

## Regenprogramm auf Freizeiten

### 1 Lassen wir Programm wirklich ausfallen oder können wir es trotzdem durchführen?

- ⇒ Manchmal sind wir Mitarbeiter besorgter als die Kids es brauchen (einen Nachmittag nass werden schadet nicht, wenn es nicht zu kalt ist oder wenn man hinterher duschen kann und man wieder warm und trocken wird!)
- ⇒ Geländespiele / Stadtspiele im Regen sind oft die, von denen man noch lange erzählt

### 2 Machen wir Regenprogramm, in dem wir den Regen nutzen / genießen?

„Es gibt kein schlechtes Wetter, sondern nur schlechte Kleidung“ - so sagt man in Dänemark, wo es häufig und ausgiebig regnet. Dort würde man nie auf die Idee kommen, dass man bei Regen nicht draußen spielen kann

- ⇒ **Reise nach Matschedonien:** nach Matschedonien fliegt kein Flugzeug und geht kein Zug. Matschedonien findet man nur dort, wo der Boden unter den Füßen besonders glitschig und glibberig ist: auf einer sumpfigen Wiese, im Wald, auf einem Spielplatz, in den Pfützen! Wir waten durch, springen in Pfützen und bauen Matschburgen!
- ⇒ **Regen fangen:** Jedes Kind bekommt einen gleich großen leeren Joghurtbecher. Alle ziehen Gummistiefel und Regencapes an und gehen raus! Jeder versucht mit seinem Becher möglichst viele Regentropfen einzufangen. Ganz pfiffige entdecken dabei auch Stellen, an denen es besonders stark tropft: unter Dachrinnen z.B. Nach zehn Minuten treffen sich alle wieder und die Wasserstände werden gemessen.
- ⇒ **Löwenzahn-Wasserleitung:** Aus Löwenzahnstängeln entsteht eine super Wasserleitung. Dazu weden mehrere Stängel als Wasserleitung ineinander gesteckt. In einen Joghurtbecher unten seitlich ein Loch stechen. Der Joghurtbecher wird auf einen Sandberg gestellt, die Wasserleitung führt den Sandberg hinunter und endet in einem kleinen Eimer. Wenn der Becher sich nun mit Regenwasser füllt, läuft es durch die Leitung uns plätschert unten in den Eimer!
- ⇒ **Alle Schiffchen schwimmen:** Jedes Kind wählt sich eine Pfütze aus, die sein Meer ist. Nun wählt jedes Kind noch eine Farbe des Farbwürfels und faltet aus Papier sechs Schiffchen in der entsprechenden Farbe. Dann wird abwechselnd gewürfelt. Wer seine Farbe würfelt, darf ein Schiffchen in die Pfütze setzen. Wer hat als erster seine sechs Schiffe am Schwimmen?
- ⇒ **Steinbrücke:** gemeinsam wird durch eine große Pfütze ein Weg aus dicken Steinen gelegt. Jedes Kind balanciert von Stein zu Stein und versucht, nicht in die Pfütze zu treten.
- ⇒ **Pfützenfrachtschiffkapitän:** man braucht einen Marmeladenglas- oder Nutellaglasdeckel. Oder eine Käseschachtel. Dann sammelt man viele kleine Kieselsteinchen. Man versammelt sich an einer Pfütze und setzt den Deckel auf das Wasser: das Frachtschiff. Reihum wird der Frachter nun beladen, dazu wird vom Kieselsteinhaufen ein Stein auf das Schiff gelegt. Bei wem das Schiff untergeht, der hat das Spiel verloren.

### 3 Programm entfällt, Alternativen sind gefragt!

Wenn es so weit ist, ist es gut, man hat ein paar Ideen. Einiges kann man sicher spontan machen, trotzdem ist es gut, man hat sich vor der Freizeit schon ein paar Gedanken gemacht und hat die Ideen im Kopf. Bei anderen Ideen ist es wichtig, man hat Würfel, Zettel, Quizfragen, Witzbücher, eine gute Erzählung oder auch Wolle zum Freundschaftsbänder knüpfen eingepackt. Oder andere Materialien.

