

Waldheim 2012

Zwischenfest → Rap (Ich-Du-Wir)
→ Geschichte alla Regenbogenfisch
→ Geschichte über Freundschaft (z.B. Zwei Freunde in der Wüste)

Kennenlernspiele → Luftballonspiel

Material: pro Person 1 Luftballon, 1 Zettel, 1 Stift, Klebeband, Musik, großer Raum, (Luftballonfarben immer Pärchenweise)

Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt. Auf den aufgeblasenen Luftballon schreibt jeder seinen Namen mit Edding und behält einen Stift selber. Von den Luftballonfarben sollten immer jeweils zwei vorhanden sein (grünes Paar, blaues Paar,...). In der ersten Runde wird Musik gespielt, die Luftballone werden durch die Luft geschlagen, so dass keiner den Boden berührt. Bei Musikstopp schnappt sich jeder einen Ballon und sucht die Person, dessen Name auf dem Ballon steht. Dieser muß er eine Frage stellen (Hobbies, Schule / Arbeit, Geschwister, Was magst Du gerne / nicht gerne, Musikgeschmack,...). Die Antwort schreibt er der Person auf den Rücken und gibt ihr den Luftballon zurück. Dann wartet er, bis ihm eine Frage gestellt wird. Dies wird mehrere Runden wiederholt. Am Schluß gehen die gleichen Farbenpärchen zusammen und stellen sich anhand der Zettel gegenseitig vor. Eine andere Variante: Die Zettel werden der Reihe nach der Gruppe vorgelesen und es wird geraten, wem der Zettel gehört. Anschließend können noch weitere Fragen gestellt werden.

→ Leintuchspiel

Material: Leintuch

→ Zeitungsschlagen

Material: Zeitung

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis, einer muß mit der Zeitung in der Hand in die Mitte. Einer fängt nun an, den Namen eines Mitspielers zu sagen. Der Spieler in der Mitte muß nun versuchen, den gerufenen Spieler mit der Zeitung abzuschlagen. Der gerufene Spieler muß aber schnell einen anderen Namen sagen, der nun abgeschlagen werden soll. Sobald einer der gerufenen Spieler einmal zu langsam ist oder einen anderen Fehler macht (Namen nennt, der nicht in der Runde vertreten ist) muss dieser in die Mitte. Gut zum Vertiefen bereits bekannter Namen.

Spiele für Zwischendurch → Kotzendes Känguru

Material: keines

Die Mitspieler stellen sich alle im Kreis auf. Einer steht in der Mitte und fordert einen anderen Spieler auf, eine Figur darzustellen. Die Nachbarn links und rechts von dem Aufgeforderten müssen dabei mitspielen. Macht einer von den Dreien einen Fehler, so muß er in die Mitte wechseln. Je schneller die Figuren gewechselt werden, desto lustiger wird es.

Figuren:

-Elefant: Mitte: formt mit den Armen einen Rüssel
Links + Rechts: formen am mittleren Spieler mit den Armen ein Ohr
-Palme: Mitte: steht da, mit erhobenen Händen
Links + Rechts: wiegen erhobene Hände nach links bzw. rechts
-Esel: alle bleiben ohne Bewegung starr stehen
-Kannibale: Mitte: kaut todesängstlich an seinen Fingerspitzen

Links + Rechts: greifen den mittleren Spieler um den Hals und würgen ihn
-kotzendes Känguruh: Mitte: formt mit beiden Armen vor sich den Beutel
Links + Rechts: beugen sich über den Beutel, als wollten sie sich übergeben
-Toaster: Mitte: hüpfte auf und nieder
Links + Rechts: fassen sich rechts und links vom mittleren Spieler an den Händen
-Waschmaschine: Mitte: steht in der Mitte und sagt (ganz schnell): .Blubb, blubb, blubb,...
Links + Rechts: fassen sich an den Händen und halten sie als .Trommel. oben und unten um das Gesicht des mittleren Spielers
-Müslimühle:Mitte: dreht sich um die eigene Achse und sagt .Müsl-mü, Müsl-mü,...
Links + Rechts: fassen sich links und rechts vom mittleren Spieler an den Händen

→ Obstsalat (Variante)

Alle die

- einen Bruder haben
 - Schuhgröße ... haben
 - ...
- ... tauschen den Platz

→ Ying, Yang, Buff

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Einer fängt an und sagt Ying.. Dabei faßt er sich mit der rechten Hand ans Kinn. Sein rechter Nachbar muß nun .Yang. sagen und sich dabei an die Stirn fassen. Wiederum der rechte Nachbar neben ihm sagt nun .Buff. und zeigt mit dem Finger auf einen anderen Mitspieler im Kreis. Dann geht der Ablauf von vorne los. Wer einen Fehler macht, muß aus dem Kreis heraus und versuchen, die anderen durch dazwischenrufen, -singen, -reden,... aus dem Rhythmus zu bringen.

