



SPIELE FÜR VIELE...

von Sybille
und Andrea Kalmbach



Atomspiel / Atomspiel mit Bodenkontakt

Alle Spieler bewegend sich als freie Atome schwebend im Raum, eine dynamische Musik wird abgespielt. Sobald die Musik abbricht ruft der Spielleiter „Atom ...“ und eine Zahl, z.B. „Atom 4“. Aufgabe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ist es nun, so schnell wie möglich "Atomgruppen" von vier Atomen (Personen) zu bilden. Wer nicht mehr in die Gruppe passt, ist als überzähliges Atom abgesprengt und setzt sich auf seinen Platz. Oder: man sucht nur Zahlen aus, durch die sich die Gruppe teilen lässt, bzw. lässt den übriggebliebenen Spieler an ein anderes Atom „andocken“. Danach schwirren die Atome wieder zur Musik frei durch den Raum, solange bis der Spielleiter die Musik abbricht und erneut eine Zahl ruft.

Variation: Zahlen nicht frei rufen sondern erwürfeln.

Zweite Variation: Nach der Atomzahl wird noch der Bodenkontakt ausgerufen, z.B. Atom 4, Bodenkontakt 10. Aufgabe ist, dass nun nicht jeder einzelne Spieler, sondern die gesamte Atomgruppe die genannten Bodenkontakte herstellen muss. Bodenkontakte sind z.B. ein Kontakt = ein Fuß / eine Hand / ein flach auf dem Boden liegender Körper... gespreizte Finger auf dem Boden sind 5 Kontakte, mit beiden Beinen und Kopf auf dem Boden 3 Kontakte, etc.

Tipp: ideal, um eine Gruppeneinteilung ohne Gemotze vorzunehmen, ob in 2 Gruppen oder in 4 Gruppen, oder... Außerdem ergibt das Atomspiel mit Bodenkontakt eine wunderbare Vorlage für gigantisch gute, lustige und lebensfrohe Photos!!

Affenkrankenhaus

Am besten eignet sich eine größere Rasenfläche für dieses Spiel. Zudem wird eine Stelle benötigt, die das Krankenhaus markiert. Es müssen je nach Spieleranzahl Fänger bestimmt werden. Die anderen Spieler sind die Affen, laufen frei herum und versuchen von den Fängern nicht abgeschlagen zu werden. Gelingt einem Affen dies nicht, muss er sich setzen oder hocken und warten bis ihn zwei andere Affen ins Krankenhaus transportieren. Dies geschieht, indem sie sich an je eine Seite des "kranken Affen" stellen und dieser seine Arme um sie legt (ein Tragen wird nur angedeutet) und sie so gemeinsam das "Krankenhaus" erreichen. Wichtig ist, dass ein Affe nur zu zweit transportiert werden kann, nicht alleine oder mit mehreren. Ein solcher Transport darf von den Fängern nicht abgeschlagen werden. Nach Erreichen des Krankenhauses können die Affen (auch der jetzt genesene) weiter herumlaufen.

Lebhaftes Spiel, das sehr frei gespielt werden kann. Bei entsprechend großer und guter Fläche (z.B. Rasen) stören auch große Altersunterschiede nicht. Neben der Schnelligkeit ist das Abpassen des richtigen Momentes zur Rettung und schnelle Auffassungsgabe der Situation besonders gefordert. Da die eigentliche Rettung (Transport) keine Laufschnelligkeit erfordert, haben jüngere Spieler gute Chancen Retter zu sein. Zeichnet sich ab, dass die Fänger gegen die Übermacht der Affen chancenlos sind und die Kräfte nachlassen, kann man zusätzliche Fänger bestimmen.

Krabbenkampf

Die Spieler krabbeln auf allen Vieren, jedoch nicht wie ein Kleinkind, sondern mit dem Rücken / Po nach unten, auf dem Boden, und versuchen, mit den eigenen Armen und Beinen den anderen die Beine oder Arme wegzuziehen.

Wichtig ist, dass nur gezogen wird, nicht getreten oder geschlagen!

Wer auf dem Boden zu sitzen kommt, oder sich umdreht (z.B. rechten Arm links abstützen) scheidet aus. Sinnvoll ist mindestens 1 Schiedsrichter der alles beobachtet...

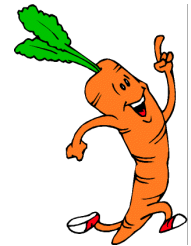
Vor dem Spiel ist es sinnvoll, wenn sich alle die Pullis oder T-Shirts in die Hose stecken, damit man besser kontrollieren kann, wer ausgeschieden ist. Bei wilderen Kindern lohnt es sich auch, vorher die Schuhe auszuziehen...

