND JULIA.....	13
ROTKÄPPCHEN.....	13
SCHLÜSSELKÖNIG	13
SCHMETTERLINGSSPIEL	14
PYRAMIDE - GELÄNDESPIEL	14
SEIL FANGEN.....	14
SONNE ODER MOND.....	15
STREICHHOLZ-FEUERWERK.....	15
ZAPFENSCHLEUDER.....	15
TIERPHANTASIEN.....	16
ZEITUNGSSCHLAGEN.....	16
DETEKTIVSPIEL	17
BOMBENSPIEL	17
SCHNEEBALLSCHLACHT	17
WAS MACHEN WIR MIT MÜDEN KINDERN?	17
DREI CHINESEN MIT DEM KONTRABASS	18
LAURENTIA.....	18
PETER PAUL	18
HUT, STOCK, REGENSCHIRM.....	20
FAMILIENSPIEL.....	20
MANNSCHAFTSSPIELE.....	20
ANHANG FAMILIENSPIEL	21

Tasse versenken

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: 5 - 10
MATERIAL: EIMER, WASSER, TASSE, FLASCHEN
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT

In der Mitte steht ein Eimer mit Wasser, darauf schwimmt eine Tasse. Jeder muss nun reihum Wasser aus einer Flasche in die Tasse gießen. Verloren hat der, bei dem die Tasse untergeht.

Hinweis: Am Anfang die Tasse schon halb füllen, damit es schneller geht.

Hundehütte

SPIELDAUER: 5-10 MIN
SPIELER: 5
MATERIAL: TUCH, SÜSSIGKEITEN
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG RUHE

Die Gruppe sitzt in einem großen Halbkreis. Ein Freiwilliger spielt den Wachhund. Ihm werden die Augen verbunden. Er sitzt in der Mitte auf den Knien und bewacht sein Futter (Süßigkeiten).

Der SL fordert einen aus dem Kreis auf, sich anzuschleichen und das Futter zu stehlen. Erwischt der Dieb etwas, ohne vom Wachhund berührt zu werden, darf er seine Beute behalten.

Ja Nein Spiel

SPIELDAUER: 5-10 MIN
SPIELER: AB 5
MATERIAL: STREICHHÖLZER
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG KOMMUNIKATION

Jeder bekommt drei Streichhölzer. Alle gehen durch den Raum und stellen sich gegenseitig Fragen. Man darf nicht „Ja“ oder „Nein“ sagen. Wer es sagt, muss dem Fragesteller ein Streichholz geben. Die Gesprächspartner werden laufend gewechselt.

Auch kopfnicken und kopfschütteln sind nicht erlaubt!

Wer keine Streichhölzer mehr hat, macht trotzdem weiter, bis das Spiel vom Spielleiter beendet wird

Impuls geben

SPIELDAUER: 5-10 MIN
SPIELER: AB 10
MATERIAL: KEINE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL KOMMUNIKATION REAKTION GEDULD

Mindestens zwei Gruppen mit je 8 Personen sitzen in je einer Reihe hintereinander auf den Stühlen. Jeder gibt dem Vordermann die linke Hand. Der Letzte in der Reihe sitzt andersrum und schaut auf den Spielleiter, der am Boden sitzt und würfelt.

Würfelt er eine „6“, gibt der Letzte schnell einen „Impuls“ weiter, er gibt seinem Vordermann einen Händedruck. Der Händedruck geht weiter, bis er bei dem Vordermann ankommt. Der Vordermann steht auf, wenn der

Impuls angekommen ist. Die schnellste Gruppe bekommt einen Punkt. War es ein Fehlalarm, gibt es Abzug.

Schwarz Weiß

SPIELDAUER: 5-10 MIN

SPIELER: AB 10

MATERIAL: KEINE

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL KOMMUNIKATION REAKTION GEDULD

Zwei Mannschaften, die Schwarzen und die Weißen, sitzen sich an einem langen Tisch gegenüber. Jeder Spieler legt seine Hände an die gegenüberliegende Tischkante.

Der SL erzählt eine Geschichte. Kommt darin „Schwarz“ oder „Weiß“ vor, versuchen die Spieler dieser Mannschaft den anderen auf die Hände zu schlagen. Die Hände die getroffen werden, müssen vom Tisch.

Fingerhut suchen

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 5

MATERIAL: FINGERHUT ODER ANDERER KLEINER GEGENSTAND

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL SPÜRSINN

Alle Teilnehmer gehen aus dem Raum. Drinnen versteckt der SL einen Fingerhut oder Würfel. Der Gegenstand wird so versteckt, dass er **leicht** zu finden ist (in der Steckdose, auf der Lampe, unter einem Stuhl, über der Tür, ...). Er muss von allen vom Boden aus gesehen werden, ohne dass etwas berührt wird.

