

Spielesammlung

für Pfadfinder



Gesellenstück beim Sifüx 2019

von Feline Zintarra

Inhaltsverzeichnis

Kennenlernspiele

Zeitungsschlagen	Seite 1
Sortierung	Seite 1
Das Eier-Spiel	Seite 2
Das Sender- Spiel	Seite 2

Spiele für Drinnen

Schrubber Hockey	Seite 3
Hände und Füße	Seite 3
Kistenrennen	Seite 4

Konzentrationsspiele

Das Kreis-Spiel	Seite 5
Elfe-Zauberer-Riese	Seite 5
Chef, Fize	Seite 6
Kotzendes Känguru	Seite 7

Spiele für große Gruppen

Das Spiel um Jannik's Hausschuh	Seite 8
Spanisches Verstecken	Seite 8
American Eagle- British Bulldog	Seite 9
Das gewaltfreie, dänische Spiel	Seite 10
Hai und Hering	Seite 10

Kennenlernspiele

Zeitungsschlagen

Materialien: Zeitung

Gruppengröße: 10-30

Ort: drinnen (bestenfalls Stuhlkreis)

Dauer: beliebig

Am besten macht man vor dem Spiel noch eine Namensrunde, damit jeder die anderen Namen zumindest mal gehört hat. Nun wird die Zeitung wie ein "Knüppel" zusammengerollt und ein Spieler stellt sich damit bewaffnet in die Mitte des Kreises. Ein Name von einem Mitspieler wird nun gesagt und die Person in der Mitte muss schnellstmöglichst zu diesem hinlaufen, um ihn mit der Zeitung abzuschlagen.

Nennt aber die betroffene Person, bevor sie abgeschlagen wird, einen neuen Namen, so muss der Spieler in der Mitte den neu genannten Spieler stattdessen abschlagen. Und so geht das immer so weiter bis jemand tatsächlich abgeschlagen wird, bevor er/ sie einen neuen Namen genannt hat. Dann muss diese Person als nächstes in die Mitte.

Sortierung

Materialien: keine

Gruppengröße: 10-...

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 5-15 Minuten

Das Grundprinzip des Spiels besteht darin, dass sich alle Spieler nach einer vorgegebenen Kategorie in einer Reihe sortiert aufstellen sollen. Schwierigkeit dabei ist, dass sie dabei nicht reden dürfen, sondern sich mit Gesten verständigen müssen. Mögliche Kategorien:

- Alphabetisch nach Vor- oder Nachname
- Alter
- (Schuh-)größe
- Buchstabenanzahl im Namen

Das Eier-Spiel

Materialien: Rohe Eier, Müllbeutel, Gummis, Klebeband, Luftballons, Scheren, Klopapierrollen

Gruppengröße: 15-...

Ort: drinnen oder draußen (Erhöhung mind. 3 Meter)

Dauer: 15-30 Minuten

Bei diesem Spiel wird die Gruppe zunächst in Teams eingeteilt mit jeweils 4-8 Spielern. Dann bekommt jedes Team ein rohes Ei und bestimmte Materialien zur Verfügung gestellt. Nun haben sie 10 Minuten Zeit, um daraus eine Konstruktion zu erstellen, in der das Ei bestmöglich geschützt ist, wenn es von einer Anhöhe fällt. Nach der Zeit werden von allen Gruppen nacheinander die Ei-Konstruktionen von einer Erhöhung fallen gelassen. Welche Gruppe hat das Ei so gut, verpackt das es nicht kaputt geht bei diesem Sturz?

Das Sender-Spiel

Materialien: keine

Gruppengröße: 10-30

Ort: drinnen oder draußen (möglichst im Stuhlkreis)

Dauer: beliebig

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder Spieler ist nun ein Sender und versucht Kontakt zu anderen Sendern aufzunehmen. z.B. „Sender Max an Sender Marie“.

Marie muss dann reagieren, indem sie ihre Hände wie eine Satellitenschüssel an den Kopf hält. Zusätzlich müssen die Personen rechts und links mit einer Hand „Hilfsantennen“ an ihren Kopf halten. Das sieht dann besonders lustig aus und man muss sich gut die Namen seiner Nachbarn merken. Wer zu lange braucht, muss den Platz mit seinem linken Sitznachbarn tauschen.