#### 3.1 Möglichkeiten im Zelt / Zimmer (Kleingruppe)

Tipp: was machen denn die Kids gern in Pausen? Manchmal kann man das beim Regenprogramm auch aufgreifen!

#### Kreative Spiele

- ⇒ **Bücher** vorlesen
- ⇒ **Geschichten erfinden**
  - Als Mitarbeiter: lass die fünf Stichworte geben und erzähle eine Geschichte
  - Alle zusammen: jeder bekommt einen Zettel, auf dem ein Stichwort steht (Taschenlampe, Gefängnis, Gespenst, Käsekuchen, rote Nase...). Der erste beginnt, eine Geschichte zu erzählen. In seinem Abschnitt muss sein Begriff vorkommen. Wenn er nicht mehr weiterwill, erzählt der nächste weiter. Auch er muss in seinem Abschnitt seinen Begriff einbauen.
- ⇒ **Witze** erzählen: Kinder erzählen lassen oder Witzebuch dabei haben (Bücherei!!!)
- ⇒ **Pantomime:** ein oder zwei Kinder machen einen Beruf / ein Tier vor nur mit Bewegungen. Alle anderen müssen raten, was es ist.

- ⇒ **Schattenfiguren** mit Taschenlampe an Zeltwand
- ⇒ **Zungenbrecher** üben
  - Fischers Fritz fischt frische Fische.
  - In Ulm und um Ulm und um Ulm herum
  - Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen, die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen.
  - Das Schleimschwein schleimt schweinisch im Schleim, im Schleim schleimt schweinisch das Schleimschwein
  - Denke nie du denkst, denn wenn du denkst, du denkst, dann denkst du nicht, dann denkst du nur du denkst, denn das Denken der Gedanken ist gedankenloses Denken.
  - Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz Platz. Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz Platz.
- ⇒ **Teekessel** spielen: zwei Kinder denken sich einen Teekessel aus: ein Wort, das zwei völlig verschiedene Bedeutungen hat. Abwechselnd sagen die beiden Kinder jeweils eine Eigenschaft / Fähigkeit ihres Teekessels: „Mein Teekessel ist an jeder Haustür“ „Mein Teekessel ist sehr schön“ „Mein Teekessel behindert Räuber“. „In meinem Teekessel wohnt eine Prinzessin“. (Schloss) Wer errät, was die beiden ausgemacht haben?  
Weitere Wörter: Becken (Waschbecken und menschliches Becken), Bank, Mutter, Brücke, Bart...
- ⇒ **Geheimschrift** / Geheimsprache lernen
- ⇒ **Auf Rücken schreiben / malen:** man bildet zwei Gruppen. Dem ersten wird ein Wort ins Ohr geflüstert, der muss es auf den Rücken des zweiten Spielers schreiben, der auf den nächsten usw. Ob der vordere Spieler das Wort errät?
- ⇒ **Stille Post**