Hat jemand den Gegenstand gesehen, setzt er sich leise und unauffällig auf einen Stuhl. Der SL macht bei denen, die sitzen, Stichproben.

Wer den Gegenstand als letzten findet, bleibt im Raum und versteckt den Würfel. Wer am Schluss übrigbleibt, ist Sieger.

Münzen klopfen

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 6

MATERIAL: GELDMÜNZEN

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT

Zwei gleichgroße Mannschaften sitzen sich an einem Tisch gegenüber. Gespielt wird mit fünf verschiedenen Münzen. Eine Mannschaft beginnt und verteilt die Münzen unter dem Tisch. Bei einem Zeichen des SL stellen sie die Ellbogen auf den Tisch. Bei dem Spruch „Hände auf den Tisch“ klatschen sie die Hände flach auf den Tisch, so dass die Münzen möglichst nicht zu hören sind.

Die Gruppe gegenüber darf drei Hände aufdecken. Die Münzen, die gefunden werden, werden zusammengezählt. Dann wird gewechselt. Wer hat nach ein paar Runden am meisten Geld?

Brücke

SPIELDAUER: 10 - 30 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: 6 STÜHLE, GROSSER LEERER RAUM
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TEAMWORK GESCHICKLICHKEIT

Ein reißender Fluß soll überquert werden. Die Devise heißt: Nur nicht den Boden berühren. Immer drei TN versuchen zusammen von einer Seite des Raumes auf die andere zu kommen. Dazu stehen ihnen drei Stühle zur Verfügung. Welche Gruppe schafft das am schnellsten?

Streichholzkette

SPIELDAUER: 20 MIN
SPIELER: AB 5
MATERIAL: VIELE STREICHHÖLZER, WÜRFEL, SÜSSIGKEITEN
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GLÜCK BELOHNUNG

Auf zwei aneinandergestellten Tischen liegen viele Streichhölzer aneinander (mind. 120). Die Hölzer liegen parallel in einer langen, kurvigen Reihe. Zwischen den Streichhölzern liegen immer wieder Süßigkeiten. Die Gruppe steht um den Tisch. Einer beginnt zu würfeln. Bei einer 1 oder 6 darf man ein Streichholz wegnehmen. Wer anstatt auf ein Streichholz eine Süßigkeit trifft, darf sie essen.

Luftballon treten

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 5
MATERIAL: PLATZ, LUFTBALLONS, FADEN, SCHERE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT

Jeder bekommt einen Luftballon an den rechten oder linken Fuß (Knöchel) gebunden. Dann verteilen sich alle Mitspieler im Raum. Beim Kommando des Spielleiters versuchen alle, sich gegenseitig die Luftballons zu zertreten. Wer als letztes übrigbleibt, gewinnt.

Wippe

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: 2 GLEICHE BRETTER, 2 GLEICHE HOLZKLÖTZE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT TEAMWORK

Das Team bekommt ein langes, stabiles Brett, mind. 4 m lang. In der Mitte wird das Brett mit einem Holzklötz unterlegt. Alle Mitspieler müssen auf die Wippe und das Brett so ausbalancieren, dass es den Boden für eine bestimmte Zeit nicht berührt. Am besten für jede Gruppe eine Wippe.

Ballchaos

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: BÄLLE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT TEAMWORK BEWEGUNG

Die Gruppe bekommt folgende Aufgabe:

Am Anfang bekommt jeder einen Ball. Alle Bälle müssen in Bewegung bleiben. Liegt ein Ball still, wird er vom SL aus dem Spiel genommen. Alle 30 Sekunden (oder schneller) kommt ein zusätzlicher Ball ins Spiel. Wie viele Bälle schafft die Gruppe immer in Bewegung zu halten?

Wanderbrücke

SPIELDAUER: 5 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: AST ODER BRETT
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT TEAMWORK BEWEGUNG

Zwei stehen sich gegenüber und halten einen starken, stabilen Ast. So stellen sich alle Paare nebeneinander, so dass eine Brücke mit den Ästen entsteht. Einer beginnt und läuft über die "wackelige" Brücke. Das geht so lange, bis alle, die wollen, an der Reihe waren.

Zur Erschwernis kann man versuchen, ohne sich an den Mitspielern festzuhalten, die Brücke zu überqueren.

Wattebällchen pusten

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: WATTEBÄLLCHEN/TISCHTENNISBÄLLE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GESCHICKLICHKEIT TEAMWORK ATEM

Jeder hockt, stellt oder kniet sich vor eine Seite des Tisches. Etwa ein Handfläche breit müsst ihr Abstand vom Tisch lassen. An jeder der vier Tischseiten sollte sich mindestens eine Person befinden, es können aber auch mehrere sein. Auf die Mitte des Tisches wird ein Wattebällchen (oder ein Tischtennisball) gelegt.

