

Kennenlern- und andere -Spiele

Kennen lernen

Reiterfangis:

Fangis zu zweit oder im Huckepack. Wird ein gejagtes Paar gefangen, wechselt es seine Rollen (Reiter wird zum Pferd) und wird zum Fänger.

- nur Reiter darf fangen
- auf Pfiff müssen alle Paare ihre Rollen tauschen

Mein rechter Platz:

Ein Platz im Kreis ist frei. Der Spieler links davon sagt: "Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den Andi her." Jetzt setzt sich Andi auf diesen Platz, und es macht der Spieler weiter, der vorher links von Andi sass.

Wer bin ich:

Jeder Spieler bekommt einen Zettel mit dem Namen eines anderen Spielers auf den Rücken geheftet. Nun muss mit Fragen herausgefunden werden, welchen Namen man trägt. Es darf nur so gefragt werden, dass mit ja oder nein geantwortet werden kann.

Zeitungsschlag:

Die Kinder bilden einen Kreis und in der Mitte steht ein Kind mit einer zusammengerollten Zeitung. Seine Aufgabe ist es, einen aufgerufenen Spieler zu treffen, bevor dieses Kind ein anderes aufgerufen hat. Wer getroffen wird, bevor er reagieren kann, muss den Schläger ablösen.

Besondere Kennzeichen:

Wir sehen uns in der Runde um. Dann nennt jeder seinen Namen und etwas, das ihn von allen anderen unterscheidet (z.B. "Ich habe die krausesten Haare" oder "Ich besitze die kleinste Brille" ...)

- Wer weiss am Schluss noch, wer was sagte?

Spinnennetz:

Alle Kinder stehen verteilt in einem Raum. Ein Wollknäuel wird einem beliebigen Kind zugeworfen. Der Werfer hält jedoch das Fadenende fest. Der Fänger muss nun etwas über sich erzählen (Hobbys, Name, Wohnort, Familie ...). Nun wird der Knäuel, von Kind zu Kind geworfen, bis mit der Zeit ein Spinnennetz entsteht.

Maikäferfangis:

Wer gefangen wird, legt sich auf den Rücken und zappelt wie ein Käfer. Zwei Erlöser ergreifen die Vorderfüsse (=Hände) des Käfers und helfen ihm aufstehen.

Peter ruft Paul:

Alle sitzen in einer Reihe. Der erste ist Peter, der zweite Paul und die anderen sind Nummern von 1 bis ... Alle schlagen sich im Takt zuerst auf die Oberschenkel, in die Hände und auf die Schultern, Oberschenkel, Hände, Schultern usw. ...

Im Takt sagt Peter: "Peter ruft Paul" nun muss Paul antworten: "Paul ruft 3" jetzt antwortet Nr. 3: "3 ruft 2" oder "3 ruft Peter", usw... Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Wer nicht im Takt antwortet oder es vergisst, muss hinten anschliessen und somit ist jeder eine neue Person (neu nummerieren).

Kleider tauschen:

Die Spieler sitzen im Kreis. Drei bis vier Spieler verlassen den Raum. In der Zwischenzeit tauschen die Spieler im Kreis Kleider und Schuhe aus. Die Detektive müssen nun versuchen, die Kleider und Schuhe wieder an ihre Besitzer zurückzugeben. Dann bildet sich eine neue Detektivgruppe und versucht dasselbe.

Blinzeln:

In einem Kreis stehen je zwei Kinder hintereinander. Ein allein stehendes Kind blinzelt einen Mitspieler an. Der versucht blitzschnell, dem hinter ihm stehenden Wächter zu entfliehen. Die Wächter stehen mit auf dem Rücken verschränkten Armen da. Sie dürfen den Fliehenden an den Schultern festhalten. Gelingt einem der Spieler die Flucht, stellt er sich vor den Blinzler. Der allein dastehende Wächter blinzelt als nächster.

Folgende Variante ist möglich:

Wer herbeigeblinzelt wird, stellt sich nicht vorne, sondern hinten an. Er wird jetzt zum Wächter.

