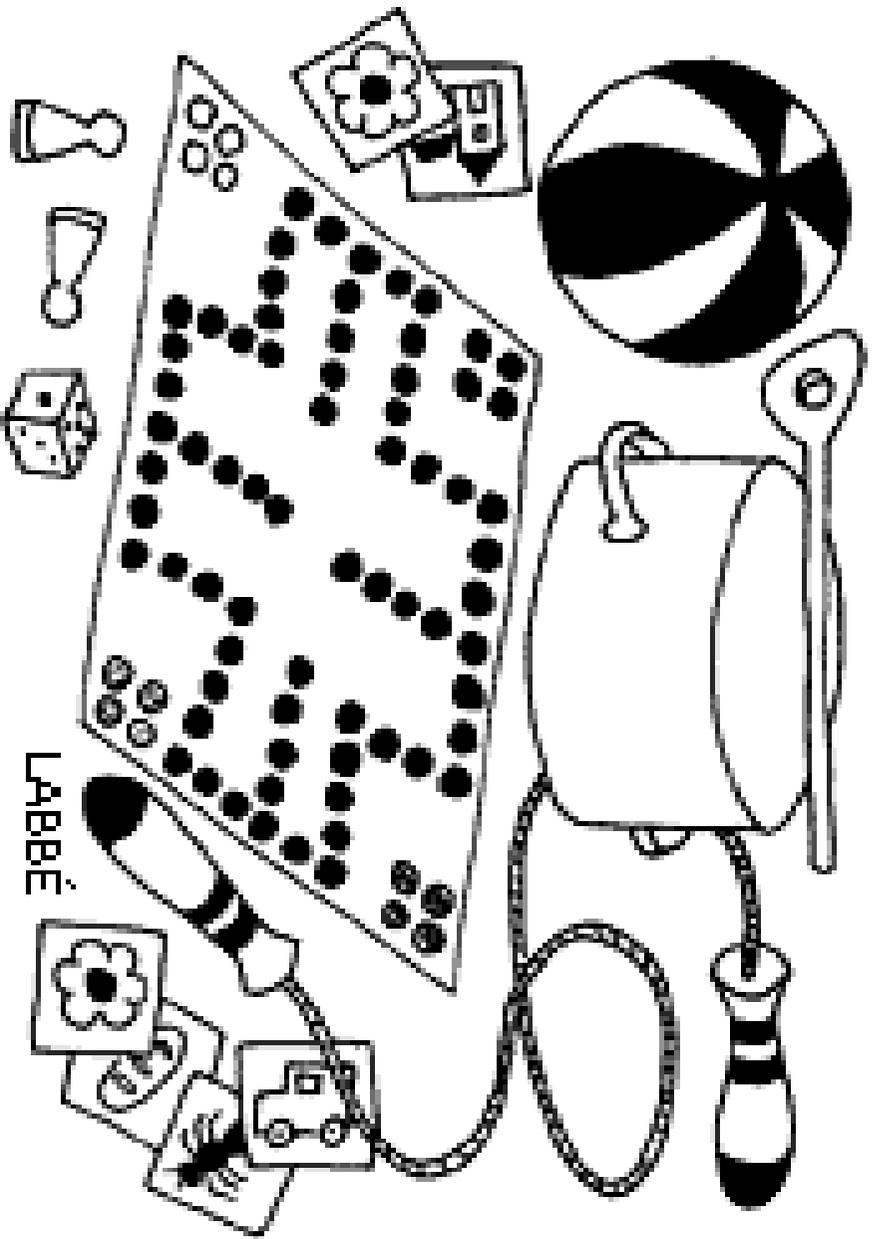


SPIELEZEITUNG



LABBÉ

Evangelische

jugend

Hamelh-Pyrmont

INHALTSVERZEICHNIS

- | | | | |
|-----------|----------------------------------|-----------|-------------------------------------|
| 1 | 1-100 WÜRFELSPASS | 21 | EIN KLEINER MANN |
| 2 | ALIA GOGO | 22 | A-ZERLATSCHEN |
| 3 | CONTACTO | 23 | BRITISH BULLDOG |
| 4 | NACHTIGALL | 24 | DAMDADADEO |
| 5 | PENG | 25 | RITTER, DRACHE, BURGFRÄULEIN |
| 6 | JAMAQUAKS | 26 | EVOLUTION |
| 7 | MORD IM SCHLOSS | 27 | TRAIN OF LOVE |
| 8 | NINJA SPIEL | 28 | BIM BIM |
| 9 | NAMENSDECKE | 29 | OCHS AM BERG |
| 10 | ENTE, ENTE, ENTE, FUCHS | 30 | ZEITUNGSSCHLAGEN |
| 11 | ELEFANT PALME TOASTER | 31 | RÜBENZIEHEN |
| 12 | ZUBLINZELN | 32 | CAPTURE THE FLAG |
| 13 | SCHAU HOCH, SCHAU RUNTER | | |
| 14 | KREISKLATSCHEN | | |
| 15 | GORDISCHER KNOTEN | | |
| 16 | ICH BIN EIN KLEINER VOGEL | | |
| 17 | ARAMSAMSAM | | |
| 18 | HELLO, MY NAME IS JOE | | |
| 19 | ZULU | | |
| 20 | ANFEUERN | | |



1

1-100 WÜRFELSPASS

Spielmaterial: 1 Würfel, Zettel und Stift für jeden Mitspieler

Vorbereitung: Alle setzen sich an einen großen Tisch

Spielidee: Ein beliebiger Spieler beginnt zu würfeln. Nur einmal. Der Würfel wird danach im oder gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben. Hat der Spieler ein 6 gewürfelt fängt er sofort an die Zahlen von 1 bis 100 auf seinen Zettel zu schreiben. Sobald ein anderer Spieler eine 6 hat muss der Schreiber sofort aufhören und der neue Schreiber beginnt.