Auf Kommando versucht jeder, das Wattebällchen weg zu pusten, so dass es auf einer anderen Seite des Tisches auf den Boden fällt. Keiner darf allerdings das Wattebällchen mit der Hand oder dem Oberkörper stoppen. Stoppen ist nur erlaubt mit Gegenpusten. Die Seite des Tisches, bei der das Bällchen runterfällt, bekommt einen Minuspunkt.

Luftballonstaffel

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: BECHER, SCHNUR, LUFTBALLONS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG GESCHICKLICHKEIT

Jedem Spieler wird ein Becher hinten an die Hose an eine lange Schnur gebunden. Nur mit Hilfe des Bechers muss der Luftballon auf dem Boden nun auf die gegenüberliegende Seite gebracht werden.

Luftballonhockey

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: 2 STÜHLE 2 KOCHLÖFFEL LUFTBALLONS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG GESCHICKLICHKEIT

Zwei Mannschaften sitzen sich gegenüber. Die Spieler sind durchnummeriert. Links und rechts sind zwei Stühle aufgestellt, auf denen zwei Kochlöffel liegen. Wenn die Zahl eines Spielerpaars genannt wird, rennen diese los, holen die Kochlöffel und müssen versuchen 2 Luftballons in das gegenüberliegende Tor (Stuhl) zu bekommen.

Luftballonbett

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 10
MATERIAL: LUFTBALLONS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL ATEM TEAMWORK

Zu Beginn bläst jeder seinen Luftballon auf. Einer etwa 5 Mann starke Gruppe muss es nun gelingen, eine Person so auf den zur Verfügung stehenden Ballons auszubalancieren, dass diese sich mindestens 5 Sekunden lang auf den Ballons bequem machen kann. Dabei darf die Person den Boden nicht berühren und auch von der Gruppe nicht gestützt werden.

Luftballons oben halten

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: LUFTBALLONS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TEAMWORK GESCHICKLICHKEIT

Eine steigende Menge Luftballons muss in der Luft gehalten werden. Hände und Arme dürfen dabei nicht benutzt werden.

Luftballon Ping-Pong

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: 2 STÜHLE, 2 TISCHTENNISBÄLLE, LUFTBALLONS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TEAMWORK GESCHICKLICHKEIT ATEM

Zwei gegnerische Spieler bekommen je einen Luftballon. Diesen pusten sie schnell auf und versuchen mit der ausweichenden Luft einen Tischtennisball, der auf dem Boden liegt, in ihr Tor zu bekommen. Die Tore sind zwei Stühle.

Luftballon treten

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: SCHNÜRE, SCHERE, LUFTBALLONS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TEAMWORK GESCHICKLICHKEIT ATEM

Jeder bekommt einen Luftballon an sein linkes Bein gebunden. Nun wird versucht, die Luftballone der anderen zu zertreten. Wer als letztes seinen Luftballon behält hat gewonnen.

Luftballon bemalen

SPIELDAUER: 5 - 10 MIN
SPIELER: AB 2
MATERIAL: EDDINGS, LUFTBALLONS
KATEGORIE: MALEN KREATIVITÄT

Jeder bekommt einen Luftballon, bläst ihn auf, und darf ihn dann mit Eding bemalen.

Das große Würfelspiel

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 8
MATERIAL: EIN MÖGLICHST GROSSER WÜRFEL
KATEGORIE: BEWEGUNG GESCHICKLICHKEIT

Man nehme einen möglichst großen Würfel, damit man die Augenzahl von jedem Platz aus sehen kann. Dann verabredet man für jede Augenzahl eine bestimmte Handlung, Aktion und Ruf/Schrei.

z.B. Augenzahl Standard-Handlung Standard-Ruf Handlung(Variation 1)
Ruf(Variation 1)

Augenzahl 1: rechtes Bein hoch Ohhhhh wie ein Trecker durch den Raum laufen brummmm

Augenzahl 2: linkes Bein hoch Ahhhhh wie eine Kuh bewegen Muh

Augenzahl 3: rechter Arm hoch Ihhhhh wie ein Flugzeug eschujjuuu

Augenzahl 4: linker Arm hoch Ehhhhh wie ein Schwimmer platsch

Augenzahl 5: alle Arme und Beine hoch *1) Jipieheijipedeohua wie ein Greis stöhnen

Augenzahl 6: einmal um sich selber drehen Uhuhuhu Huuu (wie Indianer) wie ein Astronaut in der Schwerelosigkeit

Der Kaiser schickt Soldaten aus

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 20
MATERIAL: EIN MÖGLICHST GROSSER WÜRFEL
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT

Es werden 2 Gruppen gebildet und in 2 Reihen mit ca. 20m Zwischenraum gegenübergestellt.

