

# „Das Eisschollenspiel“

Ort:	Drinnen und draußen
Tipps:	Der Schwierigkeitsgrad der Übung ändert sich mit der Größe der Decke / Anhaltspunkt: ca. 1m <sup>2</sup> Decke für 5 Teilnehmer
Material:	Decke oder Bettlaken

## Spielablauf:

Die Gruppe befindet sich in Seenot auf einem Rettungsboot, das leider falschherum auf dem Meer treibt...

Die Gruppe bekommt die Aufgabe, eine Decke, auf der sie stehen, umzudrehen. Die Decke symbolisiert ein Rettungsboot, das leider falschherum auf dem Meer treibt und somit keinen ausreichenden Schutz vor dem Ertrinken und den gefährlichen Haien bietet.

In der Planungsphase überlegen sie sich eine Strategie, wie sie das Problem lösen wollen. Hat sich die Gruppe auf eine Vorgehensweise geeinigt, stellen sie sich auf die Decke und dürfen sie ab jetzt nicht mehr verlassen.

Berührt irgendein Körperteil den Boden außerhalb der Decke, wird ein Handicap eingebaut (z. B. einer wird blind, bekommt die Arme zusammengebunden, ...).



# „Das kotzende Känguru“

Ort: überall möglich

Gruppengröße: beliebig

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 10 - 15 Minuten

Material: -

## Spielablauf:

1. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt drei Figuren, die jeweils durch 3 Teilnehmer/innen gebildet werden. (s. Tabelle)

2. Die (ausgewählten) Figuren werden von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben.

3. Der erste Teilnehmer tritt in die Mitte des Kreises, das Spiel beginnt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er sich im Kreis und bleibt vor einem Teilnehmer stehen und ruft eine der möglichen Rollen aus, zum Beispiel: „Waschmaschine“.

5. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

## Hinweise zur Durchführung:

- Die Spielleitung sollte darauf achten, dass diejenigen Teilnehmer, die in der Mitte des Kreises stehen, nicht zu schnelle Anweisungen geben, so dass die anderen Teilnehmer dem Tempo folgen können.
- Die Spielleitung sollte zu Beginn des Spiels mit drei Figuren anfangen und erst nach einiger Spielzeit die Anzahl erhöhen. Dadurch bleibt das Spiel lange lebendig.



## Das kotzende Känguru - Spielfiguren

Nr.	Figur	Beschreibung
1	Das kotzende Känguruh	Die Person in der Mitte macht mit den Händen einen Kreis vor dem Körper. Die beiden Spieler rechts und links von ihm übergeben sich lautstark in diesen Kreis.
2	Toaster	Die zwei äußeren Personen fassen sich an den Händen. Die Person in der Mitte hüpf auf und nieder und ruft bei jedem Sprung nach oben "pling".
3	Torero	Alle drei Personen machen einen großen Ausfallschritt nach vorn und rufen laut "Olé".
4	Affe	Die mittlere Person kratzt sich am Kopf, mit beiden Händen, und macht "u u u". Die Personen rechts und links suchen nach Läusen unter seinen Achseln.
5	Seilspringer	Die äußeren Personen schwingen ein imaginäres Seil und sagen jeweils "hopp, hopp, hopp, ...". Die Person in der Mitte hüpf bei jedem "hopp" nach oben.
6	Elefant	Der Mittlere mach den klassischen Elefantenrüssel mit den Armen und trompetet. Die anderen sind die Ohren und stellen diese durch die Arme am Kopf des Mittleren dar.
7	Esel	Der Esel ist bekanntlich störrisch, deshalb bleiben einfach alle drei stehen und rühren sich nicht mehr bis zum nächsten Kommando.
8	Pfarrer	Die zwei äußeren Personen knien vor der mittleren Person mit gefalteten Händen. Der Pfarrer macht ein Kreuz über den beiden.
9	Waschmaschine	Die beiden äußeren Personen fassen sich an den Händen und machen einen Kreis (hochkant) vor der mittleren Person. Diese steckt den Kopf durch den Kreis und macht fortwährend Drehbewegungen mit dem Kopf und zusätzlich das Geräusch "ring, ring, ring, ...".
10	Feuerwehr	Die mittlere Person lenkt mit der einen Hand, mit der anderen macht er kreisende Bewegungen über dem Kopf (Blaulicht). Die rechte Person macht "tatü" und die linke "tata".
11	Leuchtturm	Die mittlere Person steht ruhig da und streckt einen Arm in die Luft. Die Hand wird dabei gedreht wie das Licht in einem Leuchtturm. Die linken und rechten Personen flattern wie Möwen und machen "Meins, meins, meins...".
12	Laterne	Die mittlere Person ist die Laterne und steht aufrecht. Die beiden andern stehen daneben und heben jeweils das Bein, dass neben der Laterne ist und p inkeln mit den Lauten " pss, pss, pss,...".
13	Mixer	Die mittlere Person stellt den Mixer dar. Beide Hände sind ausgestreckt und die Finger zeigen nach unten. Jeweils unter eine Hand stellen sich die beiden anderen Personen und drehen sich.
14	James Bond	James Bond ist die mittlere Person, welche ganz lässig mit den Händen zur Pistole geformt da steht. Die anderen Personen schmiegen sich beim in die Hocke gehen an James und rufen dabei "Oh Jaaaaames".
15	Laola	Die Person auf die gezeigt wird beginnt mit der LaOla-Welle. Der Spieler in der Mitte sagt vorher LaOla rechts oder LaOla links. Die Welle muss in die richtige Richtung laufen. Alle Spiele sind beteiligt