→ Fröhlich in der Mülltonne

Material: Zettel, Stifte

Jeder Mitspieler bekommt zwei Zettel (am Besten zwei unterschiedliche Farben) und einen Stift. Auf einen Zettel schreibt man ein Adjektiv (fröhlich, traurig, lustig, zerzaust,...) und auf den anderen Zettel wird ein Ort geschrieben (unter der Dusche, auf dem Baum, im Flugzeug,...). Nun werden die Zettel eingesammelt und sortiert. Die Mitspieler werden in Gruppen mit 4-5 Personen aufgeteilt und jede Gruppe zieht nun von jedem Stapel einen Zettel. Ihre Aufgabe ist es nun, dieses Begriffspaar in einer Szene pantomimisch darzustellen. Die Vorbereitungszeit soll nicht länger als 5 Min. sein. die anderen Gruppen müssen erraten, was dargestellt wird.

→ Gordischer Knoten

I Spiele, bei denen man sich schnell bewegt

Countdown

Die Spieler bewegen sich im freien Raum: Dann ruft der Spielleiter eine Zahl. Während der Spielleiter nun laut einen Countdown von 5 bis 0 herunter zählt, müssen schnellstes Gruppen zu der zu Beginn genannten Anzahl zusammenfinden. Jeder Spieler, der zu Countdown-Ende eine Gruppe gefunden hat, bekommt einen Punkt.

Gassenlauf

Die Mitspieler stellen sich in einer Gasse mit ca. 3 Meter Abstand voneinander auf. Ein Spieler steht am Anfang der Gasse, schließt die Augen und läuft so schnell, wie er sich traut, durch sie hindurch. Das vorletzte Paar ruft laut und deutlich stopp, sobald der Läufer es erreicht hat.

Homer und die Donuts

Für das Spiel benötigt man eine Fänger (= Bart); all die anderen Spieler (= Homers) müssen vom Fänger abgeklatscht werden. Wenn ein Homer von Bart berührt wurde, wird dieser zu einem Donut, d.h., der Spieler muss sich hinsetzen und seine ausgestreckten Arme kreisförmig um sich herum bewegen. Die restlichen, noch angefangenen Homers versuchen nun, die Donuts wider freizuschlagen, indem sie den Kopf eines Donuts berühren und rufen: „Oh, ein Donut“. Wenn das Spiel zu lange dauert, ist es gut, wenn Bart nach einer gewissen Zeit einen zweiten Fänger zur Seite gestellt bekommt.

Hühnerrippe

Ein Fänger (krankes Huhn) versucht, die durch den Raum laufenden Spieler zu fangen. Wer vom Fänger berührt wurde, legt sich sofort mit ausgestreckten Armen und Beinen „krank“ auf den Rücken.

Er kann nur wider „gesund“ werden, wenn zwei „gesunde“ Mitspieler ihn zu einem vorher festgelegten Platz (= Krankenhaus) tragen und ihn dort vorsichtig ablegen. Wer einen Kranken transportiert, kann in der Zeit nicht vom Fänger abgeschlagen werden. Das Spiel endet wenn alle Hühner krank sind oder nach einer vorher festgelegten Zeit.

Hürdenlauf

Die Spieler stehen in einer Reihe. Der erste legt sich ca. einen Meter davor quer auf den Bauch. Der zweite springt über den ersten und legt sich im Abstand von wider einem Meter ebenfalls bäuchlings auf den Boden... usw. Ist der letzte losgelaufen, steht der erste wider auf und springt über alle Liegende.

Wenn man will, kann man das Spiel noch so eine Weile weiterführen

Ja-Nein-Fangen

Es werden 2 Mannschaften gebildet, eine „Ja“ – und eine „Nein“- Gruppe, die sich in zwei Reihe mit 1,50m Abstand gegenüber aufstellen. Der Spielleiter stellt eine Frage: z.B.: „Sind Meerschweinchen grün-blau gestreift?“. Wen die Antwort „Nein“ lautet, muss die „Nein“-Gruppe die „Ja“-Gruppe fangen.