Die erste Gruppe schickt einen Soldaten aus zur anderen Gruppe, wo jeder ihm seine Hand entgegenstreckt. Der Soldat geht der Reihe entlang und klatscht insgesamt auf drei Hände. Klatscht er das dritte mal, rennt er schnell zurück zu seiner Gruppe, denn der dritte Abgeklatschte versucht ihn zu fangen, bevor er seine Gruppe erreicht hat. Wer gefangen wurde muss mit in die andere Gruppe.

Spiel kann im Sitzen, stehen, oder auf dem Fußboden gespielt werden. Euren Ideen sind keine Grenzen gesetzt.

Einem Baum begegnen

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: WALD, AUGENBINDEN
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TASTSINN

Ihr geht in den Wald, dort sagt Ihr zu den Kindern, dass sie Zweiergruppen bilden sollen. Einem der Kinder werden nun die Augen verbunden. Ein anderes Kind soll nun das Kind mit den verschlossenen Augen zu einem Baum führen (auch auf Umwegen). Diesen Baum soll nun das Kind mit den verbundenen Augen möglichst genau untersuchen: Dicke des Baumes - gibt es irgendwo Astansätze, Verdickungen - wie ist die Rinde beschaffen und so weiter? Nun wird das Kind zurückgeführt und ihm wird nun die Binde abgenommen. Es soll versuchen, den Baum wiederzufinden. Nun kommt das andere Kind an die Reihe. Jeder Baum ist individuell!

Enten jagen

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 5
MATERIAL: KEINS
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG TEAMWORK

Zwei Spieler werden ausgelost. Ein Spieler ist der Fuchs, der andere die Entenmutter. Die restlichen Spieler sind die Entenküken. Die Küken halten sich an der Hüfte der Entenmutter fest und verstecken sich hinter der Entenmutter. Der Fuchs muss das letzte Küken in der Reihe durch Abschlagen fangen. Die Entenmutter versucht ihn mit ausgestreckten Armen daran zu hindern. Gelingt es dem, ein Küken zu fangen, wird er Entenmutter, während das letzte Küken der Reihe zum neuen Fuchs wird.

Hase und Igel

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 7
MATERIAL: KREIDE ODER SCHNUR
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT

Je nach Ausdauer und Alter der Teilnehmer wird eine Strecke abgesteckt, die durch zwei Linien deutlich markiert wird. Alle Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf und laufen auf das Startzeichen los. Wer als erster die Linie erreicht, ruft laut „Igel!“ und darf im Ziel stehen bleiben. Alle anderen Teilnehmer drehen sich sofort um und laufen zur Startlinie zurück. Wer als erster diese Linie erreicht, ruft ebenfalls „Igel!“ und es geht wieder in Richtung der anderen Linie. Wer als letzter Mitspieler übrig bleibt ist der Hase, der dann wohl ziemlich erschöpft sein wird.

Tipp:

Vielleicht muss man auch noch zusätzlich 2 Linien einführen, bis zu der die Teilnehmer mindestens laufen müssen.

Land unter (Variante von Reise nach Jerusalem)

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 8
MATERIAL: MUSIKQUELLE, STÜHLE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT AUFMERKSAMKEIT

Während die Musik läuft gehen die Teilnehmer umher. Alternativ kann auch eine Geschichte vom großen Regen erzählt werden, der alles überschwemmt. Sobald die Musik (die Geschichte) aufhört, müssen sich alle SpielerInnen so schnell wie möglich auf einen der im Raum verteilten Stühle flüchten. Wenn die Musik (die Geschichte) wieder beginnt, wird ein Stuhl entfernt. Wer beim nächsten Stop keinen Stuhl mehr bekommt, scheidet aus und es wird wieder ein Stuhl aus dem Spiel genommen.

Kooperative Variante:

Nach dem ersten Stop müssen sich zwei Teilnehmer einen Stuhl teilen. Nach dem nächsten Stop sind schon zwei Stühle zu wenig da usw., bis im Idealfall alle Teilnehmer auf einem einzigen Stuhl versammelt sind. Es ist offensichtlich, dass man das Spiel nicht mit billigen Gartenstühlen spielen kann und auch nicht mit 40 Personen oder doch?) Anstelle von Stühlen können auch Bierkästen o.ä. benutzt werden.

Ohne Augen sehen

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 2
MATERIAL: STOFFBEUTEL, NATURMATERIALIEN, BLÖCKE, STIFTE
KATEGORIE: TASTSINN KONZENTRATION

Pflanzenteile (z. B. Aststück, Kastanienblatt, Ahornnasen, Radieschen, Eicheln) werden einzeln in nummerierte Stoffbeutel gelegt. Die Stoffbeutel wandern nun reihum und jedes Kind versucht durch Ertasten den Gegenstand im Beutel zu erkennen. Die Lösung notiert sich jeder mit der Nummer des Beutels auf Papier. Zum Schluss wird verglichen.