#### Ratespiele

- ⇒ **Unbelievable stories**
- ⇒ **Black stories**
- ⇒ **Schwarze Magie:** der Spielleiter sagt, dass er mit Hilfe von Telepathie anderen Menschen Botschaften übermitteln kann. Einer, der das Spiel kennt, verlässt den Raum / das Zelt. Die anderen Kinder machen mit dem Spielleiter den zu erratenden Gegenstand aus. Dann wird der andere hereingeholt und gefragt: „Haben wir das ausgewählt?“ „Geht es um Julians Hose?“ „Wählten wir das Kopfkissen?“ usw. Der andere Spieler antwortet je nach Telepathie... Der „Trick“ ist, dass man – bevor man nach dem vereinbarten Gegenstand fragt – nach einem schwarzen Gegenstand fragt. Natürlich wird das mehrmals vorgeführt und auch andere Kinder dürfen testen. Mal sehen, wer es errät.
- ⇒ **Irrenhaus:** wir sind im Irrenhaus gelandet und sind gespannt, ob der Arzt unsere Krankheit herausbekommt, indem er uns zahlreiche Fragen stellt. Diagnose: alle beantworten die Frage, die dem Vorgänger gestellt wurde. Der erste antwortet also erst mal einfach irgendwas. Für geübte können natürlich auch andere Krankheiten ausgemacht werden: die Antwort beginnt mit dem Buchstaben des eigenen Vornamens o.a.
- ⇒ **Fünf-Buchstaben-Wörter:** Man malt ein Quadrat mit fünf auf fünf Kästchen auf. Der Mitarbeiter denkt sich ein Wort mit fünf Buchstaben (Stuhl, Stift, Salat, Buche, Birke, Beine, Tanne, Sonne, Milch...). Er schreibt den ersten Buchstaben oben links in das Kästchen. Die Spieler raten, welches Wort es ist und schreiben es in die erste Zeile. Der Spielleiter schreibt alle Buchstaben, die an der richtigen Stelle sind, in die zweite Zeile. Um alle Buchstaben, die zwar in seinem Wort vorkommen, aber noch an einer falschen Stelle stehen, macht er einen Kreis. Jetzt rät die Gruppe weiter und schreibt den nächsten Vorschlag in die zweite Zeile. Der Spielleiter verfährt wieder wie oben beschrieben usw. Errät die Gruppe spätestens in der fünften Zeile das richtige Wort?
- ⇒ **Galgenmännle**
- ⇒ **Chinesisches Tee – Spiel:** Der Spielleiter beginnt mit den Worten: „Ein Chinese mag keinen Tee, aber ...“ Danach folgt ein Lebensmittel, in dem der Buchstabe „t“ nicht vorkommt. Nun sagt der rechte Nebenmann des Spielleiters den Satz und fügt ein, was seiner Meinung nach ein Chinese mag. Der Spielleiter bestätigt oder widerruft die Aussage. Wer löst das Rätsel?
- ⇒ **Pfiffiger Willi:** Der Spielleiter beginnt mit den Worten: „Der pfiffige Wille mag keine Ringe, aber Halsketten mag er.“ Nun ist der Nächste an der Reihe zu erklären, was Willi wohl mag und was nicht.  
Lösung: der pfiffige Willi mag nur Dinge mit **Doppelbuchstaben**.
- ⇒ **Offen – Geschlossen** (Schere): Alle sitzen im Kreis. Einer nimmt die Schere in die Hand und gibt sie an seinen Nachbarn mit den Worten weiter: „Ich gebe die Schere offen (oder:

geschlossen) weiter.“ So geht die Schere im Kreis herum. Der Mitarbeiter kommentiert, ob die Aussage richtig ist.

Lösung: Die Stellung der Schere ist dabei beliebig, es kommt nur auf die Stellung der Beine an: sitzt man mit offenen oder geschlossenen Beinen da?

⇒ **Bibel hoch** (Bibeln): Es gilt, so schnell wie möglich eine Bibelstelle zu finden, die der Spielleiter nennt. Wenn nur eine Bibel vorhanden ist, kann die Zeit gestoppt werden (zweiter Spieler wartet vor der Tür).

⇒ **Personen raten**: Jeder Spieler bekommt einen Zettel (A5) auf den Rücken geklebt, auf dem eine bekannte Person steht, z.B. ein Politiker, Schauspieler, Sänger, Sportler oder auch lauter Märchenfiguren, Kinderbuchhelden.... Jeder hat die Aufgabe, durch Fragen herausfinden, welche Person man gerade „ist“ Alle gehen herum und stellen anderen Fragen, die man mit „ja“ oder „nein“ beantworten kann, z.B. „Bin ich ein Sportler?“ „Habe ich blonde Haare?“ usw. Wer ein „Nein“ zur Antwort bekommt, muss weitergehen und jemanden anderes fragen. Wer weiß, welche Person er gerade „ist“, setzt sich. Er darf aber weiterhin Antworten geben.