Die „Ja“-Gruppe versucht eine Markierung am Ende des Spielfelds zu erreichen. Die gefangenen Spieler wechseln die Gruppe.

Krebskampf

Alle Spieler sind Krebse und gehen auf Händen und Füßen, allerdings so, dass der Bauch oben ist und der Po den Boden nicht berührt. Die Aufgabe ist es nun, die anderen Krebse dazu zu bringen, dass sie mit dem Po den Boden berühren, dies gelingt, indem man mit den Händen und Füßen versucht, andere zu Fall zu bringen. Wer den Boden mit dem Po berührt, scheidet aus. Wegen der Verletzungsgefahr ist es bei diesem Spiel wichtig, dass jder seine Schuhe auszieht.

Legt euch!

Der Spielleiter ruft laut eine Gruppengröße (z.B. 4 Spieler) und irgendeine Zahl, einen Buchstaben oder eine Form (z.B. Dreieck).

Die Spieler haben nun maximal 1 Minute Zeit (je nach Schwierigkeit der Aufgabe), die Zahl den Buchstabe oder die Figur mit der geforderten Anzahl von Spielern auf dem Boden mit ihren Körpern nachzubilden.

Spaß macht es, wenn die ganze Gruppe ein kurzes Wort legen muss.

Nasenfinden

Alle laufen auf dem Spielfeld kreuz und quer. Irgendwann ruft der Spielleiter „Stopp! 7 Nasen!“. Die Spieler müssen daraufhin sofort – laut zählend – die Nasen von sieben Mitspielern berühren. Wer am längsten dazu braucht scheidet aus.

Danach laufen die Kinder wider durch den Raum und der Spielleiter ruft wider „Stopp“ und nennt eine andere Zahl und ein anderes Körperteil.

Reaktionsfangen

Alle Spieler bewegen sich kreuz und quer über das Spielfeld. Durch Zuruf des Spielleiters werden bestimmte Merkmale (z.B. T-Shirt-Farbe, Haarfarbe,...) zum Kennzeichen von Fängern erklärt; diese versuche nun, die anderen Läufer abzuschlagen. Wer von einem Fänger berührt wurde setzt sich auf den Boden.

II Spiele, bei denen man sich merkwürdig bewegt

3 Füße, 5 Hände

Je nach Gruppengröße wird den Spielern vom Spielleiter die Aufgabe gestellt, gemeinsam eine Figur zu bilden, die nur mit einer vorgegeben Anzahl von Körperteilen den Boden berühren darf.

Blickkontakt

Die Gruppe steht im Kreis und schaut zu Boden. Beim Signal des Spielleiters guckt jeder jemanden an, den er sich vorher überlegt hat. Bei Blickkontakt zwischen zwei Mitspielern schreien diese laut „Ahhh“ und sinken theatralisch auf den Boden; die anderen fangen wider von vorne an.

Apache-Alarm

2 (je nach Gruppengröße auch mehr) Spieler sind „Apachen“, die restlichen Spieler „Siedler“, die sich im Schneidersitz im Kreis auf den Boden setzen. Alle Siedler schließen die Augen (Hände vor die Augen, Kopf auf die Knie, sonst wird zu viel geschummelt). Nach ein paar Sekunden schleichen sich die 2 Apachen an 2 Siedler heran und setzen sich mucksmäuschenstill hinter sie.

Dan ruft der Spielleiter: „Apachen-Alarm“. Alle Siedler, die denken, dass sie einen Apachen hinter sich sitzen haben, heben die Hand. Dann darf jeder die Augen öffnen und sehen, ob er mit seiner Vermutung recht hatte.

Auf 10 zählen

Die Spieler sitzen mit geschlossenen Augen auf dem Bode. Er Spielleiter sagt „1; dann sagt irgendein Spieler „2“, der nächste „3“ usw.

Die Schwierigkeit des Spiels liegt darin, dass man nicht weiß wer jeweils die nächste Zahl sagen wird. Sagen zwei oder gar mehr Spieler gleichzeitig eine Zahl, muss man wider bei „1“ beginnen. Schafft man es, in fünf Minuten bis 10 zu zählen?