Drei Mann hoch:

Die Kinder stehen im Innenfrontkreis zu Zweien hintereinander. Ein Kind läuft aussen herum, ein zweites verfolgt es. Wird es gefangen, so tauschen die beiden Kinder ihre Rollen. Das verfolgte kann sich retten, indem es sich vor ein Kinderpaar setzt, worauf das hinterste (gegenüberliegende) Kind davonlaufen muss.

- Die Kinder stehen nebeneinander im Spielfeld verteilt
- Die Kinder liegen ...

Lumpensack:

Alle sitzen in einem Kreis. Jemand ist der Lumpensack und läuft um den Kreis herum. Hinter dem Rücken eines Kindes lässt er ein Nastuch zurück und läuft unauffällig weiter. Die im Kreis Sitzenden dürfen nichts verraten, und niemand darf hinter den Rücken schauen, nur mit den Händen tasten. Wer bei sich das Nastuch findet, rennt dem Lumpensack nach und versucht ihn zu fangen. Schafft er es, muss der Lumpensack nochmals beginnen. Ist dieser jedoch schneller, darf er an den Platz des anderen sitzen. Dieser ist nun der Lumpensack.

Diebische Elster:

Durch einen Ring wird eine Schnur gezogen, die so lang ist, dass sich jedes im Kreis daran halten kann. Der Ring wird rundherum weitergegeben. Die Elster in der Mitte versucht zu beobachten, wo er ist. Wenn sie den richtigen Spieler vermutet, wird dieser zur Elster. Wer den Ring nicht hat, wird trotzdem so tun als ob.

Mörderlis:

Die Kinder sitzen in einem Kreis am Boden. Der Leiter verteilt die Rollen, indem er die Kinder antippt.

Einmal = Mörder

Zweimal = Detektiv

Der Mörder muss nun durch Anblinzeln möglichst viele Mitspieler umbringen. Wer getroffen ist, liegt rückwärts auf den Boden. Wenn der Detektiv herausfindet, wer blinzelt, darf er es sagen. Stimmt seine Aussage, hat er gewonnen. Der Detektiv verliert, wenn er vom Mörder angeblinzelt wird.

Ich packe meinen Rucksack:

Alle sitzen in einer Reihe. Jemand beginnt: "Ich packe in den Rucksack: einen Apfel."

Der Zweite: "Ich packe in den Rucksack: einen Apfel und ein Sackmesser."

Der Dritte: "Ich packe in den Rucksack: einen Apfel, ein Sackmesser und ein Brötli."

So muss der Reihe nach alles aufgezählt werden, was eingepackt wurde.

➤ Die Reihe kann x mal durchlaufen sein.

Telegrafieren:

Die Spieler im Kreis geben sich durch einen Händedruck Signale weiter. In der Mitte steht ein Spion.

Die Spieler sagen ihm, wer wem eine Nachricht sendet. Auf "los" startet der Absender, mit "angekommen" meldet der Empfänger die geglückte Aktion. Neuer Spion wird, wer von ihm händedrückend ertappt wird.

Kleider-Kim:

Ein Mitspieler stellt sich vor die Gruppe. Diese versucht, sich seine Kleidung genau einzuprägen.

Jetzt schliessen alle die Augen, während am Kostüm irgendwelche Einzelheiten verändert werden.

Wer findet heraus, was anders ist?

Spielt das Wort:

Zwei Spieler verlassen den Raum und denken sich einen Begriff aus, der aus zwei zusammengesetzten Wörtern besteht (Ring-Finger, Unter-Tasse, Brillen-Schlange).

Jeder Spieler übernimmt einen Teilbegriff und diese Begriffe werden der Gruppe ohne Sprechen vorgespielt.

Wer errät das Wort?

Zauberklang:

Ein Spieler wartet draussen, während die übrigen einen gewissen Punkt im Raum bestimmen (z.B. Blume auf einem Polster). Jetzt kommt der Spieler herein und beginnt zu suchen, während dem die Gruppe lauter oder leiser summt, je nachdem, ob er sich dem Ziel nähert oder vom Ziel entfernt.

