

Das ist mein...

Alter 5- 17 Jahre

Ort: Überall

Alle stehen im Kreis. Jede/r nimmt einen Gegenstand den er/sie am Körper trägt und stellt sich damit vor: „Ich bin ... und das ist mein ... (Haargummi, Stift, etc.)“. Wenn alle sich vorgestellt haben gehen alle quer durcheinander auf jemanden zu und spricht ihn mit dem Satz an: „ Ich bin... und das ist mein...“ und gibt ihm den Gegenstand. Der andere macht es genauso. Mit dem neuen Gegenstand geht man nun weiter und trifft auf eine neue Person. Dieser sagt man „ Ich bin... und dies ist das Haargummi von...“. So geht es immer weiter. Nach einer festgelegten Zeit (je nach Gruppengröße 10 -15 Minuten) wird das Spiel abgepfiffen und alle stellen sich in einen Kreis. Ziel ist es dann den Gegenstand den man gerade in der Hand hält an die richtige Person zurück zu geben.

Zipp –Zapp

Alter: ab 6 Jahren

Ort: Überall

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Eine/r steht in der Mitte. Er zeigt nun auf eine Person und sagt Zipp (Nachbar rechts) oder Zapp (Nachbar links). Derjenige muss schnell den Namen des richtigen Nachbarn rufen. Schafft er dies nicht, muss er selbst in die Mitte. Der Spieler in der Mitte kann hin und wieder „Zipp Zapp“ rufen, dann müssen alle die Plätze wechseln und er kann versuchen einen zu ergattern.

Um es schwieriger zu gestalten kann man auch „Zipp Zipp“ (zweiter Nachbar rechts) oder „Zapp Zapp“ rufen.

Wäscheklammern fangen

Alter: egal

Ort: Wiese oder Strand

Jeder bekommt drei oder vier Wäscheklammern, die er sich irgendwo an die Anzihsachen steckt (nicht verstecken und nicht in Kopfnähe). Dann geht es los, alle versuchen sich gegenseitig Wäscheklammern zu „klauen“, diese müssen nun sich selbst angeklemt werden.

Nach einer gewissen Zeit wird der Schlusspfiff erteilt und festgestellt wer am meisten Klammern hat.

Evolution

Alter: egal

Ort: egal

Es gibt 5 Evolutionsstufen:

Fliege (summend mit Flatterarmen)

Frosch (Quakend und hüpfend)

Ente (Watschelnd und quakend)

Professor (gehend und sich das Kinn kraulend)

Alle laufen durcheinander und beginnen als Fliegen. Jede/r muss sich einen Partner suchen und mit diesem „Schere, Stein, Papier“ spielen. Der Gewinner geht in die nächst höhere Stufe über, der Verlierer bleibt entweder Fliege oder wenn er schon höher war, fällt er wieder zurück auf die untere Stufe. Man kann immer nur mit jemand in derselben Evolutionsstufe „Schere, Stein, Papier“ spielen. Wenn man zum Professor geworden ist, geht man raus und stellt sich Kinn kraulend an den Rand.

My Big fat Pony

Alter: egal

Ort: Wiese o.ä.

Dies ist ein Singspiel. Der Text lautet:

„ Here we go my fat Pony. Here we go my big fat Pony. Here we go my big fat Pony early in the morning.

To the front, to the front, to the front my darling.

To the back, to the back, to the back my darling.

To the side, to the side, to the side my darling,

Early in the morning.

Alle stehen im Kreis und singen den Text immer wieder fortlaufend. Einer fängt an innen umher zu laufen. Kommt die Stelle „To the front...“ sucht er sich schnell jemanden aus und stellt sich vor ihm. Durch Schulterbewegungen nach vorne, Po Bewegungen nach hinten und wieder Schulterbewegungen zur Seite unterstreicht man den Text. Der angesprochene Partner muss mitmachen. Wenn die Strophe vorbei ist, gehen beide weiter und suchen sich an der entsprechenden Stelle einen neuen Partner. Irgendwann sind alle in Bewegung.

Swift, Boing, Pow

Alter: ab 8 Jahren

Ort: egal

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter gibt mit dem Kommando „Swift“ und einem Armschwenk in eine Richtung das Kommando weiter. Der nächste gibt es wieder weiter und so fort. Wenn jemand die beiden Hände hebt und „Boing“ sagt, heißt das hier geht es nicht weiter und das Kommando muss wieder zurückgehen. Wenn jemand „Pow“ sagt hat er durch zeigen die Möglichkeit das Kommando „Swift“ quer durch den Kreis an eine gegenüberliegende Person zu geben.

Drache, Ritter, Prinzessin

Alter: egal

Ort: größere Fläche

Dies ist praktisch eine große Variante von „Schere, Stein, Papier“. Es gibt zwei Gruppen die sich gegenüber stehen. Jede Gruppe hat hinter sich in etwa 5-6 Metern Entfernung einen sicheren Ort (z.B. Baum, Bank o.ä.). Die Gruppen müssen sich immer beraten welche der drei Figuren sie machen wollen.

So gewinnen die Figuren gegeneinander:

Drache frisst die Prinzessin.

Ritter schlägt den Drachen.

Prinzessin bezirzt den Ritter.

Diese Bewegungen machen die Figuren:

Prinzessin: Hand auf dem Kopf, drehen, Augen klimpern.

Drache: Beide Hände formen ein großes Maul das auf und zugeht.

Ritter: mit einer Hand haut er zu wie mit einem Schwert.

Die Gruppe hat nun die Aufgabe sich still zu beraten, welche Figur sie macht. Wenn dies passiert ist, stellen die Gruppen sich zueinander hin. Auf Kommando des Spielleiters machen alle die vereinbarte Bewegung. Schnell muss man sehen, ob man frisst der gefressen wird. Wenn man gefressen wird, dann muss man schnell zum sicheren Ort laufen, schafft man dies ist alles okay. Schafft man es nicht und wird von der anderen Gruppe gefangen, wechselt man die Gruppe.

Wo ist mein Huhn?

Alter: ab 8 Jahren

Ort: Wiese, Strand etc.

Hierzu braucht man ein quietschendes Gummihuhn (z.B. aus der Tierabteilung für Hunde).

Der Spielleiter steht mit dem Huhn vor ihm liegend einige Meter (10-20 m) von der Gruppe entfernt. Er wird sich nun immer mit geschlossenen Augen drehen und rufen: „Wo ist mein Huhn?“. Wenn er wieder beim Huhn angekommen ist, öffnet er jedes Mal die Augen.

Während er sich dreht versucht die Gruppe vorwärts zu rücken. Wenn er die Augen öffnet müssen alle erstarren, wer wackelt muss hinter die Linie zurück und von vorne beginnen.

Irgendwann erreicht die Gruppe das Huhn. Das Ziel ist es das Huhn zurück über die Anfangslinie zu bringen, ohne das der Spielleiter merkt wer das Huhn hat. Pro Runde wo er die Augen öffnet hat er die Chance eine Person zu bitten die Hände zu heben, wenn sie tatsächlich das Huhn hat, müssen alle wieder zurück.

Die Gruppe sollte etwas Zeit haben sich eine Strategie zu überlegen. Ziel ist es, das sie darauf kommen, dass mehrere Personen das Huhn halten. Wenn dann eine angesprochen wird, kann sie loslassen und die Hände heben, weil andere das Huhn festhalten.