Blitz-Donnerwetter

Ein Spieler (=Spieler 1) steht einige Meter von den anderen Mitspielern entfernt und wendet ihnen den Rücken zu. Alle Mitspieler nähern sich nun leise schleichend diesem Spieler, bis dieser „Blitz-Donnerwetter“ ruft und sich blitzschnell umdreht. Wird dabei von Spieler 1 bemerkt, dass sich noch jemand bewegt, so muss dieser Spieler zurück zum Ausgangspunkt.

Das Spiel endet wenn ein Anschleicher Spieler 1 berührt.

Grimassen-Kofferpacken

Das bekannte Spiel „Kofferpacken“ wird nicht mit Begriffen, sondern mit Grimassen, Geräuschen und Gesten gespielt. Der Spielleiter beginnt und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit:“ dann pfeift er auf zwei Fingern. Der nächste Spieler wiederholt das Geräusch des Spielleiters und fügt etwas Neues hinzu, z.B. „Ich packe meinen Koffer und nehme mit „Pfiff auf zwei Fingern“ und das hier mit:“ Er klatscht dreimal in die Hände. Wenn ein Spieler eine Grimasse etc. vergisst kann man ihn ausscheiden lassen oder ihm eine Zusatzaufgabe (Kniebeugen) geben.

Pausen singen

Ein Spieler ist er „Chorleiter“ und stimmt ein allen bekanntes Lied an. Die Mitspieler singen laut – aber nur-, wenn der 2Chorleiter mit offener Hand dirigiert“. Ballt der Chorleiter seine

Hand zur Faust, muss jeder verstumme und „innerlich“ das Lied weitersingen. Öffnet der „Chorleiter“ seine Hand wider, wird wider laut mitgesungen.

Schuhklopfer

Alle Spieler ziehen einen Schuh aus und knien sich zu einem Kreis. Danach gibt der Spielleiter einen festen Rhythmus mit seinen Schuh vor, d.h. er klopft z.B. 2 mal kurz und 3 mal lang auf den Boden. Danach wird der Schuh an den nächsten Spieler weitergegeben, der mit dem Schuh denselben Rhythmus korrekt nachklopfen muss. Ist der Schuh bei Spieler 4 startet Spieler 2 und gibt seinen Schuh mit einem anderen neuen Rhythmus auf Wanderschaft.

Wie viele Schuhe kann die Gruppe rhythmisch fehlerfrei durch die Mannschaft geben?

III Kreativ-theatralische Spiele

20 Sekunden

Der erste Spieler beginnt, 20 Sekunden lang eine frei erfundene Geschichte zu erzählen. Spieler 2 hat danach 20 Sekunden Zeit, diese Geschichte wild erfunden weiterzuerzählen. Spieler 3 übernimmt die Grundideen und führt die Geschichte auch wider 20 Sekunden lang weiter... Der letzte Spieler hat die Aufgabe die Geschichte zu Ende zu führen.

Händeschütteln

Auf Kommando des Spielleiters gehen alle Spieler umher und versuchen so viele Hände wie möglich zu schütteln und dabei freundlich zu grüßen („Guten Tag“). Wer hat in einer halben Minute die meisten Hände geschüttelt. Danach wechselt die Art der Begrüßung: mit Hofknicks („Bonjour“), hochnäsiger mit arrogantem Schulterblick und einem gelangweilten „Hallo“, verliebt (mit Augenaufschlag du gehauchtem „Hallo Schatz“)...

Schaufenster

Es werden Gruppen mit 4 bis 5 Spielern gebildet. Ein Spieler pro Gruppe wird zum „Dekorateur“ und baut nun aus seinen Mitspielern eine Schaufensterdekoration auf. Die „Schaufensterfiguren“ sollen sich dabei vom „Dekorateur“ beliebig bewegen und aufstellen lassen. Können die anderen nach Aufstellung aller „Schaufensterpuppen“ erkennen, um was für einen laden es sich handelt? Ist es ein Friseur, ein Sportshop, ein Hutladen, ein Fotofachgeschäft oder ein Anbieter für Brautmode?

Schnuckelchen

Spieler 1 steht in der Mitte, die anderen sitzen im Kreis. Nun geht der Spieler 1 zu einem anderen Spieler hin, sinkt vor ihm auf die Knie und sagt in hinreißendem Tonfall und mit Einsatz vieler Grimassen: „Mein Schnuckelchen, schau mich an. Wenn du mich magst, dann sag’s!“

Wenn der angesprochene Spieler 2 grinsen muss oder gar lachen muss, hat er verloren und muss in die Mitte. Wenn Spieler 2 dagegen selbst nach dem dritten schmachteten Satz keine