

Noch mehr Spiele

- 1 Arche Noah
- 2 Armer Esel
- 3 Aufsammel-Stafette
- 4 Augenkim
- 5 Baby hat Durst
- 6 Blinder Briefträger
- 7 Fass ihn!
- 8 Flaschentanz
- 9 Fledermausfang
- 10 Gegenteil
- 11 Grimassenschneiden
- 12 Hänschen piep!
- 13 Hindernislauf
- 14 Kartoffellesen / Duell
- 15 Katz und Maus
- 16 Kochlöffelspiel
- 17 Mensch bleib ernst
- 18 Musik-Kim
- 19 Onkel Jo / Was bringt Onkel Jo?
- 20 Pustefix
- 21 Salzschneiden
- 22 Spinnweben
- 23 Strohalmstaffel
- 24 Verwandlungsrennen
- 25 Wettlauf

1. Arche Noah

Spielmaterial: Kärtchen oder Zettel mit Tierbildern oder Tiernamen.

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Ebenso teilt man die Kärtchen in zwei Gruppen. Jede Gruppe steht in einer anderen Ecke. Jede Person zieht ein Kärtchen. Nun wird das Licht ausgeschaltet. Der Raum muss ganz dunkel sein. Die Paare versuchen sich dadurch zu finden, dass sie die Stimmen der von ihnen gezogenen Tiere imitieren.

2. Armer Esel

Spielmaterial: Augenbinde, ausgeschnittene Eselfigur. Schwanz extra.

Der Esel wird an die Wand geheftet. Einer Person werden die Augen verbunden. Diese muss nun versuche, den Schwanz des Esels mit einer Stecknadel an die richtige Stelle zu heften.

3. Aufsammel Stafette

Spielmaterial: Wäscheklammern oder sonstige kleine Objekte

Zwei Gruppen- Der erste Spieler in jeder Reihe erhält "eine Handvoll Material". Auf ein Kommando wirft er alles vor die hinter ihm stehende Person auf den Boden. Diese muss rasch alles einsammeln, aufstehen, sich umdrehen und wieder alles der nächsten Person vor die Füße werfen.

4. Augen-Kim

Auf dem Tisch liegen verschiedene Gegenstände bunt durcheinander, mit einem Tuch bedeckt. Vor den Augen der Anwesenden wird das Tuch für eine kurze Weile entfernt, und jeder muss sich das

Sammelsurium genau merken und möglichst noch dazu, wie es im Einzelnen verteilt ist. Alle verlassen das Zimmer. Der Spielleiter ändert die Lage der Gegenstände, lässt einiges verschwinden, legt anderes dazu und bedeckt alles wieder mit dem Tuch. - Alle treten wieder ein, das Tuch wird weggezogen, der Reihe nach kann jeder sagen, was sich verändert hat. Als bester Beobachter erweist sich, wer die Veränderungen nach Zahl, Lage und Art der Gegenstände am genauesten wiederzugeben weiss.

5. Baby hat Durst

Spielmaterial: Einige Flaschen, die mit Schnullern versehen sind.

Die Flaschen werden gleichmässig mit Milch oder Fruchtsaft gefüllt. Eine Gruppe sind die "Babys". Auf ein Kommando halten die von der anderen Gruppe den "Baby" die Flaschen an den Mund. Das "Baby", das die Flasche am schnellsten leer gneckelt hat, gewinnt.

6. Blinder Briefträger

Spielmaterial: Augenbinde

Dem Briefträger werden die Augen verbunden. Alle Mitspieler sitzen im Kreis um ihn herum. Zuvor hat sich jeder Mitspieler den Namen einer bekannten Stadt eingeprägt. Der Briefträger sagt nun z.B.: Es ist ein Brief zu bestellen von Paris nach Ravensburg. Die Vertreter dieser beiden Städte müssen nun möglichst geräuschlos ihre Plätze wechseln. Der Briefträger seinerseits muss versuchen, eine dieser beiden Personen zu erhaschen. Wer erwischt wird, macht den Briefträger.

7. Fass ihn!

Spielmaterial: Verschiedene Gegenstände (Bälle, Nüsse, Dosen o. ä.)

Die Gegenstände werden auf den Boden in einem engen Kreis oder auf einem Teppich ausgelegt. Es muss ein Gegenstand weniger liegen als Personen teilnehmen. Das Lied beginnt. Sämtliche Personen bewegen sich zwischen den ausgelegten Gegenständen hin und her. Sobald das Lied aufhört, versuchen alle einen Gegenstand zu erhaschen. Wer nichts erwischt, scheidet aus.