Pinguine und Eisbär

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 8
MATERIAL: KEINS
KATEGORIE: BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT

2 Teilnehmer werden ausgelost und sind Eisbär und der erste Pinguin.. Die anderen Teilnehmer sind alles Pinguine. Sie gehen in die Hocke und bilden eine lange Reihe, wobei immer zwei Rücken an Rücken sitzen. Der Eisbär muss versuchen den Pinguin zu fangen. Der Eisbär muss sich am Anfang entscheiden, in welche Richtung er um die Reihe der auf dem Boden sitzenden Pinguine laufen will. Hat er einmal eine Laufrichtung gewählt, muss er diese beibehalten. Der Pinguin ist dagegen flexibler und darf seine Laufrichtung wechseln. Dafür darf der Eisbär jederzeit einen der hockenden Pinguine zum Eisbären machen, indem er ihm auf den Rücken schlägt. Der ehemalige Eisbär setzt sich auf den freien Platz und wird zum Pinguin. Wird der Pinguin gefangen, hockt er sich in die Reihe. Der ehemalige Eisbär wird zum Pinguin und der vorderste Pinguin zum Eisbären.

Romeo und Julia

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 10

MATERIAL: KEINS

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT ORIENTIERUNG

Romeo bekommt die Augen verbunden: Julia werden beide Beine zusammengebunden. Romeo ruft "Julia" und Julia antwortet ihm mit einem zärtlichen "Romeo". Julia muss versuchen sich von Romeo nicht fangen zu lassen, während Romeo nach den Antworten von Julia versuchen muss, diese zu fangen.

Rotkäppchen

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 12

MATERIAL: KEINS

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT AUFMERKSAMKEIT

Die Gruppe wird in 2 kleine Gruppen eingeteilt, die sich in 2 Reihen gegenüber stehen. Dabei sollte der Abstand nicht größer als 5m sein. Jede Gruppe überlegt, welche der 3 Märchenfiguren sie darstellen will:

Rotkäppchen (z.B. Lange Nase zeigen)

Großmutter (z.B. auf einen Stock gestützt laufen)

Wolf (z.B. den Magen reiben und knurren)

Beide Gruppen müssen auf Kommando der Spielleitung gleichzeitig ihre Figur darstellen und auf die andere Figur reagieren. Stellt die eine Gruppe Rotkäppchen dar, während die andere Gruppe die Großmutter darstellt, dann müssen die "Rotkäppchen" vor den "Großmüttern" davonlaufen und sich hinter der Grundlinie in Sicherheit bringen. Wer nicht schnell genug war und abgeschlagen wurde wechselt die Gruppe. Das geht solange bis nur noch eine Gruppe übrig ist.

Ach ja: Wer läuft eigentlich vor wem davon?

Rotkäppchen rennt vor der Großmutter davon

Großmutter flüchtet vor dem Wolf

Wolf rennt vor Rotkäppchen davon

Variante: Mit drei Gruppen spielen (erfordert dreieckiges Spielfeld).

Schlüsselkönig

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 10

MATERIAL: MÖGLICHST GROßER SCHLÜSSELBUND

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT AUFMERKSAMKEIT

Der Spielleiter fängt mit der Begrüßung an, indem er einem Mitspieler die Hand gibt. Dieser muss nun aufstehen und sich verbeugen. Jetzt muss er ebenfalls noch sitzende Mitspieler begrüßen. Wenn der Spielleiter seinen Schlüssel fallen lässt, müssen sich alle auf einen Stuhl setzen - der Spielleiter besetzt ebenfalls einen Stuhl - und wer übrig bleibt ist neuer Spielleiter und fängt wieder von vorne an.

Schmetterlingsspiel

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 5
MATERIAL: MIND. 3 HARTHÖLZER, 2 GERADE RUNDHÖLZER, 1 HOLZ ALS SCHLÄGEL
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG

Auf die Kommandos eines Spielleiters bewegen sich die Schüler auf verschiedene Weise:

Frühling: alle sausen mit den Armen flatternd durcheinander

Vogel: blitzschnell ducken und tot stellen

Regen: möglichst schnell irgendwo verkriechen

Hochzeit: schnell einen Partner suchen

Als Wettbewerb spielbar: letzter Schüler scheidet aus.