Spiele für Drinnen

Schrubber Hockey

Materialien: 2 Schrubber/ oder Besen

Gruppengröße: 10-...

Ort: drinnen (Raum mit freier Fläche und glattem Boden)

Dauer: 15-30 Minuten

Beim Schrubber Hockey muss zuerst das Spielfeld festgelegt werden, auf beiden Seiten des Feldes ein Tor (oder z.B. ein Stuhl, eine Markierung) aufgestellt und in die Mitte ein Lappen gelegt werden. Dann werden 2 gleich große Teams eingeteilt, die sich in einer Reihe auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds aufstellen. Die Spieler werden durchnummeriert, sodass in jedem Team jede Zahl einmal vorkommt.

Nun beginnt das eigentliche Spiel... Der Spielleiter ruft eine Zahl und die Spieler mit der entsprechenden Zahl starten ein Duell im Schrubber Hockey. Dazu schnappen sie sich jeder einen Schrubber und versuchen damit den Lappen ins gegenerische Tor zu schieben. Dem Spieler, dem das als erster gelingt erhält einen Punkt für sein Team.

Es können beliebige viele Runden gespielt werden, wobei auch mal mehrere Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können (je nachdem wie viele Schrubber zur Verfügung stehen). Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Hände und Füße

Materialien: keine

Gruppengröße: 10-35

Ort: drinnen

Dauer: 10-20 Minuten

Zunächst müssen mehrere gleichgroße Teams gebildet werden. Die Teams sollte eine Größe von 2 bis 5 Spielern haben und Größenmäßig möglichst gemischt sein. Die Teams müssen sich möglichst gut im Raum verteilen, damit alle genug Platz haben.

Nun wird vom Spielleiter etwas reingerufen (dabei sollte er aber auf die Gruppengröße achten). Er nennt nun eine bestimmte Anzahl von...

- Füßen
- Händen
- Hintern
- Rücken
- ...

Dann müssen sich die Teams schnellstmöglich so drapieren und Stapeln, dass in ihrem Team nur die genannte Anzahl an Körperteilen den Boden berührt. Die Gruppe, die am schnellsten ist und diese Position auch halten kann, kriegt einen Punkt notiert. Am Ende gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Kistenrennen

Materialien: mind. 6 Getränkekisten

Gruppengröße: 8 -...

Ort: drinnen (Raum mit freier Fläche und glattem Boden)

Dauer: 5-10 Minuten

Es müssen Teams mit jeweils 4-10 Spielern gebildet werden (die Teams sollten allerdings gleich groß sein und in jedem Team sollte mindestens eine größere Person sein). Nach der Anzahl der Spieler muss die Anzahl der Kisten gewählt werden, die jedes Team zur Verfügung hat. Dabei sollte es aber weniger Kisten als Spieler geben, um die Schwierigkeit etwas zu erhöhen. Es können beliebig viele Teams teilnehmen (je nach verfügbarem Platz).

Eine Strecke wird nun ausgewählt, an der sich alle Teams am Start aufstellen. Nun geht es darum, als gesamtes Team so schnell wie möglich diese Strecke zu schaffen ohne den Boden zu berühren. Sie müssen eine Strategie entwickeln sich effektiv aber sicher auf den Kisten fortzubewegen.

Fällt jemand runter oder berührt den Boden allgemein muss das gesamte Team zurück zur Startlinie und von vorne beginnen.

Gewonnen hat das Team, das mit allen Spielern und mit allen Kisten als erstes über die Ziellinie gelangt.

Alternativ können statt der Kisten auch Kisten verwendet werden und auf ihnen das Rennen gespielt werden.

Konzentrationsspiele

Das Kreis-Spiel

Materialien: (Stopp-)uhr

Gruppengröße: 10-...

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 5- 10 Minuten

Bei diesem Spiel arbeiten alle Spieler gemeinsam gegen die Zeit. Sie stellen sich zunächst im Kreis auf. Zur Veranschaulichung der Erklärung werden die Personen durchnummeriert.