⇒ **Reise zum Mond**

Der Spielleiter beginnt mit den Worten: „Ich heiße **Martin** und reise zum Mond und nehme eine Flasche **Milch** mit.“ Der nächste Spieler erklärt, was er mitnimmt, der Spielleiter entscheidet, ob er mitreisen darf oder nicht.

Lösung: der Gegenstand muss mit dem gleichen Buchstaben beginnen wie der Vorname.

⇒ **Eisbären und Fische**: Drei Würfel werden geworfen. Der Spielleiter sagt, wie viel Eislöcher, Eisbären, Fische die man angeln kann, Fische die man nicht angeln kann, sieht. Die Kinder müssen raten, wie er darauf kommt. Natürlich wird das Ganze mehrmals wiederholt, damit die Kinder eine Chance haben, es herauszukriegen.

**Lösung**: Die Würfel zeigen an der Oberseite Eislöcher und Eisbären: die Punkte in der Mitte sind die Eislöcher, die Punkte am Rand des Würfels sind die Eisbären. Die Fische sind die Anzahl der Würfelpunkte, die auf der Seite sind, die auf dem Tisch liegt. Dazu muss man natürlich wissen, dass die gegenüberliegenden Zahlen eines Würfels immer die Sieben ergeben. Befindet sich auf der Oberseite des Würfels ein Eisloch, sind auf der Unterseite natürlich Fische, die man fischen kann. Befindet sich dagegen auf der Oberseite kein Eisloch, so kann man die Fische auf der Unterseite nicht fischen.

**Tipp**: Will man es den Kindern etwas leichter machen, dann steigert man die Sache, fängt mit Eislöchern und Eisbären an, geht dann zu Fischen über und dann zu der Unterscheidung, ob man die Fische fischen kann oder nicht fischen kann.

⇒ **Scherzfragen** (da gibt es im Internet unendlich viel!) – oder auch Bücher in der Bücherei!

⇒ **Quizfragen** (da gibt es im Internet unendlich viel!) – oder auch Bücher in der Bücherei!

### Knobelspiele

⇒ Klassisch mit **Streichhölzern**

⇒ **Tangramm** (Vorlagen)

⇒ **Fadenspiele**

⇒ **Wörterjagd** (Papier, Stifte): Der Spielleiter nennt ein möglichst langes Wort (z.B. Maschinenschlosser). Die Gruppen oder Kids versuchen nun, aus den vorhandenen Buchstaben viele neue Wörter zu bilden.

⇒ **Wortkette**: Der Spielleiter nennt ein zusammengesetztes Wort (Lampenschirm, Taschenlampe, Feldbett, Badewanne, Haustür...). Der nächste Spieler muss ein neues, zusammengesetztes Wort finden, das mit dem zweiten Teil des vorher genannten Wortes beginnt usw. Erlaubt ist, die Endungen zu kürzen bzw. einen Buchstaben einzufügen. Beispiel: Taschenlampe, Lampenschirm, Schirmstock, Stockente, Entenbraten... Wem fällt als erstes kein Wort mehr ein?

⇒ **Namenskette** (Papier, Stifte)

Jeder Spieler erhält Papier und Stift. Nach dem Startsignal schreibt jeder seinen Vornamen auf das Blatt. Nun sind weitere Namen gesucht, die jeweils mit dem Endbuchstabe des letzten Kettenwortes beginnen. Wer zuerst 15 Namen hat, ist Sieger.

### Konzentrationsspiele

⇒ **Ghost**: Die Spieler setzen sich im Kreis. Der erste Spieler denkt sich ein Wort aus und sagt dessen ersten Buchstaben. Der zweite muss sich nun ein Wort suchen, das mit diesem Buchstaben beginnt und sagt den zweiten von seinem Wort. Es muss nicht das Wort des Vorgängers sein. Der dritte Spieler muss sich nun ein Wort suchen, das so beginnt und sagt den dritten. Wer ein Wort beendet bzw. unbewusst einen Buchstaben sagt mit dem dies Wort

zu Ende ist, auch wenn er an ein anderes gedacht hat, kriegt einen Punkt und er beginnt mit einem neuen Buchstaben. Wenn einem kein Wort einfällt mit den bisher genannten Buchstaben, kann seinen Vorgänger fragen, was er sich gedacht hat. Weiß dieser ein Wort, so bekommt der Fragende einen Punkt. Weiß er keines, weil er einfach einen Buchstaben gesagt hat, kriegt er den Punkt. Wer drei Punkte hat, wird zum Geist. Der Geist darf zwar keine Buchstaben mehr nennen und spielt nicht mehr richtig mit, aber er darf versuchen, andere abzulenken. Denn wer mit einem Geist Kontakt aufnimmt, wird selbst zum Geist. Geister können sich problemlos unterhalten.

Wer überlebt die Geisterwelt, ohne selbst einer zu werden?

- ⇒ **Plitsch Platsch / Entenbaden:** Alle Spieler sitzen im Kreis. Reihum wird gesagt: „Eine Ente“ „mit zwei Füßen“ „geht baden“ „platsch“ – „Zwei Enten“ „mit vier Füßen“ „gehen baden“ „Platsch“ „platsch“ – „drei Enten“ „mit sechs Füßen“ „gehen baden“ „platsch“ „platsch“ „platsch“ – „Vier Enten“ usw.  
Wer einen Fehler macht oder nicht weiß, wo man ist, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.
- ⇒ **Ja – nein- schwarz – weiß:** zwei Spieler unterhalten sich miteinander. Alle anderen hören zu. Die Wörter ja, nein, schwarz, weiß sind verboten – natürlich dürfen aber entsprechende Fragen gestellt werden. Welcher der beiden Spieler hält länger durch?
- ⇒ **Die böse Sieben:** Reihum wird fortlaufend gezählt: jeder Spieler sagt eine Zahl (1,2,3,...). Jede Zahl, die durch sieben teilbar ist oder die Ziffer sieben enthält, darf nicht genannt werden, stattdessen wird laut „uups“ oder „plopp“ gesagt. Dieses Spiel kann natürlich auch mit jeder anderen Zahl gespielt werden.
- ⇒ **Chef-Vize**
- ⇒ **Koffer packen:** Ich packe meinen Koffer und nehme mit...
- ⇒ **Übers Kreuz klatschen:** Alle Spieler setzen sich um den Tisch und legen die Hände darauf. Nun wird jeweils der rechte Arm über den linken Arm des Nebenmannes gelegt, so daß alle Arme überkreuzt sind. Ziel ist es nun, daß die Hände nacheinander klatschen in der Reihenfolge, wie sie auf dem Tisch liegen. Jede Hand klatscht einmal auf die Platte. Wird jedoch von einer Hand zweimal geklopft, so dreht sich die Richtung um. Klopft eine Hand zur falschen Zeit oder zuckt sie auch nur, so muß sie ausscheiden und wird vom Tisch genommen. Dasselbe geschieht, wenn eine Hand nicht aufpaßt und nicht klopft, wenn sie dran ist. Wer keine Hand mehr auf dem Tisch hat, kann leider nur noch zuschauen. Wer ist der konzentrierteste Klopper der Gruppe??

#### Würfelspiele

- ⇒ **Yatzee**
- ⇒ **Mäxle**
- ⇒ **S'nackete Luisle:** Jeder Spieler muss für sich nacheinander die Zahlen von 1-10 und dann wieder von 10 rückwärts bis eins würfeln. Das Ergebnis wird jeweils auf einem Zettel notiert. Gewürfelt wird mit drei Würfeln, dann wird geschaut, ob die nächste notwendige Zahl gewürfelt wurde. Dabei zählen einzelne Würfel genauso wie jede beliebige Kombination. Beispiel: Wirft ein Spieler 1,2, und 5 so wird 1,2,3 (2+1) notiert. Wirft er beim nächsten Mal die 2,3 und 4 so hat er in seiner Reihe die 4, 5 (2+3), 6 (2+4) und die 7 (2+4) erreicht. Ist die nächste Zahl nicht dabei, hat er Pech gehabt und der nächste ist an der Reihe.
- ⇒ **Hausnummer:** Jeder würfelt dreimal und legt dabei nach jedem Wurf fest an welcher Stelle (Einer, Zehner, Hunderter) die gewürfelte Zahl steht. Sieger ist je nach Vereinbarung die niedrigste oder höchste Hausnummer.
- ⇒ **Die üble Drei:** Jeder würfelt der Reihe nach mit einem Würfel, so oft er will. Alle Augen werden zusammengezählt. Wird jedoch eine „drei“ geworfen, verfallen alle Punkte und der Würfel muss weitergegeben werden.
- ⇒ **Die 21. Eins:** Es wird reihum gewürfelt. Die Einser werden gezählt und wer die 21. Eins würfelt, hat gewonnen.
- ⇒ **Dreimal – Viermal:** Jeder würfelt mindestens dreimal, höchstens viermal. Das Ziel ist, zwölf Würfelpunkte zu erreichen. Wer über zwölf liegt, scheidet aus bzw. erhält keine Punkte.

#### Kartenspiele

- ⇒ UNO
- ⇒ Pokern
- ⇒ MauMau
- ⇒ Der große Dalmuti / Karrierepoker

### Basteln / Werkeln

- ⇒ Freundschaftsbänder
- ⇒ Origami – ein ganzer Zoo aus Papier ([www.basteln-gestalten.de](http://www.basteln-gestalten.de))
- ⇒ Scobidoo
- ⇒ Perlentiere (auf Feldbetten könnte es auch schwierig werden...)
- ⇒ Tiere aus Hexentreppen

### Singen

### Massieren

## **3.2 Möglichkeiten im großen Zelt (alle zusammen)**

### Brettspiele / Gesellschaftsspiele

- ⇒ Aus einem Pool von Spielen suchen sich die Kinder die Spiele aus, die sie spielen möchten. Gruppen finden sich von allein. Mitarbeiter müssen schauen, dass alle Kinder beschäftigt sind und es keinen Streit gibt.
- ⇒ **Reihum-Spielen:** An verschiedenen Tischen gibt es lauter Spiele, deren Regeln allgemein bekannt sind (Tabu, HalliGalli, Mensch ärgere dich nicht, Memory, UNO usw.). An jedem Tisch sitzen vier Spieler, diejenigen, die sich diagonal gegenüber sitzen, sind ein Team. Es wird eine vereinbarte Zeit gespielt (5 min, bis ein UNO-Spiel durch ist o.ä.). Das Team, das dann am weitesten vorne liegt, hat gewonnen. Es geht in der vereinbarten Richtung einen Tisch weiter. Das Verliererteam bleibt sitzen, setzt sich jedoch auf eine Seite des Tisches, d.h. nach jeder Runde bekommt man einen neuen Spielpartner.  
Ende: wenn einer alle Spiele gespielt hat – oder wenn niemand mehr Lust zum Spielen hat – wenn der Nachmittag vorüber ist ☺
- ⇒ **Banko Banko** (Würfelspiel): An jedem Tisch sitzen 4 Spieler, die zwei, die sich gegenüber sitzen, sind ein Team. Einer des Teams übernimmt das Amt des Schriffführers. An jedem Tisch gibt es drei Würfel.  
Außerdem erhält jeder Spieler ein Blatt Papier mit zwei Spalten: „Banko“ und „gewonnenes Spiel“ und einen weiteren Zettel als „Schmierpapier“.  
Der Spielleiter würfelt und um diese geworfene Zahl geht es in der nächsten Runde (Bsp.: 4). An jedem Tisch wird nach dem Startsignal reihum gewürfelt. Würfelt nun einer eine 4, notiert der Schriffführer des Teams sich 1 Punkt auf dem „Schmierzettel“. Würfelt jemand 2 x 4 mit einem Wurf, werden 5 Punkte notiert, zeigen alle drei Würfel die 4 ist das ein BANKO, der Spieler ruft laut „Banko“ und notiert 21 Punkte für sein Team, auf seinem Zettel darf er in der Spalte „Banko“ einen Strich machen. (diesen Strich bekommt nur der Spieler, der das Banko geworfen hat, die 21 Punkte bekommt das Team!)  
Natürlich muss schnell gewürfelt werden, denn es kommt auf die höchste Punktzahl an!  
Eine Runde ist zu Ende, wenn am Haupttisch, der vorher bestimmt wurde, eine Gruppe die 21 Punkte erreicht hat oder drüber ist. Dann läutet der Spielleiter eine Glocke und alle hören auf zu würfeln. Die Schriffführer zählen die Punkte, an jedem Tisch gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Die beiden Spieler machen sich noch einen Strich in die Spalte „gewonnene Spiele“ und ziehen weiter – die Verlierer bleiben am Tisch, setzen sich jedoch auf einen Seite des Tisches, so dass sie neue Spielpartner bekommen.  
Ausnahme: am Haupttisch bleiben die Gewinner sitzen und die Verlierer gehen weiter. Aber auch hier wechseln die Spielpartner.  
Nun beginnt das Spiel von Neuem.  
Am Ende gibt es zwei Sieger: derjenige, der die meisten Bankos gewürfelt hat sowie derjenige, der die meisten gewonnenen Spiele vorweisen kann.
- ⇒ **Casino:** an verschiedenen Tischen werden verschiedene Glücksspiele angeboten (Poker, Roulette, Black Jack, Würfel...) Jedes Kind erhält einen bestimmten Betrag Geld zu Beginn und kann ihn einsetzen.