Rübenziehen

Alle Kinder legen sich im Kreis auf den Boden (Bauchlage) und hacken sich bei dem Nachbarn ein. Einer (oder mehrere) ist der Gärtner und steht außerhalb des Kreises. Der Gärtner versucht jetzt einen aus der Mitte herauszuziehen -> an den Beinen. Wenn er es geschafft hat ist der Andere jetzt auch Gärtner und die in der Mitte versuchen wieder sich ganz schnell einzuhängen und gegen weitere Rausziehaktionen zu sichern.

Tipp: Dieses Spiel ist nicht geeignet für weinerliche Gruppen, da man Kratzer und blauen Flecken bekommen kann.

Tipp: Kids dürfen nur am Bein ziehen und nicht an der Hose. Sonst...



Pizzamassage / Wettermassage

Alle stehen im Kreis, haben den Rücken ihres Vordermannes vor sich und massieren nach Anleitung des Spielleiters den Rücken.

- „Wir nehmen ein Stück Teig und kneten es gründlich durch.“ (mit beiden Händen den Rücken durchkneten (aber nicht zu fest!))
- „Dann fetten wir das Pizzablech mit einem Pinsel ein.“ (mit den Fingerspitzen den ganzen Rücken „einfetten“)
- „Nun breiten wir den Teig auf dem Blech aus.“ (mit der Faust von der Mitte her zu den Rändern vom Rücken streichen)
- „Als erstes kommt Tomatensoße auf die Pizza.“ (mit der Handfläche kreisförmige Bewegungen machen)
- „Anschließend verteilen wir Champignons auf der Pizza.“ (mit einem Finger den Rücken berühren)
- „Nun legen wir Salami- oder Schinkenscheiben darauf.“ (den Handballen auf den Rücken drücken und leicht drehen)
- „Die Zwiebeln und Paprika schneiden wir erst in kleine Stücke, bevor wir sie drauflegen.“ (mit der Handkante die Messerbewegungen machen)
- „Nun kommt noch Oregano dazu.“ (mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger leicht auf dem Rücken kneifen, wie wenn man eine Prise eines Gewürzes verteilt)
- „Und zum Schluss streuen wir noch geriebener Käse über die gesamte Pizza.“ (mit den Fingern ganz leicht auf den gesamten Rücken tippen)
- „Nun kommt die Pizza in den Ofen und wird ordentlich gebacken.“ (Hände aneinander reiben und dann die Handflächen auf den Rücken drücken)
- „Wir nehmen die Pizza wieder aus dem Ofen. Sie sieht herrlich aus!“

Variante: Wettermassage, funktioniert ähnlich, aber auf dem Rücken des Vordermannes scheint die Sonne, regnet es, Donner, Blitz etc.

Bärenjagd

Ein Vorsprecher, alle sprechen immer den vorgesagten Satz nach: (mit Gesten)

"Heut geh'n wir auf Bärenjagd" (auf Oberschenkel klopfen)

"Und wir haben gar keine Angst" (aufrecht setzen, Kopf schütteln)

"Denn wir ham' ein Schwert" (imaginäres Schwert mit „chchchchch“ durch die Luft sausen lassen)

"Und auch ein Gewehr" (Gewehr an Brust drücken und „uh!“ rufen)

Spricht nur der Vorsprecher, die anderen machen es parallel nach:

"Huch, was ist denn das?" (Ausschau halten)

"Tiefes Gras!"*

"Da können wir nicht oben drüber" (mit beiden Händen "oben drüber")

"Da können wir nicht unten durch" (mit beiden Händen "unten durch")

"Und erst recht nicht außen'rum." (mit beiden Händen Kreis formen)



"Da müssen wir miiiiitten durch!" (mit beiden ausgestreckten Händen und Armen hoch und runter, "mitten durch")
Mit den Händen "tiefes Gras" bei Seite schieben und "Machete-schneidet-Gras-Geräusch" machen.