8. Flaschentanz

Spielmaterial: Einige Flaschen, Holzstückchen o. ä.

Auf dem Boden liegen Flaschen, umgekehrte Tassen o. ä. in Abständen von je einem Schritt. Alle, die den Scherz noch nicht kennen, werden vor die Tür geschickt und dann nacheinander hereingerufen. Jeder muss zunächst mit offenen Augen über die Hindernisse steigen, dann soll er als Blind Kuh das Gleiche tun. Während man ihm die Augen verbindet, werden aber lautlos alle Flaschen weggeräumt. - Es ist zum Totlachen, wie die Blind Kuh vorsichtig über die vermeintlichen Flaschen hinwegtänzelt!

9. Fledermausfang

Spielmaterial: Augenbinde

Einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Alle Mitspieler sitzen im Kreis um ihn herum. Ein Platz bleibt frei. Alle Mitspieler, die sich zuvor Tiernamen gegeben haben, wechseln die Plätze, damit der Fänger nicht mehr weiss, wo sie sitzen. Nun ruft er ein Tier auf, also z.B. die Fledermaus. Das Kind mit diesem Tiernamen muss nun möglichst lautlos von seinem Platz aufstehen und zu dem leeren Platz hinschleichen, wohne dabei von dem Fänger erwischt zu werden. Dann ruft es: "Angekommen!" Glückt es aber dem Fänger, das aufgerufene Kind zu fangen, so muss dieses nun in die Mitte. Noch spannender wird es, wenn der Fänger zwei Tiere aufruft, die ihre Plätze tauschen müssen. Hierbei darf kein überzähliger Stuhl im Kreise stehen.

10. Gegenteil

Alle Teilnehmer müssen das Gegenteil von dem tun, was der Spielleiter vormacht.

Beispiel:

Der Spielleiter steht auf - alle setzen sich hin.

Der Spielleiter schaut nach rechts - alle schauen nach links

Der Spielleiter lacht - alle weinen.

Das Spiel ist schwieriger als man denkt!

11. Grimassenschneiden

Spielmaterial: Dünne, nicht zu enge Gummiringe

Alle Teilnehmer ziehen sich einen Gummiring so über Nase und Nacken, dass er direkt auf der Nasenspitze sitzen bleibt. Auf das Kommando "los" muss der Gummiring ohne Zuhilfenahme der Hand durch Grimassen- und Fratzenschneiden über Mund und Kinn zum Hals befördert werden.

12. Hänschen piep!

Einem Kind die Augen verbinden, alle anderen sitzen auf Stühlen im Kreis. Die Blindekuh wird ein paarmal herumgedreht, setzt sich dann auf irgendeinem Schoss und flüstert: "Hänschen, piep mal!" Die Blindekuh muss raten, bei wem sie sich niedergelassen hat. Wer erkannt wird, muss selber die Blindekuh spielen.

13. Hindernislauf

Spielmaterial: Bälle oder Zeitungen

Zwei Personen oder Gruppen veranstalten einen Wettlauf auf einer Rennstrecke von etwa 3 m. Zwischen die Füße wird ein kleiner Ball geklemmt, der mitrollen muss oder es wird zwischen die Knie eine Zeitung geklemmt, die nicht herunterfallen darf.

14. Kartoffellesen

Spielmaterial: 2 x 7 Kartoffeln, 2 Esslöffel, 2 Schalen.

Je 7 Kartoffeln werden in einem Kreis oder in einer Reihe hintereinander gruppiert. Zwei Personen müssen die Kartoffeln mit einem Esslöffel in eine Schale füllen. Die Finger dürfen nicht zu Hilfe genommen werden.

Duell:

4 Esslöffel, 2 Kartoffeln

Zwei Personen stehen sich gegenüber, durch einen Strich auf dem Boden, der nicht übertreten werden darf, getrennt. Jede Person hat in jeder Hand einen Esslöffel, Auf einen der beiden Esslöffel wird die Kartoffel gelegt.

Aufgabe: Mit dem leeren Löffel muss man dem Gegenspieler die Kartoffel wegschlagen. Man darf die Kartoffel in dem Löffel zwar hinter dem Rücken verstecken, aber weder mit dem Finger festhalten, noch am Körper festklemmen.

15. Katz und Maus

Spielmaterial: 1 Tisch, 2 Augenbinden

Zwei Personen werden die Augen verbunden und an die beiden Querseiten des Tisches gestellt. Die "Katze" muss die "Maus" innerhalb von 3 Min. fangen, wobei beide mit einer Hand immer den Tisch berühren müssen.