Person 1 ist der Startpunkt und muss sich nun mit Person 3 mit beiden Händen einschlagen. Dazu geht Person 2 in die Knie. Anschließend muss Person 2 schnell wieder aufstehen, um Person 4 einzuschlagen; Person 3 geht nun in die Knie. Dieser Ablauf wird den ganzen Kreis entlang gemacht, bis letztendlich wieder Person 1 eingeschlagen wird. Bei dem gesamten Durchlauf wird die Zeit gestoppt. Diese Runde kann beliebig oft und vor allem auch mal zwischendurch wiederholt werden, um die eigene Zeit immer wieder zu toppen.

Elfe-Zauberer-Riese

Materialien: keine

Gruppengröße: 10-30

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: beliebig

Dieses Spiel funktioniert vom Prinzip her so, wie Schere-Stein-Papier. Jedoch gelten hier 3 andere Figuren, die mit vollem Körpereinsatz dargestellt werden sollen:

- Die Elfe, die mit den kleinen Flügeln flattert und dabei mit lieblicher Stimme "Lalala" singt
- Der Zauberer, der mit seinem Zauberstab wedelt und laut ruft "Hokuspokus"
- Der Riese, der Schreckens erregend seine Arme nach oben reißt und dabei einen grauenvollen Schrei ausstößt

Zunächst werden 2 Teams gebildet, die sich auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes aufstellen; sie entscheiden sich in jeder Runde für eine Figur, die sie alle gemeinsam darstellen wollen. Dann treten sich die beiden Teams in der Mitte des Feldes gegenüber und machen auf ein Kommando alle ihre ausgewählte Figur. Nun beginnt die Verfolgungsjagd:

- Die Elfe gewinnt gegen den Zauberer, fürchtet sich aber vor dem Riesen
- Der Zauberer gewinnt gegen den Riesen, verliert aber gegen die Elfe
- Der Riese gewinnt gegen die Elfe, verliert aber gegen den Zauberer

Nun müssen die Spieler blitzschnell nachdenken... gewinnt ihre Figur, so müssen sie versuchen das Gegnerteam zu fangen; verliert die Figur so müssen sie schnell zurück zu ihrer Seite kommen, bevor ein gegenerischer Spieler sie fängt. Alle Spieler die vor Erreichen der Linie gefangen wurden, müssen nun ins andere Team.

Chef, Fize

Materialien: keine

Gruppengröße: 10-25

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 10-20 Minuten

Für dieses Spiel müssen alle Spieler im Kreis sitzen. Alle werden durch-nummeriert, jedoch beginnt die Nummerierung bei Chef, dann Fize, dann 1, 2, 3... und der letzte ist Depp.

Nun klatschen alle gemeinsam einen bestimmten Rythmus, der sich immer wiederholt:

- 1x auf die Oberschenkel klatschen
- 1x in die Hände klatschen
- 1x mit der rechten Hand schnipsen
- 1x mit der linken Hand schnipsen

Der Depp beginnt, indem er auf den ersten Schnipser den eigenen Titel / Nummer (also "Depp") nennt und auf dem zweiten Schnipser die Nummer eines anderen Spielers. Dieser muss dann bei Wiederholung des Rythmus' auch beim ersten Schnipser die eigene Nummer nennen und beim zweiten eine andere. So geht das immer weiter, bis sich eine Person entweder im Rythmus, in der Benennung oder der Reihenfolge vertut. Der muss sich nun an die letzte Position im Kreis setzen und ist der neue "Depp". Nun werden wieder alle Spieler beim Chef beginnend durchnummeriert. Ziel der Spieler ist, möglichst nichts falsch zu machen und so lange aufzurücken bis zum Platz des Chefs.

Kotzendes Känguru

Materialien: keine

Gruppengröße: 8-15

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: beliebig

Alle Spieler stellen sich in einen Kreis auf und ein Spieler steht in der Mitte des Kreises. Dieser Spieler zeigt nun auf eine Person im Kreis und nennt eine „Figur“ aus diesem Spiel. Nun muss dieser Spieler (und seine Nachbarn rechts und links) diese Figur ausführen. Wer etwas falsch macht oder zu lange braucht, der muss als nächster in die Mitte.