Varianten:

*Matsch: Matschgeräusch mit Händen an der Backe

*Ein See: Schwimmbewegung

*Ein Buschfeuer: über Kohlen gehen

*Ein Riesen-Wackelpudding: Durchmampfen

*Ein türkischer Basar: schmal machen und zwischen imaginären Menschenmassen durchschieben, nach links und rechts: „Tschuldigung! - Tschuldigung!“

*Bootcamp: Anweisungen für Liegestütze schreien

*Stau: hupen und schimpfen

*Pferderennbahn: mit Händen auf Schenkel klopfen

*Eine Disco: tanzen und Bässe singen: „Duff-duff-duff“

Zum Schluss: Höhle - Höhle abtasten - was Weiches abtasten, dabei Spannung erzeugen - "So weich!" - "Ein Fell" - „ein Schwanz" - "Ohren" - „Mund" - „Der BÄÄÄR!"

"Schnell zurück!" - das Ganze wieder rückwärts, durch die Höhle, den Wackelpudding, das Buschfeuer, den See, den Matsch, das tiefe Gras. „Da, das Haus: Tür auf, Einsteigen, Tür zu. Puuh. Geschafft!" (jeweils mit Bewegung und alle zusammen)

Pferderennen

Der Spielleiter erzählt im Stil eines Radioreporters den Verlauf eines Pferderennens und alle machen dazu die vorher abgesprochenen und eingeübten Bewegungen. Wichtig ist, dass alle möglichst eng im Kreis zusammensitzen. Es beginnt damit, dass die Pferde zu den Startboxen geführt werden (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen, im Tempo an das langsame Traben der Pferde angepasst). Die letzten Wetten werden abgeschlossen (tuscheln - wetten - wetten - wetten), die Jockeys steigen auf (Bewegung auf dem Stuhl andeuten), die Pferde scharren unruhig mit den Hufen (Bewegung mit der Hand auf dem Oberschenkel nachmachen) und dann wird der Startschuss gegeben, woraufhin die Pferde loslaufen (schneller auf die Schenkel klopfen). Nun verläuft das Rennen durch einen Parcours mit einigen Hindernissen und Stationen, die vom Spielleiter in freier Reihenfolge kommentiert werden:

- Links- Rechtskurve - alle legen sich in die Kurve
- Hindernis - alle rufen Hui oder bei Doppelhindernis Hui Hui (und gehen mit dem Oberkörper andeutungsweise nach oben)
- Holzbrücke - mit Fäusten auf die Brust trommeln
- Wassergraben - mit Fingern am Mund blubbern
- Gras: Hände aneinander reiben
- vorbei an der Tribüne: Anfeuerungsrufe (Yeah)
- vorbei an verirrten Fußballfans (Ole ole ole ole)
- vielleicht noch eine Bahnschranke (Ding, ding, ding - und mit Zeigefingern Bahnschranke imitieren)
- Fotografen: klick - klick - klick
- durch einen Tunnel, alle ducken sich
- Zielgerade: noch schneller auf die Oberschenkel schlagen
- und Zielfoto (lächeln) und das Ziel (großer Jubel und Klatschen)



weitere Varianten:

- Haus auf der Rennbahn (klingeln, klopfen, durch die offene Tür weiterstarten)
- Damen, die eine Kußhand zugeworfen bekommen & Herren vor denen man die Hüte zieht
- Ehrentribüne mit der Queen (die Queen ist begeistert/langsames Klatschen) und Prinz Charles (winkt mit den Segelohren)
- Doppelkurven, zuerst in eine linke Kurve und gleich darauf in eine rechte Kurve legen

Planetenumkreisung

Ein Raumschiff umkreist einen Planeten und sucht einen Landeplatz. Aber alle Plätze sind besetzt. Darum muss ein anderes Raumschiff von seinem Platz weglockt und schnell dessen Platz besetzt werden. Die Gruppe fasst sich an den Händen und bildet einen Kreis, den Planeten. Zwei Spieler stehen außerhalb des Kreises, an den Händen gefasst als Raumschiff. Im Uhrzeigersinn umkreist dieses Raumschiff nun den Planeten. An einer beliebigen Stelle im Kreis berührt es die Hand eines Planetenmitpielers, der dann mit seinem rechten Nachbarn den Kreis verlassen

muss und ein zweites Raumschiff bildet, das den Planeten entgegen dem Uhrzeigersinn umkreist. Beide Raumschiffe umkreisen nun den Planeten und versuchen als erstes die entstandene Lücke zu erreichen. Das langsamere Raumschiff setzt das Spiel mit Umkreisungen fort.