Bei der zweiten, dritten, vierten usw. gewürfelten 6 fängt man nach der letzten Zahl an, die auf dem eigenen Zettel steht. Wer zuerst bei 100 ist, hat das Spiel gewonnen.

(Wenn man keine Zettel und Stifte hat, dann funktioniert das Spiel auch mit lautem zählen)

2

ALIA GoGo

Ohne Spielmaterial

Vorbereitung: Die Spieler stellen sich im Kreis. Jeder braucht entweder den linken oder rechten Nachbarn als festen Partner für den Beginn

Spielidee: Ein schöner Rundtanz. Immer bei der Silbe Go muss man sich mit einem Partner gleichzeitig in beide Hände klatschen. Man beginnt mit dem vorher gewählt Partner und dreht sich danach zu seinem anderen Partner

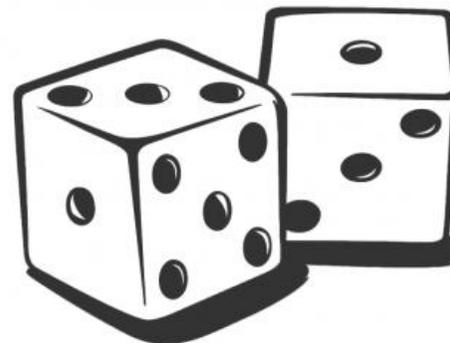
Liedtext:

Alia GoGo 2x Klatschen mit Partner 1

Alialia GoGo 2x Klatschen mit Partner 2

Alialia Go Hände aneinander mit Partner 1 und halbe Drehung mit Platzwechsel

Alia GoGoGo Mit demselben Partner 3 mal klatschen Und von vorne...



3

CONTACTO

Spielmaterial: evtl. Teppichfliese oder Kreide zum Markieren einer bestimmten Stelle

Vorbereitung: Ebene Fläche mit vielen verschiedenen Versteckmöglichkeiten (Innenhof, Park, Turnhalle usw.)

Spielidee: Eine Person ist der/die „Contacto“ und stellt sich auf eine kleine markierte Stelle (Teppichfliese, o.ä.). Diese befindet sich auf einer ebenen Fläche und ist von vielen Versteckmöglichkeiten umgeben. Alle anderen SpielerInnen stellen sich um den/die Contacto herum und berühren diesen mit einem Finger. Dann schließt der/die Contacto die Augen, ruft „Contacto“ und fängt an laut und langsam von Zehn bis Null zu zählen. Währenddessen müssen sich alle anderen SpielerInnen schnell ein Versteck suchen. Bei Null angekommen öffnet der/die Contacto die Augen und schaut, welche SpielerIn er/sie von seinem/ihrem Platz aus entdecken kann. Der/die Contacto darf sich allerdings nicht vom Platz bewegen und muss innerhalb der markierten Stelle stehen bleiben (Körperdrehung ist erlaubt). Alle SpielerInnen, die er/sie eindeutig erkennen kann, ruft er/sie laut mit Namen und Versteck auf. Die genannten SpielerInnen scheiden aus und sammeln sich etwas abseits vom Contacto. Sobald dieseR niemanden mehr entdecken kann, schließt er/sie die Augen und ruft wieder laut „Contacto“. Nun zählt er/sie laut und langsam von Neun runter. Alle verbliebenen SpielerInnen müssen in dieser Zeit ihr Versteck verlassen, erneut den/die Contacto berühren und sich anschließend wieder schnell verstecken. Bei Null angekommen, öffnet der/die Contacto die Augen und ruft wieder alle sichtbaren SpielerInnen mit Namen und Versteck auf. Anschließend zählt er/sie von Acht runter, dann von Sieben usw. bis den verbliebenen SpielerInnen nur noch wenige Sekunden bleiben, um aus ihren Verstecken zu springen, den/die Contacto abzuschlagen und schnellstmöglich wieder zu verschwinden. Wenn nur noch einE SpielerIn übrig geblieben ist, endet die Runde und diese Person wird der/die neue Contacto.



4

NACHTIGALL

Ohne Spielmaterial

Vorbereitung: Die Spieler werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Beide Gruppen singen als Chor jeweils das gleiche Lied bloß mit Unterschieden beim Singen des "Hey!" am Ende jeder Zeile.

Spielidee: Beide Gruppen beginnen gleichzeitig zu singen. Gruppe 1 startet mit (von 1x Hey! bis hoch zu 5x Hey!):

- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey! Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey! Hey! Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey! Hey! Hey! Hey!".

Gruppe 2 startet erst mit 5x Hey und geht dann runter auf 1x Hey, mit:

- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey! Hey! Hey! Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey! Hey! Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey! Hey!".
- "Auf einem Baum in Kalifornien, da sitzt ne kleine Nachtigall und die singt La La La, Hey!".

Im letzten Durchgang sollten beide Gruppen zusammen auf dem letzten "Hey!" synchron gemeinsam enden.