16. Kochlöffelspiel

Die Blindekuh bekommt zwei hölzerne Kochlöffel in die Hände. Während alle anderen Mitspieler im Kreis herumwandern, muss sie einen davon mit den Löffeln berühren. - In diesem Augenblick steht die ganze Gesellschaft still, der Berührte muss sich mit den Löffeln abtasten lassen, damit die Blindekuh herausfinden kann, wen sie vor sich hat. Es ist streng verboten, hierbei die Hände zu Hilfe zu nehmen.

17. Mensch bleib ernst

Spielmaterial: 2 x 11 Streichhölzer

2 Personen spielen gegen einander. Vor jeder Person liegen 11 Streichhölzer. Auf "los" wird je ein Streichholz zwischen die Finger, hinter die Ohren und eines unter die Nase geklemmt. Der Spielleiter nimmt die Zeit.

18. Musik-Kim

Es muss herausgefunden werden, welche Melodie gespielt wird, gesungen, gesummt, gepfiffen oder geklopft, woher sie stammt und wer sie komponiert hat.

19. Onkel Jo / Was bringt Onkel Jo?

Der Spielleiter erzählt:

"sein Onkel Jo mache immer so" und dabei zuckt er mit den Achseln. Alle machen ihm dies nach. Aber Onkel Jo hat gleichzeitig noch viele komische Angewohnheiten: Er blinzelt mit den Augen, zuckt mit dem Mund, hustelt, hält den Kopf schief, zittert mit den Händen, hinkt auf einem Bein usw. Zu Schluss bewegt sich eine völlig verrückte Gesellschaft durch das Zimmer.

Onkel Jo hat uns viele schöne Dinge mitgebracht, z. B. einen Kochlöffel (alle rühren mit der rechten Hand), ein Fahrrad (alle treten kräftig), eine Pudelmütze (alle nicken mit dem Kopf), einen Grimasenschnneider usw.

20. Pustefix

Spielmaterial: Für jede Person einen Luftballon

Auf ein Kommando blasen alle ihren Ballon auf bis er platzt. Wer am längsten blasen muss bis es knallt, verliert. Aufregend!

21. Salzschnitten

Spielmaterial: 1 Messer, 1 Teller, ¼ Kilo Salz (oder Mehl), 1 Ring

Der Ring wird im Salzberg auf dem Teller versteckt.

Reihum schneiden alle Teilnehmer ein Stückchen des Berges ab. Wer den Ring erwischt, muss ihn mit dem Mund heraus fischen.

22. Spinnweben

Spielmaterial: Garn oder Schnur, kleine Geschenke, Zettel

Mit diesem Spiel kann man eine Gesellschaft längere Zeit beschäftigen und "sich selbst überlassen". Es bedarf aber einiger Vorbereitungen. Man braucht so viele Garnknäuel wie Personen anwesend sind. Für jede Person wird kreuz und quer durch den Raum eine "Leitung" gezogen. An das eine Ende der Leitung knüpfen wir ein kleines Geschenk und an dem anderen Ende wird ein Zettel mit dem Namen der Person befestigt, für die das Geschenk bestimmt ist. Auf ein Kommando beginnen alle die sich vielfach überkreuzenden Fäden aufzurollen, bis sie am Ziel, nämlich an dem ihnen zugeordneten Geschenk angelangt sind.

23. Strohalmstaffel

Die Aufgabe ist es, mit dem Strohalm im Mund ein Stückchen Seidenpapier oder ein Watteflöckchen vom Hals des Nachbarn wegzusaugen und weiterzureichen. - Fällt es herunter, muss die betreffende Partei von vorne anfangen.

24. Verwandlungsrennen

Es werden verschiedene Aufgaben gestellt, die eine Person nach der anderen erfüllen muss.

Beispiel:

Jacke ausziehen, umgekehrt wieder anziehen, auf dem rechten Bein durchs Zimmer hüpfen, auf dem linken Bein zurück, 4 Kniebeugen, fünfmal drehen rechts herum, dreimal drehen links herum, rückwärts durch Zimmer gehen, rechte Fußspitze mit linker Hand, linke Fußspitze mit rechter Hand berühren usw.

Wer alle diese Aufgaben am schnellsten und ohne Fehler in der Reihenfolge erledigt, gewinnt. Nicht einsagen.

25. Wettlauf

Spielmaterial: 6 leere Konservendosen oder 4 Kartonstücke.

Zwei Personen laufen um die Wette. Sie müssen jedoch vor sich je 3 Dosen aufstellen oder je 2 Kartonstücke hinlegen und auf diesen Unterlagen "laufen". Wer daneben tritt, scheidet aus. - Kann auch als Stafette gelaufen werden.