Pyramide - Geländespiel

SPIELDAUER: 20 - 30 MIN
SPIELER: AB 10
MATERIAL: FLATTERBAND ODER SÄGESPÄNE, STÖCKE UND SEIL, TEAMMARKIERUNGEN
KATEGORIE: GELÄNDESPIEL BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT TEAMWORK

Als erstes wird ein Gebiet ausgesucht. Dies sollte je nach Anzahl der Mitspieler und der zur Verfügung stehenden Zeit ausgesucht werden. Am Besten eignen sich Waldgebiete mit Wegen oder Lichtungen auf denen die Pyramide aufgestellt werden kann. Drei Stöcke zu einem Dreieck zusammen gestellt stellt die Pyramide dar, welche eine der Beiden Gruppen (Die Angreifer) versuchen muss umzuwerfen, während die zweite Gruppe (Verteidiger) versucht die Angreifer daran zu hindern, indem sie alle Mitspieler der Angreifergruppe abschlägt. Um die Pyramide wird zusätzlich noch ein Kreis markiert (im Abstand von etwa 3 - 5 Metern von der Pyramide weg). In diesem Kreis, darf sich während der Pyramidenwache kein Verteidiger aufhalten. Gelingt es einem Angreifer in den Kreis zu gelangen, darf er in ihm nicht mehr abgeschlagen werden. Gewonnen haben die Angreifer, wenn sie es schaffen die Pyramide in einer vorgegebenen Zeit umzuwerfen oder die Verteidiger, wenn sie es schaffen innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Angreifer abzuschlagen, ohne dass die Pyramide fällt.

Seil fangen

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 5
MATERIAL: HÜPFSEIL
KATEGORIE: OUTDOOR BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT

Einer der Spieler bekommt ein Springseil. Das eine Ende hält er fest, während das andere Ende auf dem Boden liegen muss. Er bekommt vor den anderen einen kleinen Vorsprung. Die anderen müssen nun versuchen, das Ende des Seils zu fangen. Wer es schafft, darf als nächster mit dem Seil losrennen.

Sonne oder Mond

SPIELDAUER: 20 MIN

SPIELER: AB 5

MATERIAL: BEMALTE SCHEIBE (EINE SEITE GELB, ANDERE SEITE SCHWARZ)

KATEGORIE: OUTDOOR BEWEGUNG SCHNELLIGKEIT

Es wird ein 20 Meter langes Spielfeld abgesteckt; es kann beliebig breit sein. In die vier Ecken steckt man je einen Stock als Freimal. Nun werden die Spieler in zwei gleich starke Gruppen geteilt. Sie stellen sich in der Mitte des Spielfeldes in zwei langen Reihen auf und zwar mit den Rücken zueinander. Der Abstand zwischen den beiden Reihen muss etwa 8 Meter betragen. Eine Gruppe ist die Sonnenpartei ihr gehört die gelbe Seite der Scheibe der Mondpartei gehört die schwarze Seite. Nun wird die Scheibe in die Luft geworfen. Fällt sie mit der gelben Seite nach oben auf den Boden müssen die Spieler der Sonnengruppe sofort loslaufen und die Mondkinder einfangen. Die versuchen zu einem Freimal durchzukommen. Rettung gibt es aber nur für sie auf der Seite der Sonnenpartei, also an den beiden Stäben in den Ecken des gegenüberliegenden Feldes. Wer eingefangen wird, scheidet aus. Das Haschen und jagen geht so lange, bis von einer Gruppe kein Spieler mehr übrig ist. Man darf sich nicht ewig an den Freimalen festhalten sonst wäre das Spiel ja nie zu Ende. Wenn jemand es trotzdem versucht, zählt die Fängerpartei bis zehn. Dann muss wieder gelaufen werden. Bei der nächsten Runde darf die Verliererpartei die Scheibe in die Luft werfen.

Streichholz-Feuerwerk

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 2

MATERIAL: STREICHHÖLZER

KATEGORIE: OUTDOOR GESCHICKLICHKEIT KONZENTRATION

Kinder spielen gern mit Feuer; kurz vor einem Lagerfeuer kann man ihnen diese Freude gönnen. Jedes Kind erhält eine große Anzahl von Streichhölzern, die sie auf dem Lagerfeuerplatz zu Figuren auslegen können. Dabei müssen sie darauf achten, dass die Kuppen auf dem Schaft des anderen Streichholzes aufliegen. Zündet man dann ein Streichholz an, frisst sich das Feuer durch die Figur.

Zapfenschleuder

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 2

MATERIAL: BRETT 1 BIS 2M LANG, RUNDHOLZ, VIELE ZAPFEN (AM BESTEN KIEFERNZAPFEN), KORB ODER GEFÄß MIT GROBER ÖFFNUNG

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TEAMWORK SCHNELLIGKEIT

Wenn man das Brett auf das Rundholz legt, hat man eine Wippe. Der Korb wird noch aufgestellt. Auf das eine Ende der Wippe wird nun ein Zapfen gelegt. Jetzt tritt man mit dem Fuß energisch auf das andere Ende. Der Zapfen wird hochgeschleudert und landet in hohem Bogen im Korb. Dieses Spiel kann man natürlich auch im Wettbewerb spielen.