Murmeltier:

Die Spieler stehen im Kreis. Ein paar Nichteingeweihte warten draussen. Einer kommt herein und steht mit dem Spielleiter in den Kreis. Von Zeit zu Zeit ertönt ein Pfiff. Der einzelne Spieler soll herausfinden, wo das Murmeltier steht.

Die Pfeife ist am Rücken des Spielleiters an einer Schnur festgemacht und wird so benützt.

Verzaubert:

Jemand wartet draussen. Auf dem Tisch liegen 20 - 30 Rosinen (oder andere Esswaren). Die Spieler bestimmen eine Rosine, die verzaubert ist. Nun wird hereingerufen und diese Person darf schön langsam eine Rosine nach der anderen essen.

Nimmt sie jedoch die Verzauberte, so rufen alle "Halt" und jemand anders darf nach draussen.

Stühle riechen:

Der Spielleiter schickt seinen Lehrling hinaus. Drin setzt sich ein Spieler kurz auf einen von drei bereitstehenden Stühlen. Sobald alle wieder im Kreis sitzen, wird der Lehrling hereingerufen und findet durch Riechen den entsprechenden Stuhl heraus. Der Spielleiter ruft den Helfer mit einem Wort ("Herein"), zwei Worten ("kannst kommen") oder drei Worten ("wir sind bereit") herein. Je nachdem, ob der erste, zweite oder dritte Stuhl besetzt war.

Schnappball:

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Sie versuchen sich innerhalb der Gruppe einen Ball so oft wie möglich zuzupassen. Schnappt sich die andere Gruppe den Ball, darf sie sich zuspieren. Fällt der Ball zu Boden, bekommt ihn die andere Gruppe.

Welche Gruppe macht am meisten Pässe?

Rangierbahnhof:

Zuerst wird ein Spielfeld abgesteckt, dann werden mind. 3 Züge gebildet. Jeder Zug besteht aus einer Lokomotive und drei oder vier Wagen, wobei sich die Spieler an den Hüften des Vorderen festhalten. Ein zusätzlicher Spieler ist der Rangierer, ein anderer der Bremswagen.

Der Bremswagen muss nun versuchen, sich an einen fahrenden Zug zu hängen, bevor der Rangierer ihn mit einem Ball getroffen hat. Kann sich der Bremswagen irgendwo anhängen, ruft er "klick" und die Lok wird neuer Bremswagen. Trifft der Rangierer den Bremswagen, so wird dieser Rangierer und er darf sich an einen Zug anhängen, dessen Lok nun Bremswagen wird.

> Mehrere Rangierer und Bremswagen

Schlangenbiss:

Ein Spieler ist Jäger. Die anderen bilden eine Schlange und bewegen sich im Gelände. Der Jäger versucht nun die Schlange zu fangen, indem er den letzten Spieler (Schlangenschwanz) mit drei Schlägen zu treffen versucht. Dabei muss er jedoch auf den ersten Spieler (Schlangenkopf) aufpassen, denn wenn dieser ihn dreimal berührt, wird er durch den Schlangenbiss gelähmt.

Kommando laufen:

Einer übernimmt das Kommando.

"Kommando Laufen!" = Laufen

"Kommando Flach!" = Bauchlage gespannt

"Kommando Bock!" = Bockstellung

"Kommando Fass!" = Rückenlage, Arme und Beine in der Luft

"Kommando Alle Vögel fliegen aus!" = Armschwünge

"Kommando Doppelbock, Doppelflach, etc." = Stellung nebeneinander.

Wer eine Übung ausführt, ohne dass der "Kommandant" "Kommando...!" gesagt hat (also z.B. nur "Bock!" oder, wer sich verführen lässt und falsche Übung nachmacht (z.B. statt einen Bock ein Fass macht), wird zum neuen "Kommandanten". Je rascher die Kommandos erfolgen, umso eher fallen die anderen herein. Zwischen den Kommandos wird frei in der Halle gelaufen.

Spitalfangis:

Ein Kind ist der Fänger. Dort wo es jemanden getroffen hat, muss dieser sich mit einer Hand halten und in dieser Position weiterfangen.

Skalpjagd:

Die Krawatte, der Zötteler oder ein Taschentuch wird hinten in den Gurt gesteckt. Zwei Parteien versuchen sich gegenseitig die Krawatte herauszureissen. Wer die Krawatte verloren hat, scheidet aus.

➤ Feld genau abgrenzen, klare Spielregeln!

Telefonieren:

Alle stehen in einer Reihe. Der Erste flüstert dem Zweiten einen Satz ins Ohr. Dieser muss den Satz weiterflüstern usw., bis zum letzten Kind. Dieses muss den Satz laut wiedergeben, so wie es ihn gehört hat.

Rot, Grün:

Ein Spieler steht mit dem Kopf zur Wand (Rücken gegen Spieler). Wenn er "grün" ruft, dürfen sich die restlichen Spieler vom anderen Spielfeldende vorsichtig nähern.

Sobald er aber "rot" ruft, darf er sich umschauchen und alle sich noch bewegendenden Spieler zurück an den Start schicken.

Wer sich bis zum "Chef" heranschleichen kann, nimmt dessen Posten ein.

Sortieren:

Je ein Spieler pro Gruppe muss mit verbundenen Augen sämtliche Teilnehmer der Grösse nach in eine Reihe stellen. Wer schneller (mit weniger Fehlern) ist, gewinnt.

Roboter:

Zwei Kinder sind Roboter, die gleichmässig im Takt laufen. Ein drittes Kind ist der Chef und bedient die Roboter, indem er ihnen auf die Schultern klopft. Linke Schulter heisst für den Roboter 90 Grad nach links, rechte Schulter, 90 Grad nach rechts, auf den Rücken = rückwärts, auf die Brust = stehen bleiben. Welcher Chef hat seine Roboter, die mit dem Rücken zueinander starten, am schnellsten so manövriert, dass sie mit dem Gesicht aufeinander zulaufen und sich treffen.

Schleichwege:

Ein Spieler sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte eines Kreises. Die anderen Spieler schleichen sich vom Kreisrand aus heran (immer nur ein Spieler) und versuchen Gegenstände beim "blinden" Spieler zu deponieren. Wenn dieser etwas hört, zeigt er in die entsprechende Richtung. Der entdeckte Spieler muss zurück an den Kreisrand.

- Vor dem "blinden" Spieler steht eine brennende Kerze, die die anderen Spieler ausblasen müssen.
- Vor dem "blinden" Spieler liegt ein Ball, den die anderen stehlen müssen.

Kamel ins Nadelöhr:

Die Hälfte minus eins der Kinder sind Kamele, die andere Hälfte sind Nadelöhre. Die Nadelöhre stehen so da, dass sie ein Tor bilden. die Kamele gehen im Raum umher. Auf ein Handzeichen des Leiters sucht sich jedes Kamel ein Nadelöhr. Wer findet kein Nadelöhr?

Schuhsuche:

Nachdem wir unsere Schuhe zu einem bunten Salat vereint haben, halten wir uns einige Meter davon entfernt auf Stühlen sitzend bereit.

Auf das Signal "los" geht jeder mit geschlossenen Augen nach vorn, sucht seine Schuhe heraus, zieht sie an und setzt sich wieder auf den richtigen Stuhl.

Komm mit, lauf weg:

Wie "Lumpen lege" oder Fätzli gleit": Die Kinder stehen im Kreis. Eins läuft aussen herum und gibt einem anderen einen Schlag auf den Rücken. Dazu ruft es "komm mit" oder "lauf weg". Je nachdem läuft der Geschlagene hinter dem Schläger her oder in Gegenrichtung um den Kreis herum.

Wer zuerst in der Kreislücke steht, hat gewonnen. Der Verlierer spielt als "Schläger" weiter.

Schossitzen:

12 - 200 Spieler stellen sich zu einem Kreis auf. Sie machen eine Vierteldrehung nach rechts und gehen seitwärts nach innen, bis ihre Füße am Boden eine geschlossene Linie bilden. Jetzt kann sich jeder am vorderen Spieler halten und auf die geschlossenen Knie des Nächsthinteren setzen

➤ Wie weit könnt ihr so im Kreis rundum laufen?

Katze und Maus:

Die Kinder stellen sich mit seitwärts ausgestreckten Armen in Reihen auf. In den so entstanden Gassen jagt die Katze die Maus. Ruft die Maus "drehen", müssen sich alle Kinder um eine Vierteldrehung umdrehen. Alle Gassen sind jetzt in die andere Richtung geöffnet.

Knotenlöser:

Eine lange Reihe gibt sich die Hand. Der Anführer marschiert mit dem ganzen Gefolge zwischen den hinteren Spielern durch und diese selber tragen das Ihre dazu bei, dass ein enormer Knoten entsteht. Jetzt wird ein Knotenlöser gerufen, der das Ganze zu entwirren versucht.

Sechstagerennen:

Es gibt zwei Gruppen. Eine bildet einen Kreis, in dem ein Ball herumgepasst wird. Wie viele Pässe schafft diese Gruppe, während die andere x Runden um den Kreis laufen. Danach gibt es Gruppenwechsel.

Ablenkung:

Verkehrsfangis

Jeweils zwei Spieler haken sich je den rechten Arm ein, so dass der eine in die entgegengesetzte Richtung schaut als der andere. Auch die Fänger sind solche "verkehrten Paare".

- Spielfeld nicht zu gross wählen.

Sing-Sang:

Lieddarstellung: Kleingruppen (2 bis 6 Schüler). Versuche, den Inhalt eines Liedes durch Bewegungen so darzustellen, dass die anderen erraten können, welches Lied gemeint ist.

Ich sehe, was du nicht siehst:

Ein Spieler beginnt: "I gseh, was du nid ggesch, und das isch rot." Alle können raten. Wer den Gegenstand herausfindet, kann weitermachen.

Wir kommen aus dem Morgenland:

Einer ist der Meister und stellt sich am anderen Ende des Spielfeldes auf. Die Spieler kommen ihm entgegen und rufen:

"Wir kommen aus dem Morgenland und haben schwarze Ohren, die Sonne hat uns braungebrannt, drum sehen wir aus wie Mohren. Meister gib uns Arbeit!"

"Was für eine?" "Eine sehr gute, feine." "Dann zeigt sie einmal vor!"

Nun stellen die Arbeiter ihre zuerst besprochene Arbeit dar. Sobald der Meister den Beruf erraten hat, darf er so viele Arbeiter wie möglich fangen. Diese bringen sich am anderen Spielfeldende in Sicherheit. Alle Gefangenen sind nun auch Meister.

Blind führen:

Ein Spieler führt einen anderen, der die Augen verbunden hat, vorsichtig durch die Umgebung. Er schaut für den anderen voraus, kündigt an, wenn sich am Gefälle oder in der Beschaffenheit des Weges etwas ändert, gibt dem Partner Gegenstände am Weg zu tasten und riechen, lässt ihn horchen und vermuten, wo er sich befindet.

Hinklauf:

Es werden Gruppen gebildet (mind. à 3 Spieler). Sie stellen sich in der Gruppe hintereinander auf, indem jeder Spieler jeweils den hochgehobenen Fuss des vorderen hält. Der hinterste hält den Fuss einfach hoch. Nun stellt sich heraus, welche Gruppe schneller (hinkend) am Ziel ankommt.

Migros, Coop, Denner:

Die Spieler werden in Gruppen aufgeteilt und nach Einkaufsläden benannt. Welcher Laden bringt zuerst ...?

(Je nach Umgebung nennt der Spielleiter Gegenstände)

Wildsaujagd:

Die Wildschweine stellen sich an das Ende des Spielfeldes und der Jäger steht am anderen Ende gegenüber. Auf "los" versuchen die Wildschweine das Feld zu überqueren und sich an der gegenüberliegenden Linie in Sicherheit zu bringen. Der Jäger muss auf seinem Weg möglichst viele Wildschweine fangen. Dies tut er, indem er sie vollständig vom Boden hochhebt. Diese werden nun ebenfalls zu Jägern.

Speck im Keller:

In der Mitte ist der Keller mit dem Speck (Spielbänder). Um den Keller herum streichen drei Katzen. Die Mäuse ausserhalb des grossen Kreises versuchen in den Keller vorzudringen und dort Speck zu holen (1Band pro Gang). Dabei müssen sie den Katzen ausweichen, die sie fangen wollen. Eine gefangene Maus muss absitzen. Sie kann von freien Mäusen an den Beinen aus dem grossen Kreis abgeschleppt werden. Gelingt dies, ohne dass die Katzen die Befreier fangen, so ist die Maus wieder frei.

Wer holt am meisten Speck?

Steckli-Verbannis:

Eine Versteckvariante:

Derjenige, der suchen muss, stellt eine Pyramide mit 3 Stecken auf. Schafft es ein Spieler, sich un gesehen zum Ziel zu schleichen und die Stecken umzuwerfen, sind alle, die der Suchende schon gesichtet hat, wieder frei und dürfen sich neu verstecken. Erst wenn der Suchende die Pyramide wieder aufgebaut hat, darf er neu mit Suchen beginnen.

Drachenschwanzjagd:

Die Spieler stellen sich gruppenweise hintereinander auf und halten sich an den Schultern oder Hüften des vorderen (=Drachen). Der hinterste hat einen Schwanz (Nastuch, Bündel), welcher der vorderste einem anderen Drachen zu fangen versucht. Ohne Schwanz scheidet dieser Drachen aus.

Zonenfrisbee:

Zwei ca. 50 m auseinander liegende Linien begrenzen das Spielfeld. Zwei Parteien versuchen in den Besitz des Frisbees zu kommen und diesen über die gegnerische Linie zu spielen. Die Mannschaft erhält einen Punkt, wenn ein Spieler den Frisbee hinter der Linie halten kann. Mit dem Frisbee darf nicht gelaufen werden. Fällt er zu Boden, bekommt in die gegnerische Mannschaft.

Leichenfangis:

Auf Zuruf "rot" müssen alle Spieler die ein rotes Leibchen tragen, so viele andere Spieler fangen wie möglich. Der Spielleiter wechselt die Farben und somit die Fänger.

Er kann auch mehrere Farben gleichzeitig aufrufen. Wechsel erfolgt spätestens nach 30 Sekunden. Wer hat am meisten andere Spieler fangen können.

Lawinenfangis:

Ein Kind ist der Fänger. Wer gefangen worden ist, hilft auch fangen. Die Fänger bilden eine Kette, indem sie einander an den Händen halten oder einhängen.

Softrugby:

Zwei Parteien versuchen gegenseitig einen Rugbyball auf einer der drei gegenüberliegenden Felder (Matten) zu platzieren. Dabei darf der Ball beliebig transportiert werden. Um einen Spieler zu stoppen, muss der Gegner ihn lediglich berühren, d.h. dieser muss den Ball in den nächsten zwei Schritten weiterspielen.

Hahnenkampf:

Zwei Spieler mit vor der Brust verschränkten Armen hüpfen auf einem Bein. Sie rempeln sich während des Hüpfens mit angelegten Armen. Sieger ist, wer den Gegner aus dem Gleichgewicht bringt, so dass dieser den zweiten Fuss auf den Boden aufsetzen muss.

- Mehrere "Kampfhähne" rempeln gegen einander (Hühnerstall)
- Gegner aus dem Feld drängen

Obstsalat:

Jeder bekommt einen Namen einer Obstsorte und stellt sich in einen Kreis. Jemand steht blind in der Mitte und ruft jeweils zwei Sorten auf. Diese müssen dann ihre Plätze tauschen, ohne sich von dem Spieler in der Mitte fangen zu lassen. Bei Fruchtsalat müssen alle tauschen.

Jägerball:

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt, Hasen und Jäger. Während einer bestimmten Zeit, müssen die Jäger mit einem Ball so viele Hasen wie möglich abschiessen. Danach werden die Gruppen gewechselt.