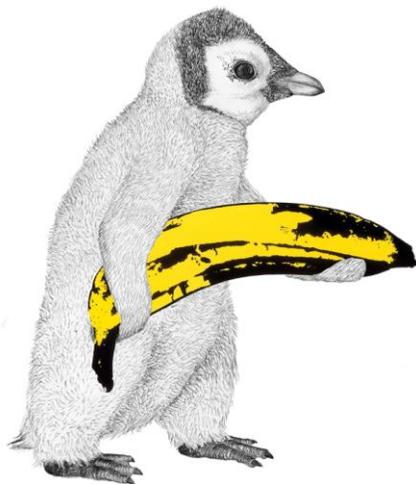


5 PENG

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Die Spieler stehen im Kreis, einer wird als Startperson bestimmt. Dieser nennt den Namen eines anderen Spielers. Dieser muss sich nun ducken ("in Deckung gehen"). Die beiden Spieler links und rechts von ihm formen hingegen die Hände zu Pistolen, zielen auf den genannten Spieler und sagen dabei "peng". Der Spieler der drei, der dies als letztes schafft (sich zu ducken oder zu schießen), nennt den nächsten Namen oder scheidet aus.



little **PENG-GUIN**

6 JAMAQUAKS

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Die Gruppe bilden einen Kreis und gibt einander die Hände. 2/3 Personen spielen die JAMAQUAKS. Sie schließen ihre Augen, umfassen mit den Händen ihre Knöchel und gehen rückwärts. Der Kreis ist die dunkle Höhle der JAMAQUAKS. Diese hat nur einen Ausgang - zwei im Kreis stehende Personen lassen die Hände los -, den die JAMAQUAKS suchen. Die Personen im Kreis halten sich so an den Händen, dass die JAMAQUAKS gut erkennen können, wann sie an eine Höhlenwand stoßen. Sobald die JAMAQUAKS aus ihrer Höhle herausgefunden haben, sind sie im Sonnenschein (sie öffnen ihre Augen) und helfen durch lautes Gequacke den noch Suchenden, den Ausgang zu finden.

7

MORD IM SCHLOSS

Spielmaterial: Münzen oder Legofiguren

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis und singen das Lied.

Spielidee: Bei diesem Spiel geht es darum, einen kleinen Gegenstand irgendwo in den Händen der Spieler zu finden. Ein oder zwei Personen bekommen einen kleinen Gegenstand. Ein Spieler steht in der Mitte und hat bei der Übergabe der Gegenstände die Augen geschlossen. Während des Liedes "Mord im Schloss" gesungen wird, geben die Mitspieler den kleinen Gegenstand hin und her. Der Spieler in der Mitte versucht nun herauszufinden, wo der Gegenstand ist. Schuldigt er eine Person richtig an, muss diese als nächstes in die Mitte.

Liedtext: Kennt ihr die Geschichte von dem Mord im Schloss, wo das Blut in Strömen die Decke runter floss, der Kopf muss ab, der Kopf muss ab, der Kopf, der Kopf, der Kopf muss ab

8

NINJA SPIEL

Ohne Spielmaterial

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Die Spieler stellen sich eng im Kreis auf. Nach einem Startsignal hüpfen sie mit einem "Ninja-Schrei" nach hinten (aus dem Kreis hinaus) und verharren in einer Ninja-Pose. Ein vordefinierter Spieler beginnt und versucht in einer Bewegung mit seiner Hand die Handfläche eines anderen Spielers (meist, aber nicht notwendigerweise, einer seiner Nachbarn) zu treffen. Gelingt ihm ein Treffer, nimmt der getroffene Spieler die Hand aus dem Spiel (er legt sie auf den Rücken). Natürlich darf der verteidigende Spieler die Hand auch rechtzeitig weg ziehen und so den Treffer verhindern. Wichtig für den Angreifer ist, eine durchgehende Bewegung ohne Richtungsänderung zu machen, und nicht der Ausweichbewegung des Verteidigers "zu folgen". Nach dem Schlag verbleiben beide Spieler (Angreifer und Verteidiger) in der zuletzt eingenommenen Position (Pose). Anschließend ist der reihum (im Uhrzeigersinn) nächste Spieler an der Reihe. Er darf wieder einen beliebigen Spieler attackieren. Hat ein Spieler beide Hände verloren, ist er aus dem Spiel und verlässt die Spielfläche. Das Ziel der Spieler ist es natürlich, als letzter Spieler am Spielfeld zu verbleiben.



9

NAMENSDECKE

Spielmaterial: Schwungtuch oder große Decke

Vorbereitung: Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt. Zwei Helfer halten eine Decke aufgespannt zwischen die Teams, die sich gegenüber auf den Boden setzen. Sie müssen sich so hinter der Decke verteilen, dass sie jeweils von der gegenüberliegenden Seite nicht gesehen werden können.

Spielidee: Jede Gruppe wählt nun ganz leise bzw. nonverbal ein Mitglied aus, das sich direkt an die Decke setzt. Sind beide Gruppen bereit, lassen die Helfer auf Kommando des Gruppenleiters die Decke fallen. Wer von den beiden "Auserwählten" zuerst den Namen seines Gegenübers ruft, hat gewonnen und bekommt als Belohnung den "Verlierer" ins eigene Team.

10

ENTE, ENTE, ENTE, FUCHS

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Ein Teilnehmer wird ausgewählt und verlässt seinen Platz. Er geht um den Kreis herum und berührt dabei jeden sitzenden Teilnehmer vorsichtig am Kopf. Dabei sagt er jedes Mal „Ente“. Bei einem beliebigen Teilnehmer sagt er „Fuchs“ und rennt in Laufrichtung weg. Der „Fuchs“ steht schnell auf und versucht in gleicher Laufrichtung die andere Person zu fangen. Erreicht diese den freigewordenen Platz ohne gefangen worden zu sein, darf er sich dort hinsetzen. Der „Fuchs“ ist nun der nächste Läufer um den Kreis. Wird der Weglaufende gefangen, muss er in die Mitte des Kreises und darf eine Runde nicht mitspielen.



Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Die Spieldurchführung ist einfach. Die Gruppenmitglieder sitzen im Kreis. Der Spielleiter nennt dabei den Namen eines Gruppenmitgliedes und die darzustellende Figur. Der linke und der rechte Nachbar des aufgerufenen Gruppenmitgliedes sind dann automatisch die Mitspieler. Oder der Spielleiter ruft 3 Namen auf, die dann die jeweilige Figur darzustellen haben. Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht, je schneller man die einzelnen Figuren aufruft. Für kleine Kinder sind natürlich nur wenige und vor allem einfache Figuren auszuwählen, die zuvor ausführlichst gezeigt wurden.

Affe Die mittlere Person kratzt sich am Kopf, die Personen rechts und links suchen nach Läusen unter seinen Achseln.

Ahornblatt Die mittlere Person liegt gerade da. Die linke und rechte Person liegen quer (eine rechts, andere Person links) von der mittleren Person ab.

Atomwerk: atomarer Müll Alle 3 Mitspieler strahlen über alle Backen

Aufzug Die mittlere Person steht vor den beiden anderen Personen. Diese treten zur Seite (Aufzug öffnet sich), die mittlere Person tritt hinter die beiden (geht in den Aufzug rein). Danach schließt sich der Aufzug wieder in dem die beiden äußeren Personen wieder zusammentreten. Die mittlere Person drückt auf einen Knopf. Die beiden anderen schnellen in die Hocke (der Aufzug fährt nach oben).

Michael Ballack Die mittlere Person schießt aufs Tor. Die linke und rechte Person jubeln.

Palme: Die mittlere Person reißt mit den Worten WUTZ ihre Arme in die Höhe. Die andere Personen sind die Palmwedel.

Buddha: Der Spieler in der Mitte verschränkt die Arme, die anderen beiden drehen sich zu ihm, fallen auf ein Knie und legen die Hände anbetend zusammen.

Cheerleader Die Person in der Mitte springt hoch, zieht dabei die Beine an und wirft die Arme hoch. Schreit "Yeah, yeah, yeah!". Die linke und rechte Personen stehen daneben machen Ponponbewegungen (puschlige Dinger) nach links bzw. rechts oben und rufen "uh, uh, uh"

DJ: Die mittlere Person scratched auf zwei imaginären Plattentellern. Die linke und rechte Person bummern imaginär mit dem linken / rechten Arm wie eine Bassbox

Eichhörnchen: Die Person in der Mitte knabbert an etwas Imaginärem zwischen den Händen (Tannenzapfen, Haselnuss). Die linke Person hält dem Eichhörnchen einen Kreis aus Zeigefinger und Daumen vors linke Auge, die rechte Person ebenfalls, so dass eine "Brille" entsteht.

Elefant: Die Person in der Mitte bildet den Elefantenrüssel mit beiden Armen nach (Mit einem Arm an der Nase fassen, den anderen Arm durchstrecken) und macht dabei die bekannten trompetenden Elefantengeräusche. Die beiden anderen Personen stellen die wedelnden Ohren (mit Ihren Händen oder Armen am Ohr der mittleren Person) dar.

Esel: Da ein Esel als störrisch bekannt ist bleiben alle 3 Mitspieler unbeweglich stehen.

Fernseher: Die beiden Personen rechts und links reichen sich die Hände und bilden den Fernseher. Die Person in der Mitte schaut durch die Arme der beiden anderen Personen, die den Fernseher bilden und sagt zum Beispiel "nun kommen wir zum Wetter"

Geier – Sturzflug: Die mittlere Person bildet mit Fingern eine "Brille" um die Augen, beugt sich nach vorne und ruft "Mayday-Mayday-Mayday...". Die linke und rechte Person strecken das innere Bein nach hinten, den äußeren Arm nach außen (= Flügel) und flattern mit dem Arm, dabei machen sie "Absturzgeräusche".

Herrscher: Der Herrscher (mittlere Person) grüßt und winkt hoheitsvoll die Anwesenden, die rechten und linken Personen werfen sich ihm zu Füßen und küssen die Schuhe.

James Bond 007: James Bond ist die mittlere Person, welche ganz lässig und cool mit Pistole (Hände zur Pistole geformt) in der bekannten James Bond Stellung dasteht. Die 2 Personen rechts und links sind die Bondgirls und himmeln ihren James Bond an und sagen "oooohhh Jaaames".

Jesus bei der Kreuzigung: Die mittlere Person steht wie am Kreuz festgenagelt da (aufrecht mit zur Seite ausgestreckten Armen). Die Personen rechts und links tun so als ob sie mit einem Hammer gerade Nägel in die Hände von Jesus schlagen.

Känguru (kotzendes Känguru): Die mittlere Person bildet mit den Armen einen Kreis (Beutel), die Personen rechts und links kotzen mit entsprechenden Geräuschen rein.

Kaktus_ Die Person in der Mitte stellt sich gerade hin und hält die Arme nach oben gestreckt. Die linke und rechte Person piksen den Mittleren mit dem Zeigefinger in verschiedene Körperteile und sagen pieks pieks

Krankenschwester: Die mittlere Person ist der Patient und lässt sich nach hinten fallen. Die linke und rechte Person sind die

Polizeiauto: Die mittlere Person sagt "Blaulicht, Blaulicht" und hebt dabei die Arme hoch und kreist mit den Händen. Die linke und rechte Person tauschen den Platz und sagen dabei "Tatütata".