Tierphantasien

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: (SOFT-) BALL
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL TEAMWORK SCHNELLIGKEIT

Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises, und gibt die Kommandos. z.B. Elefant, Palme oder Hase. Dabei wird auf einen Mitspieler gezeigt. Diese MitspielerIn und ihre beiden NachbarInnen müssen so schnell wie möglich diese Anweisung ausführen, wobei die erste jeweils den Mittelteil darstellt, die anderen beiden die Seitenteile. z.B.:

Elefant

Mittelteil: An die Nase greifen, mit dem anderen Arm durch die entstandene Armbeuge den Rüssel bilden

Seitenteile: Mit beiden Armen dem Elefant groooße Ohren machen

Palme

Mittelteil: Arme als Palmblätter in die Luft und wedeln

Seitenteile: Mit beiden Händen in den Achselhöhlen der Palme Kokosnüsse machen

Hase

Mittelteil: Mit beiden Händen vor der Brust Pfötchen machen und mümmeln

Seitenteile: Mit dem Hasen zugewandten Arm über dessen Kopf Ohren machen (Schlappohr?)

Wer etwas falsch macht, oder seinen Einsatz verschläft, muss in die Mitte. Die SpielerIn in der Mitte sollte die Kommandos möglichst schnell wechseln. Bemerkung: Mit nur drei Varianten wird das Spiel ziemlich schnell langweilig werden. Deshalb sollte man sich vor dem Spiel ein paar Gedanken gemacht haben. Ideal und gewollt ist es, wenn die Kinder von selbst Kreativität entwickeln und Tiere, Pflanzen, was auch immer vorschlagen.

Zeitungsschlagen

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 10
MATERIAL: ZEITUNG
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL SCHNELLIGKEIT REAKTION

Dieses Spiel wird oft als Kennenlernspiel verwendet. Jedoch eignet es sich dazu nur bedingt, weil es oft vorkommt, dass nur bestimmte TN, die sich schon kennen aufgerufen werden.

Alle Teilnehmer setzen sich in einen Kreis (auf Stühlen oder auf dem Boden) Eine Person steht in der Mitte. Er bekommt eine aus mehreren Seiten zusammengelegte Zeitungsrolle in die Hand. Mit dieser darf er "zuschlagen". Der Spielleiter ruft nun einen Namen. Nun muss der Spieler in der Mitte versuchen der genannten Person mit der Zeitung aufs Knie zu schlagen. Schafft er es, bevor der genannte einen anderen Namen sagt, darf er dort Platz nehmen und der eben genannte kommt in die Mitte.

Irgendwann durchmischt sich die Gruppe immer mehr.

Detektivspiel

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 4
MATERIAL: 20 GEGENSTÄNDE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL GEDÄCHTNIS

Es werden 20 Gegenstände in die Mitte gelegt. Die Gruppe darf die Gegenstände kurz angucken und muss raus gehen.

Jeder muss nacheinander reinkommen und raten welches weg ist. Die Zeit wird gestoppt und die ersten beiden werden als Gruppenleiter gekürt.

Bombenspiel

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 10
MATERIAL: 20 GEGENSTÄNDE
KATEGORIE: GEDÄCHTNIS

20 Sachen liegen in der Mitte. Nacheinander geht immer einer abwechselnd aus einer Gruppe raus.

Die Gruppe die noch drin ist, bestimmt einen Gegenstand als Bombe. Der Bombensucher kommt rein und legt nacheinander die Gegenstände aus der Mitte raus. Die anderen sagen als TickTack. Wenn er die Bombe erwischt hat schreien alle ganz laut BUUMM!

Es wird gezählt wie viele Teile er rauslegen konnte bevor er in die Luft ging.

Schneeballschlacht

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: 1 KLEBEBAND / 1 SEIL/SCHNUR / 40 BLATT PAPIER ODER 1-2 ZEITUNGEN
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG

Es wird ein Spielfeld abgesteckt und in der Mitte eine Schnur gespannt. Das Papier wird zu 30 Schneekugeln geknüllt. Die Mannschaften haben zwei Minuten Zeit um so viele Schneebälle wie möglich über die Schnur ins Gegnerische Feld zu werfen. Danach wird gezählt wer gewonnen hat.

Was machen wir mit müden Kindern?

SPIELDAUER: 4 MIN
SPIELER: AB 2
MATERIAL: KEINS
KATEGORIE: SINGSPIEL BEWEGUNG

Was machen wir mit müden Kindern?

Was machen wir mit müden Kindern?

Was machen wir mit müden Kindern?

Wer kann es verraten?

Wir klatschen in die Hände.

Wir klatschen in die Hände.

Wir klatschen in die Hände.

Bis wir munter sind.