Mögliche „Figuren“:

	Person, auf die gezeigt wurde	Personen rechts und links
Kotzendes Känguru	Hält die Arme vor sich in einem Kreis, sodass ein „Beutel entsteht“	Tuen so, als wenn sie in den Beutel kotzen würden (Geräusche nicht vergessen!)
Toaster	Hüpft hoch, ruft dabei „Bing“	Drehen sich zur Person in der Mitte und machen eine „Toasteröffnung“, indem sie die Arme gerade nach vorne strecken
Waschmaschine	Neigt sich nach vorne und dreht den Kopf schnell im Kreis	Formen einen großen Kreis mit den Armen um den Kopf der mittleren Personen (Geräusch „Dssscchhh“)
Mixer	Hält die Arme rechts und links über die Köpfe der anderen „Wwwmmm“	Drehen sich um sich selbst unter den Händen der mittleren Person
Laterne	Stellt sich gerade mit Armen nach oben gestreckt hin	Heben das Bein, um an die Laterne zu pinkeln „Psssss“
James Bond	Formt mit den Händen eine Pistole und setzt einen coolen Blick auf	Knien vor James Bond nieder und Himmeln ihn an „Ohhh James!“
Kaputter Toaster	Bleibt einfach stehen	Formen mit den Armen wieder die Toasteröffnung, hüpfen allerdings diesmal hoch und rufen „Bing“
Lippenstift	Geht in die Hocke und dreht sich um sich nach oben durch die Lippenstiftöffnung	Formen mit den Armen einen großen Kreis um die Mittlere Person

Spiele für große Gruppen

Das Spiel um Jannik's Hausschuh

Materialien: Hausschuh (alternativ anderer Gegenstand, der kaputt gehen dürfte)

Gruppengröße: 15-40

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 20-30 Minuten

Zunächst müssen die Spieler in 2 möglichst gleichgroße und gleichstarke Teams eingeteilt werden. Die Teams stellen sich gegenüber im Abstand von 20-30 m in einer Reihe auf und genau in die Mitte zwischen ihnen wird der Hausschuh gelegt.

Nun beginnt der Spielleiter verschiedene Personengruppen aufzurufen: z.B. „Nun laufen alle, die schwarze Socken tragen“ oder „Alle, die 13 oder 14 Jahre alt sind“.

Dann laufen aus beiden Teams alle Spieler, auf die die Ansage zutrifft, möglichst schnell in die Mitte, um sich den Hausschuh zu holen. Ziel ist es, den Schuh auf die eigene Seite hinter die Spielfeld Linie zu bringen. Das andere Team versucht dies natürlich zu verhindern und den Schuh umgekehrt auf die eigene Seite zu bringen. Wichtig ist, dass der Schuh dabei nicht geworfen wird und dass das Spiel nicht zu gewaltsam ausartet.

Letztendlich gewonnen hat das Team, welches die meisten Punkte gesammelt hat also den Schuh am öftesten „erobert“ hat.

Spanisches Verstecken

Materialien: keine

Gruppengröße: 10-...

Ort: draußen

Dauer: 20-40 Minuten

Dieses Spiel ist vom Grundprinzip her wie Verstecken, jedoch mit deutlich mehr Bewegung im Spiel. Der Sucher beginnt das Spiel, indem er mit geschlossenen Augen von 20 runterzählt. In dieser Zeit müssen sich alle Spieler verstecken (jedoch nicht zu weit weg vom Sucher). Denn der Sucher darf nun nur 3 Schritte von seiner Zählerposition aus gehen.

Alle versteckten Personen, die er entdeckt muss er laut beim Namen rufen. Diese sind dann leider für die restlichen Runden ausgeschieden.

Sobald der Sucher die 3 Schritte gemacht und keine weitere Person mehr entdeckt, beginnt er erneut mit dem Zählen (natürlich mit verschlossenen Augen). Dies mal zählt der Sucher jedoch nur noch 19 Sekunden runter. In dieser Zeit müssen alle versteckten Personen aus ihrem Versteck kommen, zum Sucher laufen, diesen leicht anticken und sich erneut verstecken. Nach den 19 Sekunden öffnet der Sucher wieder die Augen und hat erneut 3 Schritte, um die versteckten Personen zu suchen.