Schneewitchen: Die mittlere Person stellt Schneewitchen da, indem sie sich aufrecht hinstellt. Die linke Person ist der Prinz, kniet sich vor Schneewitchen und nimmt deren rechte Hand in seine Hand, die 7 Personen rechts von Schneewitchen gehen auf die Knie, machen sich klein und stellen somit die Zwerge dar.

Tiefkühltruhe: Die Personen rechts und links bilden mit ihrem Körper und Armen ein Rechteck, welches die Tiefkühltruhe darstellen soll. Die mittlere Person befindet sich dazwischen und bibbert vor Kälte.

Titanic: Die linke und rechte Person stehen sich gegenüber, greifen sich an beiden Händen und bilden damit zu einer Seite hin eine Spitze (Bootsspitze/Reling). Die mittlere Person läßt sich mit ausgebreiteten Armen in die "Reling" fallen und ruft dabei dramatisch: "I can fly, Jack - I can fly!!!"

Toaster: Die 2 äußeren Personen fassen sich an den Händen. Die mittlere Person sitzt dazwischen in der Hocke, sagt "fertig, fertig" und schnell nach oben aus dem Schacht.

Wal: Die Person in der Mitte steht langgestreckt aufrecht, legt den Kopf in den Nacken und spuckt schnell und kurz in die Luft, wie das Atemloch des Wals. Die äußeren Personen beugen sich zurück und klatschen als Flosse in die Hände.

Waschmaschine: Die 2 äußeren Personen bilden mit den Armen einen Kreis (Waschmaschinenfenster). Die mittlere Person beugt sich etwas nach vorne in diesen Kreis und dreht dabei wie wild den Kopf im Kreis.

12

ZUBLINZELN

Ohne Material

Vorbereitung: Alle sitzen im Kreis.

Spielidee: Es wird eine ungerade Anzahl Mitspieler benötigt. Z.B. sieben.

Sechs Mitspieler finden sich als Paare zusammen.

Ein Spieler jeden Paares steht hinter seinem stehenden Partner oder hinter dessen Stuhl im Kreis. Er hält seine Hände auf den Rücken.

Der andere steht davor oder sitzt auf einem Stuhl.

Der einzelne Spieler steht allein bzw. hinter einem leeren Stuhl.

Dieser Spieler ist der „Wächter“. Er blinzelt einem der anderen vorne stehenden oder sitzenden Spieler zu. Dieser „Angeblinzelte“ muss nun blitzschnell reagieren, zu dem „Wächter“ rennen und sich auf dessen Stuhl setzen oder sich vor ihn hinstellen.

Der Spieler dahinter versucht jedoch seinen Partner schnell festzuhalten, damit er nicht weglaufen kann. Gelingt das Entkommen des Spielers, hat er nun einen anderen Partner (den bisherigen „Wächter“).

Der übriggebliebene Spieler wird zum neuen „Wächter“ und das Spiel wird fortgesetzt. Gelingt das Entkommen nicht, bleibt es beim bisherigen „Wächter“ und er versucht sein Glück von Neuem bei einem anderen Spieler, dem er zublinzelt.



13 SCHAU HOCH, SCHAU RUNTER

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Alle Spieler stehen im Kreis. Es gibt einen Spielleiter, der die Blickrichtung ansagt. Auf das Kommando "Schaut runter!" blicken alle auf ihre Füße, bei "Schaut hoch!" schaut jeder Spieler einem Mitspieler ins Gesicht. Wenn sich die Blicke zweier Spieler treffen, scheiden diese Spieler aus.

To



1. Schritt

ma



2. Schritt



te



3. Schritt

14 KREISKLATSCHEN

Ohne Material

Vorbereitung: Alle sitzen im Kreis.

Spielidee: Bei diesem Spiel sitzen alle Mitspieler in einem Kreis relativ dicht zusammen. Jeder Spieler legt nun seine rechte Hand auf das linke Bein seines Nachbarn (rechts). Der jüngste Spieler beginnt nun und klatscht mit seiner rechten Hand auf das Bein seines rechten Nachbarn. Der ist als nächstes dran, auch seinem Nachbarn aufs Bein zu klatschen.

Wer zweimal klatscht, gibt damit eine Richtungsänderung vor. Wer seinen Einsatz verpasst oder mit der falschen Hand geklatscht hat, muss seine linke Hand auf den Rücken nehmen. Passiert ihm noch ein Fehler, muss er ausscheiden.

Sieger ist, wer zuletzt noch zwei Hände im Spiel hat

15 GÖRDISCHER KNOTEN

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: 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 Menschenketten entstehen.

Eine weitere Variante des Spiels, auch als „Doktor-Hilfe!“ oder „Knotenmutter“ bekannt, hat als Ausgangsform einen geschlossenen Kreis, wobei sich die Nachbarn an den Händen fassen und zur Kreismitte schauen, während eine Person zunächst außerhalb des Spielgeschehens warten und den Verlauf nicht sehen soll. Jetzt gilt es, sich zu verknoten, indem über die Hände hinweg- oder untendurch gestiegen, sich eingedreht wird, bis keine solche Aktion mehr möglich ist. Dabei dürfen die Hände nicht gelöst oder umgegriffen werden. Jetzt wird, je nach Spielvariante, der „Doktor“ („Doktor, Hilfe!“) oder die „Knotenmutter“ („Knotenmutter hilf uns!“) gerufen, die Person, die zuvor außerhalb des Spiels gewartet hat. Sie hat nun die Aufgabe, durch ihre Anweisungen den Menschenknoten zu entwirren und den ursprünglichen Kreis wiederherzustellen, wiederum ohne dass die Hände gelöst werden dürfen.



16 ICH BIN EIN KLEINER VOGEL

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Zu jedem Satz macht er eine Geste. Die Spieler müssen jeden Satz einmal nachsprechen und die Gesten nachmachen. Das Spiel geht über viele Runden. In der ersten Runde wird alles normal gesprochen und dargestellt. Danach leiser, lauter, betrübter, fröhlich und was man sonst noch mag.

Spieltext:

„Ich bin ein kleiner Vogel“ - Geste: mit den Armen fliegen

„und habe groooßen Hunger.“ - Geste: Über dem Bauch wird eine kleine Kugel angedeutet

„Aber meine Frau“ - Geste: mit beiden Händen wird eine Körpersilhouette in die Luft gezeichnet

„die ist so geizig!“ - Geste: mit den Fingern / Armen eine Strecke zeigen

„die gibt mir immer nur Fisch zu essen.“ - Geste: mit der Hand vor dem Gesicht eine Wellenbewegung machen

„Ich mag ich vieeel lieber Eis essen“ - Geste: Eis-Schleck Bewegung

„und Cola trinken.“ - Geste: Trinkbewegung

17 ARAMSAMSAM

Aram Sam Sam ist ein Kinderlied, dass fast überall gesungen wird, obwohl keiner weiß, was der Text bedeutet.

Ohne Material

Vorbereitung: Alle sitzen im Kreis.

Spielidee:

Aram Sam Sam

Aram Sam Sam

Hände klatschen auf Boden

Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli

Arme umrollen sich vor Körper

Ram Sam Sam

klatschen auf Boden

Arabi Arabi

Man verneigt sich mit beiden Händen nach vorne

Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli

Arme umrollen sich vor Körper

Ram Sam Sam

klatschen auf Boden

18

HELLO, MY NAME IS JOE

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Der Spielleiter spricht (schreit) jeweils einen Zeile vor, der Rest schreit mit. Die Anweisung ("Push the button with ...") wird von allen auch durchgeführt (mit der entsprechenden Hand mit ausgestrecktem Daumen ein gedachter Knopf vor dem Körper gedrückt) und dann während des restlichen Liedes WEITER gemacht - die Bewegung wird nicht mehr gestoppt. Anschließend wird die Strophe wiederholt, mit einem neuen zusätzlichen Körperteil das bewegt werden muss (der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!)

"Hello. My name is Joe.
I got a house, one Kid, one Spauth
and I work at the button factory.
One day,
my boss came to me.
He said:
Hey Joe
Are you busy?"
I said "No"
so "Push the button with your ellbow.""
(make the motion with your right hand)

...Push the button with your left elbow.
...Push the button with your right kneebow.
...Push the button with your left kneebow.
...Push the button with your hip.
... Push the button with your head.
...Push the button with your tounge.

"Joe, are you busy?"
You shout – "YES!"

Oder
Hey, ich heisse Hannes
Und ich arbeite in einer Knopffabrik
Neulich kam mein Chef zu mir an und sagte:
"Hey, Hannes – Hast du Zeit?"
Ich sagte: "Jo!"
"Dann dreh diesen Knopf mit der rechten Hand!"

"Also dreh diesen Knopf mit der/dem
Linken Hand
Rechten Fuß
Linken Fuß
Po
Kopf
Am Schluss kann man singen:
"Hannes haste Zeit?"
Ich sagte:
"Nö!"

19

ZULU

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Alle zusammen singen das Zulu-Lied und schreien dann die Zulu Kommandes. Der Spielleiter gibt jede Runde eine neue Bewegung dazu.

Liedtext:

If you look at me
A Zulu you will see
If you stand by me
A Zulu you will be
He Zulus!
Attantion!
Go on!
Right Hand
Left Hand
Right Food
Left Food
Get Down
Turn Around
Circle in the Middle

20

ANFEUERN

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Es bilden sich spontan 2er-paare die jeweils gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck spielen. Wer verliert muss den Gewinner anfeuern. So gibt es immer weniger aber größere Gruppen die sich gegenseitig anfeuern. Zum Schluss bleibt nur ein Spieler übrig und alle feuern in an.



Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Ein kleiner Tanz, bei dem man schlussendlich auf dem Schoß seines Hintermannes sitzt. Das Lied geht wie folgt: (Melodie wie bei "Zwei kleine Wölfe gehen des Nachts im Dunkeln") Dazu geht man immer im Kreis zunächst fasst man sich an der äußeren Schulter, dann an der inneren, dann mit der äußeren Hand an die Hüfte des Vormannes, dann die linke, dann mit der rechten Hand an die Hüfte des Vor-Vormannes und mit der Linken Hand das selbe und schlussendlich sollte man so dicht stehen, dass wenn man sich nun einfach hinsetzt, man auf den Schenkeln des hintermannes sitzt. Sollte man wieder einer Runde im Kreis schaffen. Diesmal rückwärts.