# „Der Gordische Knoten“

Spieleranzahl:	mindestens 6
Ort:	beliebig
Dauer:	5-15 Minuten pro Runde, je nach Personenanzahl
Material:	-

## Spielablauf:

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Sie strecken ihre Hände zur Kreismitte und schließen die Augen. Anschließend versucht jeder Spieler für seine beiden Hände entsprechende Partner zu finden. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen. Es ist hilfreich wenn der Spielleiter von außen unterstützt.

Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene „*Gordische Knoten*“ muss gelöst werden. Die Hände dürften dazu nicht losgelassen werden. Natürlich können dabei mehrere Kreise übrig bleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.



# „Der Gordische Knoten“

Spieleranzahl:	mindestens 6
Ort:	beliebig
Dauer:	5-15 Minuten pro Runde, je nach Personenanzahl
Material:	-

## Spielablauf:

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Sie strecken ihre Hände zur Kreismitte und schließen die Augen. Anschließend versucht jeder Spieler für seine beiden Hände entsprechende Partner zu finden. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen. Es ist hilfreich wenn der Spielleiter von außen unterstützt.

Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene „*Gordische Knoten*“ muss gelöst werden. Die Hände dürften dazu nicht losgelassen werden. Natürlich können dabei mehrere Kreise übrig bleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.



# „Der rasende Reporter“

Spieleranzahl:	beliebig
Ort:	beliebig
Dauer:	5-10 Minuten pro Runde, je nach Personenanzahl
Material:	Kopiervorlage

## Spielablauf:

Geeignet ist er als Spiel zum ersten Kennenlernen, aber auch für Gruppen, die sich untereinander kennen! Wer war noch mal die Person, die jonglieren konnte?

Jeder Teilnehmer erhält ein Blatt und einen Stift. Auf dem Blatt sind bestimmte Eigenschaften angegeben. Ziel ist es, möglichst schnell zu jedem Feld eine Person zu finden. Wer jemanden gefunden hat, lässt diese Person auf der Vorlage im passenden Feld unterschreiben oder schreibt selbst dessen Namen in das Feld. Wer zuerst alle Felder ausgefüllt hat, ruft laut STOPP! In der Zeit, in der der Fragebogen kontrolliert wird, dürfen natürlich andere Spieler nichts mehr auf ihrem Fragebogen ergänzen! Man darf sich auf seinem eigenen Bogen nicht selbst eintragen, außerdem darf jeder Name höchstens 2x eingetragen werden

Gewonnen hat die Person, die zuerst alle Felder mit einer entsprechenden Person ausgefüllt hat!



## Gesucht wird ....

<b>...eine Person die regelmäßig Sport macht!</b>	<b>...eine Person die Atemschutzgeräteträger ist!</b>	<b>...eine Person die vor kurzem im Urlaub war!</b>
<b>...eine Person die ein Morgenmuffel ist!</b>	<b>...eine Person die ein Maschinist ist!</b>	<b>...eine Person die Sommersprossen hat!</b>
<b>...eine Person die ein Haustier hat!</b>	<b>...eine Person die einen Handstand kann!</b>	<b>...eine Person die im März Geburtstag hat!</b>
<b>...eine Person die sich gerne die Haare färbt!</b>	<b>...eine Person die ein Kunststück kann!</b>	<b>...eine Person die einen Feuerwehrknoten machen kann ohne hinzusehen!</b>
<b>...eine Person die Kinder hat!</b>	<b>...eine Person die eine Brille/Kontaktlinsen trägt!</b>	<b>...eine Person die selbst in der Jugendfeuerwehr war!</b>