Zeitungsschlagen

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. In der Kreismitte steht ein Eimer. Ein Mitspieler A, der ebenfalls im Kreis steht, sucht sich eine Person B aus dem Kreis aus und schlägt ihr leicht (!!) auf dem Körper (vorher klären: nur Beine, nicht weiter oben!). Nun muss der Schläger A die zusammengerollte und mit Tesa fixierte Zeitung in den leeren Eimer bringen. Wenn dies getan ist, muss die inzwischen aufgesprungene geschlagene Person B hinter dem Kind A her sein, die Zeitung aus dem Eimer nehmen und den Schläger A zurückschlagen eh dieser sich auf den Platz der anderen Person B gesetzt hat. Wurde die Person A getroffen, muss er weiter im Kreis bleiben. Variante: Das Spiel kann auch mit mehreren Zeitungen gespielt werden.

Wenn das Spiel zügig gespielt wird, macht es am meisten Spaß, d.h. nicht lange rumlaufen und überlegen, wen man schlägt, sondern gleich hauen, sobald B die Zeitung aus dem Eimer zieht und A nicht getroffen hat gleich wieder loslegen und sofort eine neue Person schlagen...

Skorpionjagd

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt und stellt sich jeweils in ihrer Gruppe hintereinander auf. Jeder Teilnehmer hält sich nun am Vordermann fest und alle zusammen bilden einen Skorpion. Jeder Skorpion besteht aus mindestens zwei Personen, können auch viel mehr sein... Die Köpfe der Skorpione versuchen nun den Schwanz des gegnerischen Skorpions zu fangen. Gefangene Schwanzenden werden zum Kopf des Fängerskorpions.



Gordischer Knoten / „Verkuddeln“

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen, und gehen mit vorgestreckten Armen auf die Mitte zu. Dort fassen sie mit jeder Hand je eine Hand eines anderen Teilnehmers. Alternativ können die Teilnehmer auch eng zusammenstehen und dann eine andere Hand suchen. Dadurch bildet sich ein wirrer Knäuel. Aufgabe ist - ohne die Hände loszulassen - durch Drüber- und Druntersteigen den Knoten so zu entwirren, dass eine (oder mehrere) geschlossene Menschenkette entsteht.

Die Unterschiede von Selbstorganisation und Führung werden deutlich und damit die Themen Macht und Kompetenz. Es können auch ein oder zwei Teilnehmer außerhalb des Kreises stehen, und als Chef versuchen, den Knoten zu entwirren, durch verbale Anweisung oder durch wortloses Führen.

Variante: Zwei Kinder werden vor die Tür geschickt, die anderen bilden einen Kreis, halten sich an den Händen und steigen übereinander, kriechen durch die Beine, „verkuddeln“ sich bewusst - dürfen aber NIE die Hände ihrer Mitspieler links und rechts loslassen. Dann werden die zwei Kinder wieder hereingeholt und müssen mittels verbalen Anweisungen den Knoten entwirren und den Kreis in den Ursprungszustand zurückbringen.

Spielanleitung Oma-Jäger-Löwe

Bei diesem Spiel sind Gedächtnis und das Reaktionsvermögen gefragt, es funktioniert ähnlich wie das Knobeln „Schnick-Schnack-Schnuck“. Alle Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen auf. Beide Gruppen stellen sich gegenüber in eine Reihe und haben nun die Aufgabe, in eine der drei folgenden Rollen zu schlüpfen. Es gibt die Auswahl zwischen:

Jäger -stellt man dar, in dem man die Arme hält, als hätte man ein Gewehr in der Hand

Oma -stellt man dar, indem man sich nach vorne beugt, die rechte Hand hinten an den Rücken hält und vorne so tut, als würde man sich auf einem Stock abstützen

Löwe -stellt man dar, indem man beide Arme hochreißt und wie ein Löwe brüllt

Jede Gruppe einigt sich nun flüsternd - ohne dass die anderen was hören - auf eine der drei Rollen und stellt sich in den beiden Reihen gegenüber auf. Auf Kommando müssen beide Gruppen ihre Rollen darstellen. Nun gilt:

Die Oma hat Angst vor dem Löwen.

Der Löwe hat Angst vor dem Jäger.

Der Jäger hat Angst vor der Oma.

Wenn also beide Gruppen ihre Rollen darstellen, muss die Gruppe weglaufen, deren Rolle Angst hat. Die anderen müssen versuchen, hinterherzulaufen und die anderen abzuschlagen.

Mitspieler, die abgeschlagen wurden, müssen zur anderen Gruppe wechseln. Stellen beide Gruppen die gleiche Rolle dar, muss neu beratschlagt werden.

Gewonnen hat die Gruppe, die nach Ablauf einer bestimmten Zeit mehr Mitspieler hat, oder es gar geschafft hat, die andere Gruppe komplett abzuschlagen, so dass kein Mitspieler mehr in der gegnerischen Mannschaft ist.

