

Spiele für einen lustigen Lagerabend

Lustige Lieder zwischen den Spielen

"Stifeli mues sterbe" / "Ich han ä Tante aus Marokko" / "Ich issä kei Salat" (nach Melodie von "aprite le porte" / "Jetzt farhn wir übern See" / etc. etc.

- .1 Chef diktiert der Sekretärin
- .2 Familie Meier findet sich
- .3 Pantissimo
- .4 Peter ruft Paul
- .5 Pferderennen am Tag
- .6 Pferderennen in der Nacht
- .7 Rick Rack
- .8 Tier nachahmen
- .9 Urwaldexpedition
- 10 Zündhölzer verstecken

1. Chef diktiert der Sekretärin

2 Gruppen à je 4-6 Mitspieler, an der einen Wand sitzen im Stuhl die Chefs, am anderen Ende liegen ihre Sekretärinnen mit Papier und Schreibzeug. Jeder Chef erhält einen andern Zeitungsausschnitt, den er auf los seiner Sekretärin diktieren muss.

2. Familie Meier findet sich

Jede Person zieht ein Zettelchen und zeigt es niemandem. Immer vier Zettelchen gehören zusammen, z.B. Vater Meier, Mutter Meier, Tochter Meier, Sohn Meier. Im Dunklen Raum müssen sich diese vier Personen durch Rufen finden und zu einander stehen oder sitzen. Alle Familiennamen tönen aber sehr ähnlich (Fam. Meier, Fam. Peier, Fam. Seier usw.

3. Pantissimo

2-6 gleichstarke Gruppen im Raum verteilt. Analog dem Gravissimo kommt einer der Gruppe, erhält vom Spielleiter Begriff (z.B. Schaffner, Dusche, fröhlich) und muss diesen in seiner Gruppe so lange pantomimisch vorspielen, bis seine Gruppenkameraden den Begriff herausgefunden haben. Dann geht der nächste. Kontrolle durch Leiter nötig.

4. Peter ruft Paul

Durchnummerieren im Sitzkreis: Peter, Paul, 1, 2, 3, 4, etc.. Wenn möglich passenden Namen nehmen (Mose, Josua, etc.) Im Rhythmus Takt schlagen (auf Schenkel, in die Hände, zweimal hinter die Schulter zeigen) und dazu einander aufrufen (Peter ruft 7, 7 ruft 5, etc.). Wer reinfällt, geht an den letzten Platz und alle rutschen nach.

5. Pferderennen am Tag

Stimmungsbombe. Alle im Kreis. Man spielt akustisch Pferderennen mit Trabern (Hände auf Knie schlagen), Wassergraben, Holzbrücke, Huf verlieren, Rechts- und Linkskurve, Hindernis, Doppelhindernis, grölende Zuschauermenge, Zieleinlauf, etc.

6. Pferderennen in der Nacht

Im Kreis im ganz verdunkelten Raum. Langsam und immer schneller rennt ein Pferd und später mehrere im Kreis herum (durch Klopfen der Hände auf die Knie, guter Klangeffekt)

7. Rick Rack

Ein Spiel mit sicherem Erfolg. Alle in zwei Gruppen aufteilen, immer zwei sitzen sich gegenüber auf den Knien, Hände am Boden. Der Spielleiter gibt einen Begriff (z.B. Ameise, Obelix, etc.) und die eine Gruppe muss ihrem Gegenüber so lange etwas zum gestellten Thema erzählen, bis man mehr als 3 Sekunden aus Themenmangel unterbricht.

Abbrechen nach einer gewissen Zeit und die noch Sprechenden zählen. Besonderer Gag ist das Aufnehmen eines Sprechenden auf Tonband und später vorspielen.

8. Tier nachahmen

Jeder zieht einen Zettel mit Begriffen darauf (z.B. kicherndes Nilpferd, trompetender Elefant etc.) Im Hellen tauscht man diese Zettel aus und sobald es dunkel wird, versucht man durch Nachahmen der Tierstimme seinen Partner zu finden.

9. Urwaldexpedition

Zum grossen Amüsement der Zuschauer. Etwas 5-8 Mitspieler illustrieren durch Mimik, Theaterspielen und Laute eine möglichst spannende, brutale und abwechslungsreiche Expeditionsgeschichte durch einen Urwald, bis sie am Schluss erschöpft daliegen (Vorschlag für die Geschichte im Büchlein von R. Portmann "Spiele zur Entspannung", Don Bosco Verlag.)

10. Zündhölzer verstecken

Zwei oder mehr Mitspieler nach draussen. Dann versteckt jeder drinnen 5 Zündhölzer so an seinem Körper, dass sie zwar optimal getarnt sind, aber dennoch mindestens einen Zentimeter sichtbar bleiben. Die Hereinkommenden haben eine Minute Zeit, so viele Zündhölzer wie nur möglich zu sammeln. Nachher die restlichen Zündhölzer der Reihe nach den anderen zeigen (originelle Verstecke).