Erstellt durch die Thüringer Jugendfeuerwehr



# „Der Regenmacher“

Ort:	ein ruhiger Ort mit Platz für einen Steh- oder Sitzkreis aller Spielenden
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Alter:	ab 5 Jahren
Dauer:	10 Minuten
Material:	-

## Spielablauf:

Alle Spielenden stehen oder sitzen im Kreis. Die Spielleitung gibt eine Geräusch erzeugende Bewegung vor, die von den anderen im Kreis nacheinander aufgenommen wird. Dabei fahren alle mit dieser Bewegung so lange fort, bis auch die letzte Person in der Runde erreicht ist. Dann gibt die Spielleitung eine weitere Bewegung vor. Dabei steigert sich zum einen in jeder Runde die Geräuschkulisse, zum anderen nimmt sie im Laufe des Spiels zu. Insgesamt werden dabei Geräusche erzeugt, die sich anhören wie ein aufziehendes Gewitter, das schließlich ausbricht und später wieder abflaut. Damit alle in den Genuss der Regengeräusche kommen, sollte während des Spiels nicht gesprochen werden.

## Die Stationen der Regenmacher:

Zunächst die Finger leicht aneinander reiben. Danach mit 2 Fingern aufeinander klopfen. Dann mit mehr Fingern klopfen. Nun mit den Handballen klatschen. Jetzt mit den Handflächen auf die Schenkel klopfen. Schließlich lässt der Regen wieder nach, indem alle Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge vollführt werden.



# „Der Sekttopf / Der Safttopf“

Ort:	überall durchführbar
Gruppengröße:	mind. 8
Dauer:	5- 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahren
Material:	Topf, Strick, Pappbecher, Wasser

## **Spielablauf**

Zuerst suchst du dir einen kleinen Topf, denn er darf nicht zu schwer sein. Um diesen Topf bindest du so viele Stricke wie Teilnehmer vorhanden sind. Danach lässt du die Spieler einen Kreis bilden und du stellst den Topf in die Mitte und legst vor jeden Spieler ein Stück Strick und füllst den Topf mit etwas Wasser. Danach erklärst du die Aufgabe. Am besten du verpackst es in eine kleine Geschichte. Dann lasst ihr die Spieler auf ein Signal gleichzeitig den Topf hochheben und stellt einen Becher unter den Topf. Dort hinein soll das Wasser letztendlich gefüllt werden. Keiner darf den Topf berühren oder seinen Strick loslassen!

Tipp: Spielt ihr dieses Spiel mit Erwachsenen, dann nennt es ruhig Sekttopf, bei Kindern sollte auf den Begriff Safttopf zurückgegriffen werden.

## **Variante für die Rahmenhandlung:**

Stellt euch vor ihr seid in der Wüste und das Wasser im Topf ist das letzte Wasser weit und breit. Deswegen müsst ihr es gemeinsam in den Becher, unter dem Topf, füllen. Allerdings ist der Topf durch die Sonne fürchterlich warm, das Wasser verdunstet schnell und ihr könnt ihn nicht anfassen. Außerdem darf kein Mitspieler seinen Strick loslassen, denn ansonsten ist die Gefahr zu groß, dass euer Wasserbehälter umkippt. Lasst euch eine Lösung für dieses Problem einfallen.



# „Der Vertrauensfall“

Ort:	ein großer Raum ohne Hindernisse oder draußen
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Alter:	ab 6 Jahren
Dauer:	10 - 15 Minuten
Material:	-

## Spielablauf:

Die Spielenden bilden Zweiergruppen. In den Gruppen legen sie fest, wer A und wer B ist. A stellt sich einen Schritt hinter B. Dann spannt B den Körper an und sagt: „Ich falle“. Dann erst lässt sich B langsam nach hinten fallen. A fängt B auf und stellt ihn vorsichtig wieder gerade hin. Dies wird einige Male wiederholt. Danach tauschen A und B die Aufgaben.

Nach einigen Fallversuchen setzen sich alle Spielenden zusammen und berichten, wie sie das Spiel erlebt haben. Was ist ihnen leichter gefallen: aufzufangen oder aufgefangen zu werden? Hat sich vom ersten bis zum letzten Fallen etwas am Fallgefühl verändert?