Spieltext: Ein kleiner Mann wollte tanzen gehen
Badam badam
Und sich die schönen Frauen ansehen
Bada badam
Er setzte Langsam Fuß vor Fuß
Weil er nicht wusste wie manns machen muss.
Badam badam



22 A-ZERLATSCHEN

Material: 3 Stöcke

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Es werden 3 Stöcke gesucht und diese zu einem A zusammengelegt. Am Besten in der Mitte von einem grossen Platz. Ein Spieler wird ausgelost. Dieser muss das A bewachen und gleichzeitig die Anderen Fangen (berühren reicht aus). Die Anderen versuchen das A zu zerstören, indem sie die Stöcke wegwerfen oder das A auseinandertreten. Der Bewacher darf die anderen Spieler nur fangen, solange das A ganz ist. Wird ein Spieler gefangen, muss er dem Bewacher helfen, die Anderen einzufangen und das A zu bewachen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler eingefangen wurden.



23 BRITISH BULLDOG

Ohne Material

Vorbereitung: Alle Spieler sind draußen

Spielidee: Ein Spieler wird zum *Fänger* bestimmt. Er stellt sich an ein Ende des Spielfeldes, die übrigen Spieler an das gegenüber liegende.

Nach dem Startsignal läuft der Fänger los und versucht, so viele Mitspieler wie möglich zu fangen. Einfache berühren reicht dafür allerdings nicht. Um gefangen zu sein, muss ein Spieler eine gewisse Zeit (je nach genauer Regelung, meist 2-3 Sekunden) in die Höhe gehoben werden. Gefangene Spieler wechseln auf die Seite des Fängers und dürfen ab der nächsten Runde ebenfalls fangen.

Retten können sich die flüchtenden Spieler dadurch, dass sie das gegenüberliegende Ende des Spielfeldes erreichen (von dem der Fänger gestartet ist). Jeder, der dieses Ende erreicht, kann (in dieser Runde) nicht mehr gefangen werden. Sind alle Spieler entweder gefangen oder haben sie das rettende Ziel erreicht, beginnt die nächste Runde.

Ohne Material

Vorbereitung: Alle sitzen im Kreis.

Spielidee: Alle Spieler über einen festen Klatschrhythmus. Mit der Zeit wird das Spiel immer schneller und alle versuchen mitzuhalten.

Spieltext:**Dam Dada Deo**

2x klopfen auf rechtes Bein mit rechter Hand, Danach 2x klopfen mit rechter Hand auf linke Schulter

Dam Dada Deo

2x klopfen auf linkes Bein mit linker Hand, Danach 2x klopfen mit linker Hand auf rechte Schulter

Dam Dada Deo Deo Deo deo dam

1x klopfen auf rechtes Bein mit rechter Hand, 1x klopfen mit rechter Hand auf linke Schulter, 1x klopfen auf linkes Bein mit linker Hand, 1x klopfen mit linker Hand auf rechte Schulter, 1x mit beiden Händen auf Beine, 1x mit Beiden Händen überkreuzt auf Beine, 1x beide Hände schnippsen, 1x klatschen

Dam Dada Deo

Mit den Händen zum Körper hin wickeln

Dam Dada Deo

Mit den Händen vom Körper weg wickeln

Dam Dada Deo Deo dam

Hexen Bewegungen schütteln mit den Händen nach links und nach rechts

Ohohoh

Hände wie Hämmer aufeinander schlagen

25

RITTER, DRACHE, BURGFRAÜLEIN

Ohne Material

Vorbereitung: Die Gruppe wird in zwei gleich große Teams aufgeteilt

Spielidee: Es werden zwei Gruppen gebildet. Diese knobeln „gegeneinander“. Ziel jedes Teams ist es, die meisten Rundensiege zu erringen! Es gibt drei „Knobel-Symbole“:
Drache: Beide Arme stellen das Maul des Drachen dar, weiters wird ein Geräusch gemacht („grrrr“). ♦ Der Drache schlägt die Prinzessin.

Prinzessin: Beide Arme in die Hüften gestemmt, zusätzlich ein eleganter Hüftschwung und die Worte "tüdüü, түdүү, түүдүү." ♦ Die Prinzessin schlägt den Prinzen.

Ritter: Eine Lanze wird mit den Schrei "Haaah" in den Boden gerammt. ♦ Der Ritter schlägt den Drachen.

Es werden drei Runden gespielt. Jede Runde beginnt mit einer kurzen Beratungszeit. Die beiden Teams stehen sich gegenüber. Auf 1 – 2 – 3 stellt jedes Team eine Figur dar. Das Team mit der „höheren“ Figur gewinnt die Spielrunde. Innerhalb eines Teams muss dieselbe Figur darstellen werden. Ist dies nicht der Fall, geht der Punkt automatisch an die anderen. Ist die Figur nicht eindeutig, geht der Punkt ebenfalls an das andere Team.

26

EVOLUTION

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Bei diesem Spiel geht es darum sich vom Ei über das Huhn, Dinosaurier, Affen bis zum Menschen zu entwickeln. Die Entwicklung über die einzelnen „Levels“ geht über „Stein, Schere, Papier“. Jeweils der Gewinner erreicht das nächst höhere Level und darf dies Position auch darstellen einnehmen. „Schere, Stein, Papier“ dürfen jeweils nur diejenigen durchführen, die im selben Level sind. Irgendjemand wird pro Entwicklungsstufe übrig bleiben. Am Anfang sind alle „Eier“ und hocken geduckt am Boden. Wer zum Huhn aufgestiegen ist, darf in der Hocke umherwackeln, gackern und mit den angelegten Ellbogen Flügelbewegungen andeuten. Die Dinosaurier dürfen schon gebückt laufen und wie Dinos brüllen. Die Affen laufen entsprechend wie Affen und brüllen „Ugah-Ugah“. Der Mensch verhält sich wie ein normaler Mensch. Doch aufpassen, wer verliert steigt wieder ein Stufe ab.

27 TRAIN OF LOVE

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen im Kreis.

Spielidee: Ein netter kleiner Tanz bei dem man im Kreis steht und die Hände an die Hüften des Vordermannes legt.

Liedtext:

We`re going on the Train of Love

Love (Hände werden zu Herz geformt)

We`re going on a Train of

Fantasy (Wellenförmige Bewegung mit Körper)

We`re going on a Train of Peace

Peace (Peacezeichen mit einer Hand in die Luft)

And I say Tschicki (Sprung nach vorne)

And I say Tschaka (Sprung nach hinten)

And I say Tschicki, Tschicki, Tschicki, Tschicki, Tschaka
(4xvor, 1xzurück)

And I say Tschaka (Sprung nach hinten)

And I say Tschicki (Sprung nach vorne)

And I say Tschacka, Tschacka, Tschacka, Tschacka, Tschicki
(4xzurück, 1xvor)

28 BIM BAM

Ohne Material

Vorbereitung: Alle suchen sich einen Klatschpartner

Spielidee: Die Bewegungen sind bei jeder Silbe gleich und mit der Zeit wird immer schneller geklatscht. Bim= Klatschen, Bam= Schnippsen, Bidi= Beide Hände schlagen auf die Knie. Man kann entweder mit wem anders klatschen oder es auch alleine spielen.

Spieltext:

2x BimBam, BimBam

Bidi Bidi Bam

Bidi Bam

Bidi Bidi Bam

BimBam

2x Biiiiim Bam

Bidi Bidi Bam

Bidi Bam

Bidi Bidi Bam

BimBam

29

OCHS AM BERG

Ohne Material

Vorbereitung: Alle stehen draußen.

Spielidee: Eine Person steht als Wächter in der Gegend. Etwa zehn Meter hinter ihm stehen die anderen Mitspieler. Diese bewegen sich nun auf den Wächter zu. Der Wächter ruft nun laut Abzählreime wie: "Eins, zwei, drei, vier...Ochs am Berg." Bei dem Wort "Berg" dreht sich das der Wächter ganz schnell um. Die Anderen müssen nun stillstehen. Wenn Jemand dabei erwischt wird, wie es sich bewegt, muss er wieder an die Startlinie zurück. Die Person, die den Wächter als erstes erreicht, wird der neue "Ochs."
Spannend wird das Spiel dadurch, dass die Worte "Ochs am Berg" unterschiedlich schnell ausgesprochen werden können. Zusätzlich ist es auch spannend, wenn die Gruppe einen Gegenstand (Gummihuhn) zum Wächter schmuggeln muss. Der Wächter darf jede Rune raten, wo der Gegensand ist. Stimmt seine Vermutung, hat die ganze Gruppe verloren.

30

ZEITUNGSSCHLAGEN

Material: Zeitungsrolle oder ungefährlicher Stock

Vorbereitung: Alle sitzen im Kreis.

Spielidee: In der Mitte steht ein Freiwilliger mit einer zusammengerollten Zeitung als Schlagstock. Ein Gruppenleiter beginnt einen Namen zu rufen. Der Schläger in der Mitte muss nun denjenigen abschlagen, bevor dieser einen anderen Namen nennen konnte. Gelingt ihm das, muss diese Person als nächstes in die Mitte.



31

RÜBENZIEHEN

Ohne Material

Vorbereitung: Alle liegen im Kreis.

Spielidee: Alle Spieler bis auf einer legen sich in einen Kreis, den Kopf nach innen und verschränken ihre Arme untereinander ineinander, halten sich also gegenseitig fest. Der Spieler außen, der Rübenbauer, muss nun versuchen, seine Mitspieler an den Füßen auseinander zu ziehen. Diese versuchen, sich am Rest der Gruppe festzuhalten. Wem dies nicht gelingt, der wird selber zum Rübenbauer und hilft mit beim Rübenziehen.



32

CAPTURE THE FLAG

Material: eine Flagge pro Team, Team-Kennzeichnungen, Spielfeld-Abgrenzungen

Vorbereitung: Es werden 2-4 Gruppen zu mindestens 4 aber maximal 8 Personen werden gebildet. Diesen Gruppen werden nun auf dem "Spielfeld" (Feld, Wald, Wiese, ...) Eckpunkte zugeteilt, wo diese ihre Stellungen beziehen und die Flagge platzieren. Das Feld jeder Gruppe ist durch Makierungen eindeutig zu erkennen. Jedes Team wählt sich einen Ort, den es zum Gefängnis macht

Spielidee: Die Gruppen beginnen bei ihren Fahnen. Der Start wird durch ein vorher ausgemachtes Signal (Schreien,..) bekanntgeben. Beide Parteien müssen nun versuchen die jeweils gegnerische Fahne zu klauen und zu ihrem Gefängnis zu bringen, ohne dabei von Gegner in seinem eigenen Feld erwischt zu werden.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Wenn eine Person (Angreifer) von einem Gegner (Verteidiger) berührt wird, muss diese mitkommen in das Gegnergefängnis und dort so lange verweilen, bis er von einem Teammitglied berührt wird. Erst dann darf dieser wieder mitspielen.
- Wenn die gegnerische Fahne geklaut wird, erhält die Gruppe erst den Punkt, wenn sie diese bis in ihr eigenes Gefängnis gebracht hat.
- Wird der Fahnenträger von einem Gegner berührt, muss dieser die Fahne fallen lassen, sie ist dann für jeden "vogelfrei".