### Quizspiele

- ⇒ **Leiterquiz:** eine echte oder gemalte Leiter zeigt den jeweiligen Punktestand. Deshalb Leiterquiz. Gespielt wird in Zeltgruppen. Jede Runde erhält jede Gruppe 4 Quizfragen aus einen Bereich (Bibel, Mensch, Geographie, Scherzfrage, Natur, Mitarbeiter...), diese werden auf Plakaten hochgehalten oder mit Folie / Beamer an die Wand geworfen. Die Gruppen schreiben ihre Lösungen auf Zettel (mit Gruppennummer!!!) und geben sie ab. Eine Jury wertet die Zettel aus. Wer alles richtig hat, darf 2 Stufen nach oben auf der Leiter, wer drei Fragen richtig beantwortet hat, darf eine Stufe nach oben. Wer zwei richtige Antworten hat, kommt in den Entscheidungskampf: hier gibt es ein Spiel, das Freiwillige aus der Gruppe

meistern müssen (1 oder mehrere, je nach Spiel, Bsp: Luftballon aufblasen, möglichst hoher Turm aus Wasserbechern, Liegestützen usw.). Wer dieses Spiel gewinnt, darf ausnahmsweise auch noch eine Stufe nach oben.

**Tip:** Am wenigsten Leerlauf gibt es, wenn man zu Beginn zwei Fragerunden hintereinander macht. Dann kann die Jury während der zweiten Runde die erste Runde auswerten, dann wird das Ergebnis aus Runde 1 bekannt gegeben, das Entscheidungsspiel dazu wird gemacht und dann wird Runde 3 gefragt, Ergebnisse Runde 2 bekanntgeben, Entscheidungsspiel, Runde 4 fragen, Ergebnisse Runde 3 usw.

⇒ **Brückenspiel:** Der Spielplan (großes Plakat oder OHP-Folie) zeigt ein Schachbrett einschließlich der Zahlen und Buchstaben. Hinter jedem Feld verbirgt sich eine Frage oder ein Spiel. Wo sich was befindet, ist geheim. Die erste Gruppe wünscht sich ein Feld und bekommt die Frage gestellt, weiß sie die Antwort, wird das Feld in der Farbe der Gruppe angemalt und zählt als ein Punkt. Weiß sie die Frage nicht, wird sie zwei Mal weitergegeben – und das Feld in der Farbe angemalt, deren Gruppe die Lösung weiß. Weiß niemand die Lösung, wird das Feld durchgestrichen. Bei Spielen wird das Feld in der Farbe der Gewinnergruppe angemalt.