## „Die schwebende Stange“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	10 bis 20 Personen
Alter:	ab 6 Jahren
Dauer:	10 – 20 Minuten
Material:	eine lange unbiegsame Stange, z.B. Zeltstangen

### Spielablauf:

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, mit dem Gesicht zueinander. Alle Spieler strecken einen Arm etwa in Brusthöhe vor sich und spreizen dabei den Zeigefinger nach vorne. Die Gruppe insgesamt soll etwa so lang sein als die Stange lang ist (auf keinen Fall jedoch länger). Die Spielleitung nimmt nun die Stange auf und legt sie auf die Zeigefinger der Mitspieler.

Sobald die Stange auf den Fingern der Spieler ruht, gibt die Spielleitung die Spielbeschreibung aus. Es gelten folgende Bedingung: *Jeder* Teilnehmer muss *immer* mit seinem Zeigefinger die Stange von unten zumindest leicht berühren - die Hand darf also niemals von der Stange entfernt werden. Während diese Bedingung einzuhalten ist, erhält die Gruppe insgesamt folgende Aufgabe: die Stange muss am Boden abgelegt werden.

Diese einfach klingende Aufgabe wird aber einige Zeit zur Durchführung benötigen. Da alle Spieler immer einen leichten Druck von unten auf die Stange ausüben müssen, wird diese zumindest beim ersten Versuch meist innerhalb kürzester Zeit nach oben weggedrückt werden. Es benötigt ein großes Maß an Gruppenkoordination, um die Stange tatsächlich bis zum Boden zu bewegen.

Noch schwieriger kann die Aufgabe natürlich gestaltet werden, wenn die Spieler dabei nicht Sprechen oder sonst wie kommunizieren dürfen! Ansonsten kann die Gruppe die Aufgabe am leichtesten meistern, wenn jemand das Kommando übernimmt und gemeinsame Schritte "nach unten" koordiniert.



# „Drachenschwänze“

Ort:	ein großer Raum ohne Hindernisse, oder draußen
Gruppengröße:	10 – 80 Personen
Alter:	ab 6 Jahren
Dauer:	5 Minuten je Runde
Material:	je Drachenschwanz ein Tuch

## Spielablauf:

2 gleichgroße Gruppen stellen sich in 2 Reihen nebeneinander auf und bilden so zwei Drachen von Schwanz bis Kopf. JedeR hält sich jeweils an der Hüfte der vorderen Person fest. Die beiden letzten Personen der Reihen bekommen ein Halstuch in den Gürtel gesteckt. Auf ein Kommando hin versuchen beide Gruppen, den Schwanz des anderen Drachen zu ergattern. Das kann natürlich nur der Kopf des Drachen, die vorderste Person in der Schlange. Sobald ein Schwanz ergattert wurde, stellen sich die Drachen neu auf. Dabei wird der Kopf zum Schwanz und die vormals zweite Person wird zum Drachenkopf. Falls der Drachen auseinander bricht, wird er neu aufgestellt.



# „Filmdosen“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	eine gerade Spieleranzahl
Alter:	ab 6 Jahren
Dauer:	15 - 20 Minuten
Material:	ein Filmdöschen pro Person. Verschiedene Füllmaterialien ( Reis, Steinchen, Radiergummis, Watte, etc.)

## Spielablauf:

Pro Person wird ein Filmdöschen benötigt. Diese müssen paarweise (pro Person eins) mit dem gleichen Gegenstand gefüllt werden, so dass je ein Paar Filmdöschen das gleiche Geräusch erzeugt. Jedes Paar sollte unterschiedlich klingen, da sonst die Zuordnung sehr schwierig wird.

Alle Spielenden erhalten nun eine Dose, sie dürfen nicht hineinschauen. Durch Schütteln der Dose sollen sie sich akustisch zusammenfinden. Dazu müssen sie im Raum umhergehen, auf die Geräusche der anderen Dosen hören und immer wieder mit den eigenen vergleichen, bis alle Spielenden ihr passendes Geräusch gefunden haben. Durch das Öffnen der Döschen kann überprüft werden, ob sich die richtigen Partner gefunden haben.