So geht das Spiel weiter, indem in jeder Runde eine Sekunde Zählzeit abgezogen wird und die Spieler immer wieder während des Zählens aus ihren Verstecken kommen müssen.

Irgendwann wird die Zeit zum erneuten Verstecken so knapp, dass der Sucher vielleicht den ein oder anderen bereits auf dem Weg zum Versteck nicht entdeckt. Das Spiel kann beliebig viele Runden gespielt werden.

American Eagle- British Bulldog

Materialien: keine

Gruppengröße: 20-100

Ort: draußen

Dauer: 30-60 Minuten

Je nach Gruppengröße stellen sich 1-5 Spieler als Fänger auf eine Seite des Spielfeldes. Alle anderen Spieler postieren sich ihnen gegenüber auf der anderen Seite des Felds.

Die Fänger eröffnen das Spiel, indem sie laut „American Eagle“ rufen. Die anderen Spieler entgegenn von der anderen Seite „British Bulldog“. Damit beginnt die Runde. Alle Spieler müssen versuchen auf die andere Seite des Spielfeldes zu laufen ohne dabei von den Fängern erwischt zu werden. Die Fänger hingegen versuchen so viele Personen wie möglich auf dem Weg zu fangen. Jedoch wird beim Fangen nicht einfach nur angetickt, sondern der Spieler muss hochgehoben werden, sodass kein Körperteil mehr den Boden berührt (häufig ist es ratsam für die Fänger eine Person mit mehreren hochzuheben).

Sobald kein Körperteil mehr den Boden berührt muss der Fänger dreimal laut „American Eagle- British Bulldog“ sagen. Der Spieler versucht sich selbstverständlich zu wehren und wenn ein Körperteil den Boden berührt, müssen sie erneut dreimal „American Eagle- British Bulldog“ sagen. Haben sie dies geschafft, dann gehört der Spieler nun zu den Fängern. Jede neue Runde wird mit dem Anfangsschrei eröffnet.

Man kann das Spiel beliebig lang spielen oder bis der letzte Spieler gefangen wurde.

Das gewaltfreie, dänische Spiel

Materialien: Kissen oder Jacke

Gruppengröße: 15-30

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 15-30 Minuten

Alle Spieler stellen sich in einem Kreis auf. Einer beginnt um den Kreis zu laufen (wie bei "Plumssack"). Dann stellt er sich zwischen zwei Personen im Kreis. Diese beiden müssen nun in die entgegengesetzten Richtungen um den Kreis herumlaufen. An der Startposition angekommen, kriechen sie nun durch die Beine der dazwischenstehenden Person, die zu anfangs um den Kreis gelaufen ist. Ziel ist es, schneller als die andere Person das Kissen in der Mitte zu berühren. Um dieses Ziel zu erreichen darf der Gegenspieler auch festgehalten oder weggezogen werden (aber bitte wieder darauf achten, dass das Spiel nicht zu gewaltvoll wird). Die Person, die langsamer war, muss nun als nächster um den Kreis laufen und sich zwischen zwei neue Personen stellen

Hai und Hering

Materialien: keine

Gruppengröße: 15-30

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 15-30 Minuten

Das Spiel funktioniert vom Prinzip her wie „Jäger und Hase“. In zweier Paaren müssen sich alle Spieler flach auf den Bauch nebeneinander legen.

Zwei Spieler beginnen: Einer von ihnen ist der Hai (fängt) und die andere Person ist der Hering (wird gefangen). Die Geräusche sind bei diesem Spiel besonders wichtig. Der Hai ruft mit lauter und tiefer Stimme: „Fressen! Fressen!“; der Hering dagegen hat eine sehr piepsige Stimme und ruft hektisch: „Hilfe, Hilfe, Hilfe!“

So verfolgt der Hai den Hering... fängt er ihn so wechseln die Rollen: Der Hai wird zum Hering und der Hering zum Hai. Jedoch hat der Hering jederzeit die Möglichkeit, sich neben eines der Spielerpaare zu legen. Die Person auf der gegenüberliegenden Seite ist nun am Zug. Sie ist nun der Hai und der vorherige Hai ist nun der Hering.

Bildquelle Deckblatt: <https://spiele.rocks/gruppenspiele>