Hier sind die Teilnehmer angehalten, sich spontan eigene Ideen einfallen zu lassen, was man noch mit müden Kindern machen kann. Gesungen wird auf die Melodie von „What shall we do with the drunken sailor?“

Drei Chinesen mit dem Kontrabass

SPIELDAUER: 4 MIN
SPIELER: AB 2
MATERIAL: KEINS
KATEGORIE: SINGSPIEL

Drei Chinesen mit dem Kontrabass saßen auf der Straße und erzählten sich was. Da kam die Polizei, ei was ist denn das? Drei Chinesen mit dem Kontrabass.

Nun werden alle Vokale zu Anfang durch ein „a“ ersetzt; Dra Chanasan mat dam Kantrabass...

Das geht dann ähnlich mit e, i, o, u, ä, ö, ü, au, ei, eu

Laurentia

SPIELDAUER: 4 MIN
SPIELER: AB 2
MATERIAL: KEINS
KATEGORIE: SINGSPIEL

*Laurentia, liebe Laurentia mein,
wann werden wir wieder beisammen sein? Am Montag.*

*Ach wenn es doch erst wieder Montag wär
und ich bei meiner Laurentia wär, Laurentia wär.*

*Laurentia, liebe Laurentia mein,
wann werden wir wieder beisammen sein? Am Dienstag.*

Ach wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag wär ...

Alle Spieler stehen im Kreis. Bei dem Namen „Laurentia“ und bei allen Wochentagen wird in die Hocke gegangen.

Peter Paul

SPIELDAUER: 10 MIN
SPIELER: AB 6
MATERIAL: STÜHLE
KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG AUFMERKSAMKEIT

Im Stuhlkreis bekommen die Teilnehmer folgende Namen: Der erste heißt Peter, der zweite Paul und anschließend wird von 1 an abgezählt. Nacheinander wird zuerst zusammen auf die Schenkel geklatscht, dann in die Hände, dann wird der rechte und anschließend der linke Daumen über die Schulter gehoben, sodass er zurück zeigt. Dieser Rhythmus wird ewig wiederholt. Peter beginnt nun. Er nennt bei seinem rechten Daumen seinen eigenen Namen, also Peter und dann den Namen desjenigen, den er ansprechen will, das ist Paul. Paul ruft nun bei seinem rechten Daumen seinen eigenen Namen, also Paul und dann irgendjemanden aus der Gruppe auf, der antworten muss. Vertut sich jemand, so rutscht er auf die letzte Position, somit ändern sich auch die Namen der Nachfolgenden. Dann beginnt Peter wieder. Ziel des Spiels ist es, auf die „Peter-Position“ aufzurutschen.

Hut, Stock, Regenschirm

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 3

MATERIAL: KEINS

KATEGORIE: WANDERUNG GRUPPENSPIEL BEWEGUNG GESCHICKLICHKEIT

*Und 1, und 2, und 3, und 4, und 5, und 6, und 7, und 8, und 9, und 10,
ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm,
und vorwärts, rückwärts, seitwärts ran,
in die Hocke hoch das Bein.*

Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um auf langen Spaziergängen für etwas Spaß und Unterhaltung zu sorgen. Die Spieler haken sich dabei gegenseitig ein und gehen gemeinsam im Gleichschritt. Dazu wird folgender Spruch aufgesagt, der mit choreographischen Einlagen untermalt werden kann.

Familienspiel

SPIELDAUER: 10 MIN

SPIELER: AB 10

MATERIAL: SIEHE ANHANG

KATEGORIE: GRUPPENSPIEL BEWEGUNG TEAMWORK

Je nach Anzahl der Mitspieler gibt es versch. Mitglieder einer Familie. Jeder Mitspieler bekommt dann eine Rolle in Form eines Zettels (Siehe Anhang) zugewiesen. Auf Kommando müssen die Familien sich zusammensuchen und in der Reihenfolge: Vater-Mutter-Kind-Opa-Oma-Hund auf eine Bank setzen. Die Familie, die als erstes fertig ist, hat gewonnen.

Mannschaftsspiele

Volleyball

Völkerball

Fußball

Basketball

Brennball

Anhang Familienspiel

Familie Meier Vater	Familie Meier Mutter	Familie Meier Oma	Familie Meier Opa	Familie Meier Sohn
Familie Meier Tochter	Familie Meier Hund	Familie Geier Vater	Familie Geier Mutter	Familie Geier Oma
Familie Geier Opa	Familie Geier Sohn	Familie Geier Tochter	Familie Geier Hund	Familie Leier Vater
Familie Leier Mutter	Familie Leier Oma	Familie Leier Opa	Familie Leier Sohn	Familie Leier Tochter
Familie Leier Hund	Familie Schreier Vater	Familie Schreier Mutter	Familie Schreier Oma	Familie Schreier Opa
Familie Schreier Sohn	Familie Schreier Tochter	Familie Schreier Hund	Familie Reiher Vater	Familie Reiher Mutter
Familie Reiher Oma	Familie Reiher Opa	Familie Reiher Sohn	Familie Reiher Tochter	Familie Reiher Hund