# „Mirko Mondsüchtig“

Ort:	überall spielbar
Gruppengröße:	6 bis 50 Personen
Alter:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. eine Minute pro Person
Material:	-

## Spielablauf:

Alle Spielenden stehen im Kreis. JedeR Spielende stellt sich vor und nennt dabei ein Eigenschaftswort, das mit dem gleichen Buchstaben wie der eigene Name anfängt. Also: Anna fängt an und sagt: „Ich bin die aufregende Anna“. Kevin macht weiter und sagt zunächst den Namen und die Eigenschaft seines Vorgängers und lässt sich dann etwas zu seinem Namen einfallen. Also: „Das war die aufregende Anna und ich bin der kichernde Kevin“. Es müssen immer die drei Namen und Eigenschaften der vorhergehenden Spieler wiederholt werden, bevor man zu seinem eigenen Namen kommt.



# „Pferderennen“

Ort:	Platz für einen engen Sitzkreis aller Spielenden
Gruppengröße:	bis 40 Personen
Alter:	ab 4 Jahren
Dauer:	10 – 15 Minuten
Material:	-

## Spielablauf:

Alle bilden einen Kreis und knien sich hin oder stehen mit leicht gebeugten Beinen. Der Kreis sollte so eng sein, dass sich die Schultern berühren. Die Spielleitung spielt einen Sportreporter und berichtet über ein fiktives Pferderennen. Sie gibt Bewegungen und Geräusche vor, die die Gruppe nach- bzw. mitmacht.

## Die Reportage:

Liebe Hörerinnen und Hörer, wir befinden uns heute beim Pferderennen in Ford Dusty. Gerade laufen sich die Pferde warm (*alle klopfen sich leicht auf die Oberschenkel*). Nun geht es an den Start. Da ertönt der Startschuss (*Explosionsgeräusche*). In Hohem Tempo geht es auf die Bahn (*schnell und laut auf die Oberschenkel trommeln*). Da kommt eine kleine Hürde. Die Pferde springen drüber! (Die Spielenden erheben sich kurz etwas Weitertrappeln nicht vergessen.) Nun zügeln die Pferde etwas das Tempo, denn da kommt eine Linkskurve (alle beugen sich nach links) und gleich darauf eine Rechtskurve (alle beugen sich nach rechts). Das Tempo zieht wieder an. Nun befinden sich die Pferde am



Ende des Feldes. Blicken wir kurz durch unser Fernglas (Hände zum Fernglas formen und durchgucken). Oh lala, jetzt kommt gleich ein Wassergraben! Das ist ein Tempo (weitertrappeln). Und hopp! springen die Pferde über den Graben (alle erheben sich etwas und bewegen ihre Hüfte ruckartig nach vorn). Nun haben wir das Rennen wieder im Blick. Holla eine Hecke von rechts streicht den Reitern durch die Haare – wusch! (Geräusch machen und mit der rechten Hand durch die Haare streichen). Das Tempo zieht wieder an. Noch eine Hecke, diesmal von links – wusch! (Geräusch machen und mit der linken Hand durch die Haare streichen). Und die Hecke mündet in eine scharfe Linkskurve (alle beugen sich nach links).

Meine Damen und Herren nun folgt noch ein Wassergraben, doch – nein! Ich kann kaum hinsehen! Platsch, alle sind darin gelandet (SCHMATZ- UND Platschgeräusche; alle kippeln etwas). Sie hören es, das Publikum ruft Schmährufe (alle buhen)! Doch die tapferen Pferde schütteln sich (schütteln) und schon geht es weiter. Tempo! Tempo! (sehr schnell mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen) Das letzte Hindernis nehmen sie mit Bravour. Mit lautem Getöse überqueren sie die Holzbrücke (mit den Fäusten auf die Brust trommeln) und nun geht es zum Endspurt. Noch hundert Meter, schneller jaaaa, geschafft, sie haben alle die Ziellinie durchlaufen. Das Publikum klatsche und jubelt (klatschen, Arme in die Luft werfen und jubeln). Die stolzen Reiter zeigen Siegeszeichen (zeige Mittel- und Zeigefinger in V-Form). Und schon ist die presse vor Ort. Bitte lächeln für ein Siegerfoto (mit den Händen einen Fotoapparat und eine Videokamera nachmachen). Cheese! (alle werfen sich in Pose). Meine Damen und Herren dies war ein sehr spannungreiches Pferderennen. Ich wünsche Ihnen allen noch einen schönen Tag!



# „Reise nach Jerusalem - Kooperativ“

Ort:	überall möglich, Platz für einen Stuhlkreis muss vorhanden sein
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Alter:	ab 5 Jahren
Dauer:	10 – 15 Minuten
Material:	ein Stuhl pro Person, Musik

## Spielablauf:

Die Stühle werden mit dem Rücken aneinander gestellt, so dass die Spieler um die Stühle herum laufen können. Diese Variante der klassischen „Reise nach Jerusalem“ kommt ohne Verliere aus:

Alle Spielenden gehen bei Musik im Kreis um die Stühle herum. Wenn die Musik erlischt, suchen sich alle einen Platz auf einem Stuhl. Vor der nächsten Runde wird ein Stuhl entfernt, die Spielerzahl bleibt unverändert.

Der Clou: Da sich die Teilnehmerzahl nicht verändert, sondern nur die Anzahl der Stühle verringert wird, wird es immer schwieriger alle Mitspieler auf den Stühlen zu platzieren. Die Gruppe muss eine Möglichkeit finden zum Schluss auch auf nur einem Stuhl alle Mitspieler sicher zu platzieren. Hierbei geht es nicht um Schnelligkeit, sondern um Kooperation und Vertrauen!



# „Tierfamilien“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	beliebig
Alter:	beliebig
Dauer:	5 – 10 Minuten
Material:	-

## Spielablauf:

Die Spielleitung überlegt sich, wie viele Gruppen gebildet werden sollen und denkt sich eine entsprechende Zahl gut darstellbarer Tiere aus. Nun flüstert sie denjenigen Spielenden je eine dieser Tierarten ins Ohr, die eine Gruppe bilden sollen. Die Spielenden stellen dann die entsprechenden Tiere dar und suchen die zu ihnen gehörige Familie.

## Variante:

- 1) Alle machen die Augen zu und finden sich akustisch zusammen, indem sie die Tierlaute darstellen und ihre Tierfamilienangehörige an den Lauten erkennen.
- 2) Statt Tierarten kann man auch Stimmungen vorgeben oder Gegenstände darstellen lassen.



## „Tückische Länge“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	5 bis 30 Personen
Alter:	6 bis 99 Jahre
Dauer:	p. P. ca. 3 Minuten
Material:	Toilettenpapierrollen, Strick, Bonbons (nach Wahl)

### Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Wollknäuel und eine Schere werden herumgereicht. Jeder schneidet sich ein Stück ab. Manche werden ein sehr kurzes Stück abschneiden, andere werden ein recht langes Stück nehmen.

Am Ende wird jeder Teilnehmer aufgefordert pro Fingerlänge Schnur ein Detail (Hobbys, Eigenschaften, Haarfarbe, Schuhgröße, etc.) von sich erzählen. Das Gelächter über diejenigen mit den längsten Stücken ist groß. Eine Variante ist, das Ganze mit einer Rolle Toilettenpapier zu machen (man spart sich die Schere - und Toilettenpapier gibt's fast überall). Die Teilnehmer werden z.B. aufgefordert mit: "Jeder nimmt, soviel er am Tag braucht...". Anschließend wird ein Detail pro Blatt gefordert. Das Ganze funktioniert auch mit Bonbons.

Es wird eine Tüte Bonbons durch die Runde gegeben. Jeder darf sich so viele nehmen, wie er will, es muss lediglich für alle reichen. In der zweiten Runde muss man für jedes genommene Bonbon einen Satz über sich sagen.



# „Der Vorhang fällt“

Alter:	Ab 6 Jahren
Spieleranzahl:	12 - 20 Personen
Ort:	überall spielbar
Dauer:	15 min
Material:	großes Tuch / Bettlaken

## Spielablauf:

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. In der Mitte wird eine Decke oder ein großes, undurchsichtiges Tuch hochgehalten, so dass sich die Gruppen nicht sehen können. Jeweils ein Freiwilliger aus jeder Gruppe hockt sich auf seine Tuchseite. Der Spielleiter zählt langsam bis drei und lässt dann den Vorhang fallen. Die beiden die sich gegenüber stehen müssen schnell den Namen des anderen sagen. Derjenige der ihn zuerst sagt, bekommt einen Punkt. Der Vorhang wird wieder hochgehalten und eine neue Runde beginnt.



## „Wie viele Hände“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Dauer:	3 Minuten je Person
Material:	-

### Spielablauf:

Eine Person stellt sich in die Mitte und schließt die Augen. Die anderen Spielenden legen nun jeweils eine oder beide Hände gleichzeitig auf den Körper der „blinden“ Person. Diese versucht, die Anzahl der Hände, die sie berühren, blind zu erspüren und zusammenzuzählen. Dabei sollten auf eine blinde Person max. 5 „Handaufleger“ kommen. Bei einer größeren Anzahl Spielender ist es besser, kleinere Gruppen einzuteilen.