**Aber:** es gibt am Ende zusätzliche Punkte für zusammenhängende Spielfelder: wenn drei Felder zusammenhängen (nebeneinander oder um die Ecke – diagonal zählt nicht!!!), ist das eine Brücke und gibt 5 Zusatzpunkte. Jedes weitere Feld, das an der Brücke hängt, gibt jeweils einen weiteren Zusatzpunkt. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

⇒ **Großer Preis**

⇒ **Cluedo:** das bekannte Brettspiel spielen – allerdings müssen die Gruppen, die einen Raum erreichen, diesen Raum wirklich aufsuchen, dort befinden sich jeweils ein Gegenstand und ein Name eines möglichen Täters.

⇒ **Ruderregatta:** die einzelnen Gruppen stellen sich jeweils in eine Reihe hintereinander oder setzen sich im Reitersitz auf eine Bierbank. Der Spielleiter stellt eine Frage, die nur der vorderste Spieler jeder Reihe beantworten darf. Einflüstern ist erlaubt – aber Vorsicht, der Gegner darf es nicht hören! Wer die Antwort am schnellsten richtig sagt, darf nach hinten. Wenn eine Gruppe einmal ganz durch ist, erhält sie einen Punkt.

### 3.3 Zusätzliche Möglichkeiten in einer Halle / im Haus

⇒ **Video...**

⇒ **Lebendiges Brettspiel:** in der Halle gibt es für jede Gruppe ein Spielfeld mit Spielfigur, bei dem ein Mitarbeiter sitzt. Im ganzen Haus sind so viele Zettel mit Nummern versteckt, wie es Spielfelder auf einem Spielplan gibt. Auf diesen Zetteln steht auf der Rückseite jeweils eine Frage. Eine Gruppe würfelt, zieht auf ihrem Plan die Augenzahl nach vorne und muss dann den Zettel mit der entsprechenden Zahl im Haus suchen. Sie liest die Frage / Aufgabe, lässt den Zettel hängen und geht zurück zu ihrem Spielplan. Dem Mitarbeiter nennt sie die Lösung der Aufgabe, wenn sie richtig ist, wird das Spielfeld durchgestrichen und neu gewürfelt. Wer nach einer vereinbarten Spielzeit am meisten Fragen beantwortet hat (durchgestrichene Felder), hat gewonnen.

Tip: es ist gut, wenn jeder MA eine Liste der Fragen mit der Lösung hat!

### 3.4 Wenn gar nichts mehr geht...

Hallenbad... Indoor-Kletterhalle... Museum... Fabrikführung... Pfarrer wegen Gemeindehaus anfragen...

## 4 Literatur:

- ⇒ Griesbeck, Josef: Die 50 besten Regenwetterspiele; DonBosco; Ensdorf 2005
- ⇒ Völkening, Martin: Rundum. Kurzspiele im Kreis; Luzern 2002
- ⇒ Käser, Matthias / Musy, Christoph / Rolli, Nadja: night fever. Gesellschaftsspiele für Gruppen; Luzern 2003
- ⇒ Müller, Ingo: Unbelievable Stories. 50 spannende Rätsel aus der Bibel; buch+musik
- ⇒ Portmann, Rosemarie: Die 50 besten Denksportspiele für Kindergruppen

## 5 Angebot

Wer eine ausführliche Anleitung von Cluedo, eine ausgearbeitete Variante des Brückenspiels, des Lebendigen Brettspiels, vom Personenraten oder der Ruderregatta will, darf mir eine mail schreiben an [beate.strinz@ejwue.de](mailto:beate.strinz@ejwue.de)