Reise zum Mond

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt: „Wir machen zusammen eine Reise zum Mond. Ich nehme mir mit: ein paar Strümpfe“. Der nächste Spieler fährt fort, dann der dritte usw. Jeder nimmt etwas mit. Der Spielleiter sagt jedes Mal, ob der Spieler den richtigen Gegenstand mitgenommen hat oder nicht. Das Geheimnis liegt darin: Die Gegenstände müssen mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens des jeweiligen Spielers beginnen. Im Laufe der Zeit werden einzelne Spieler das „Geheimnis“ entdecken. Der Spielleiter kann dazu eine kleine Hilfe geben. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis der letzte Spieler es merkt oder es wenigstens die Mehrheit gemerkt hat.

Zipp-Zapp

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder Teilnehmer fragt seine beiden Sitznachbarn nach deren Vornamen (sofern er sie nicht schon kennt). Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises. Der Spieler deutet dann plötzlich auf einen Mitspieler im Kreis und ruft entweder „Zipp“ oder „Zapp“. Ruft er „Zipp“, hat der, auf den gezeigt wurde, den Namen seines linken Nachbarn zu nennen, bei „Zapp“ den des rechten. Das Ganze muss sehr schnell gespielt werden. Sagt ein Spieler einen falschen oder gar keinen Namen, geht er in die Mitte des Kreises. Da der Kreis ständig in Bewegung ist, lernt man schnell die Namen der Mitspieler kennen. Das Spiel eignet sich deshalb gut für Gruppen, die sich noch fremd sind und einander kennenlernen sollen. Variation: Wenn die Sache mit den Vornamen zu leicht wird, ist es auch möglich, dass jeder Teilnehmer eine Stadt, einen Tiernamen, eine Persönlichkeit u.a. aussucht.

Dame - König - Schoßhund

Alle stellen sich im Kreis auf, der Spielleiter steht in der Mitte. Er geht schnell auf ein Kind zu und sagt entweder „Dame“, oder „König“ oder „Diener“. Bei „Dame“ muss das betreffende Kind mit den Augen blinkern, eine „Modelhaltung“ einnehmen, eine Hand in die Hüfte, die andere Hand zu den Haaren, Hüfte leicht schief stellen. Die beiden Kinder links und rechts von diesem Kind wedeln der „Dame“ mit imaginären Fächern Luft zu. Bei „König“ steht das betreffende Kind stramm und erhaben da, Kinn leicht nach oben und winkt seinem Volk würdevoll zu (anstatt normalem Winken kommt es königshafter, wenn es mit der hohlen Hand nach oben aus dem Ellbogen heraus langsam winkt). Die beiden Kinder links und rechts von diesem Kind knallen mit den Hacken zusammen und reißen die flache rechte Hand an die Stirn → zum militärischen Gruß. Bei „Schoßhund“ ahmt das betreffende Kind einen Hund nach, indem es beide Arme anwickelt und die Hände vor der Brust hält (wie ein Hund, der Männchen macht) und die Zunge rausstreckt und hechelt. Die beiden Kinder links und rechts heben jeweils das äußere Bein an wie beim Hundepinkeln an einen Baum. Der Spielleiter geht nun relativ rasch im Kreis hin und her, zeigt immer auf ein Kind und nennt eins der drei Schlagwörter, das Kind samt seinen beiden Nachbarn nimmt schnell die gewünschte Haltung ein, und schon wird auf die nächste Dreiergruppe gezeigt. Da man schnell reagieren muss und überlegen muss, ob man nun „mittlere“ oder „äußere“ Haltung einnehmen muss gibt es viele Fehlstellungen und viel Gelächter. Man kann auch die ausscheiden lassen, die einen Fehler machen, oder diejenigen dann in die Mitte stellen (solange sie dann nicht mit Absicht Fehler machen um auch mal in der Mitte zu stehen).

Tipp: kann man auch gut abwandeln und anpassen, z.B. für die Esthergeschichte in Esther - König - Haman mit passenden Bewegungen.

Weitere Spiele:

- Komm mit, lauf weg
- Donauwelle
- Faules Ei
- Zublinzeln
- New Games
- Stille Post
- Erde, Wasser, Feuer, Luft



- Kleider vertauschen
- Pfennig verstecken
- Gegenstände erraten
- Personen raten
- Hausfrauenhockey
- Wer steckt hinter der Decke?

Notizen: