

Kurze Spiele

Zusammengestellt für die
Evangelische Jugend Wesermarsch



Ballwurfkette

Kurzbeschreibung:

Die Ballwurfkette ist ein Geschicklichkeitsspiel bei dem ein Ball, im ZickZack, im Kreis hin und her geworfen wird.

Rubrik: Kennenlernspiele
Alter: ab 12 Jahre
Anzahl: ab 5 Personen
Zeitbedarf: ab 10 Minuten

Exelentes Teamspiel zur Überwindung von Denkgrenzen, zur Neubewertung von Druck als Innovationsmotor und zur Erfahrung des Flow-Erlebnisses.

Es kann auch als Kennenlernspiel eingesetzt werden.

Material:

- 3 kleine Bälle
 - Stoppuhr
-

Ablauf

Die Spieler_innen stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter beginnt mit einem Ball und wirft diesen einem Anderen zu.

Zuvor sagt er dessen Namen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen.

Dieser fängt den Ball und wirft ihn ebenfalls wieder unter Nennung eines Namens einem Weiteren zu.

Dies wird fortgesetzt, bis jede/r Spieler_in den Ball bekommen hat und er wieder beim Spielleiter_in ist.

Nach dieser ersten Runde wird eine Zweite begonnen, wieder in der gleichen Reihenfolge der Spieler. Es kann dabei auch die Geschwindigkeit gesteigert werden.

Sobald der Ablauf halbwegs eintrainiert ist, wird auf drei Bälle erhöht und jetzt wird die Zeit gestoppt.

Die Spielleitung fragt: "Wie können wir diese Zeit halbieren?"

Das Ergebnis (z.B. 35 Sek.) wird erneut halbiert (also 17 Sek.,) usw. bis die Spieler_innen Stufe um Stufe die Lösung gefunden haben, die nur eine Sekunde dauert (z.B. der Ball wird von allen gleichzeitig berührt und die Namen simultan gerufen.)

Auswertung

- Wieso kümmern euch die ständigen Misserfolge nicht?
- Woher kam die Zuversicht?
- Welche Rolle spieltest du bei der Übung?
- Was hat die Forderung nach Halbierung der Zeit bewirkt?
- Lässt sich das Prinzip übertragen?

Ulrich Bohlken |

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#)



Barett (Halstuchspiel)

Kurzbeschreibung:

Eine Mütze (oder ein Tuch) muss aufgehoben und zur eigenen Mannschaft gebracht werden.

Rubrik: Mannschaftsspiele

Alter: 5 - 30 Jahre

Anzahl: 10 - 50 Personen

Material:

1 Mütze oder Tuch

Spielverlauf

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Barett (oder eine andere Mütze oder ein Tuch). Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es nun, das Barett möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen - dafür gibt es einen Punkt. Aber Vorsicht: wenn man das Barett hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass die beiden Gegner in der Mitte stehen und keiner dazu kommt, sich die Mütze zu holen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Diese beiden Mitspieler können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler mit der gleichen Nummer verfolgen dürfen.

Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler an dem Barett ziehen, geht der Punkt verloren.

Oliver Biegel | 2002

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Countdown

Kurzbeschreibung:

Die Gruppe muss selbst eine Methode finden, einen Countdown zu zählen. Dabei dürfen sich die Spieler weder absprechen noch Zeichen geben.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 8 bis 60 Jahre

Anzahl: 10 bis 30 Personen

Material:

- evtl. je Spieler 1 Augenbinde
-

Spielverlauf

Die Gruppe muss rückwärts von 15 (je nach Gruppengröße) bis Null zählen. Dabei darf keine Zahl übersprungen und keine Zahl doppelt genannt werden und es dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen. In jedem dieser Fälle muss von Neuem begonnen werden. Der Gruppe ist es nicht erlaubt, untereinander zu kommunizieren, auch sind alle blind!

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim | 2002

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Der Zug kommt

Kurzbeschreibung:

Bevor der Zug kommt müssen die Schranken geschlossen sein.

Rubrik: Witzige
Alter: ab 10 Jahre
Anzahl: ab 10 Personen
Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Witziges Spiel bei dem alle Spieler_innen mit ihren Fingern die Schranken darstellen.

Alle Spieler_innen sitzen im Kreis, beide Zeigefinger erhoben, als würden sie einen Abstand von 15 cm anzeigen.

Erst geht die Schranke zu indem die Zeigefinger einander zugebeugt werden, begleitet von einem hörbaren „Bing-bing-bing ...“ Dann kommt der Zug vom links nach rechts - angedeutet durch ein „Tsch-tsch-tsch ...“ den Kopf von links nach rechts drehend. Danach geht die Schranke wieder auf, d.h. die Finger werden wieder gerade nach oben ausgerichtet - wieder begleitet von einem „Bing-bing-bing ...“.

In der zweiten Runde ist es ein Güterzug mit einer schnelleren Diesellok.

Das bedeutet 2 oder 3 Schranken müssen schon vorher zugehen: Schranke zu („bing-bing-bing ...“), Lok kommt an („Tsch-tschtsch ...“) und fährt an der Schranke vorüber (Kopfdrehung), dann folgen mehrere Güterwaggons („Brlong-brlong-brlong ...“, Kopf dreht sich hin und her).

Drittens: Ein ICE rast vorbei (lautstarkes „Vooooaaaa!“), mindestens 5 Schranken müssen vorab zu sein.

Viertens: Ein TransRapid jagt vorbei: („Sssssssss“), 10 geschlossene Schranken.

Auswertung:

- Was hilft loszulassen und sein inneres Kind spielen zu lassen?
- Wann war der Moment der Hingabe ans Spiel?

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Drachenschwanzjagd

Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer
Alter: 5 bis 60 Jahre
Anzahl: 10 bis 100 Personen

Eine lange Schlage von Spielern fängt - ihr eigenes Ende!

Material:

- 1 Taschentuch
-

Spielverlauf

Die Spieler stellen sich in einer Reihe hinter einander auf und legen ihre Arme um die Hüfte des Vordermanns. Der Letzte steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache, seinem Schwanz nachzujagen. Der vorderste Spieler muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen. Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler gegen die Hintersten und die in der Mitte wissen nie genau, auf welcher Seite sie stehen. Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, so steckt er sich jetzt das Taschentuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während der Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

Bemerkungen

Bei vielen Spielern können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoebn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Fang den Stock

Kurzbeschreibung:

Bei diesem ägyptischen Spiel geht es um Schnelligkeit. Jeder Spieler hat einen Stock senkrecht vor sich, den er loslassen und den Stock des Nachbarn ergreifen muss, bevor dieser umfällt.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 8 bis 30 Jahre

Anzahl: 5 bis 100 Personen

Material:

- Je Spieler 1 Stock von ca. 1,50 m Länge
-

Spielverlauf

Die Spieler bilden einen Kreis, wobei der Abstand zwischen den Spielern ungefähr 2,5 m betragen soll. Jeder Spieler hält seinen Stock senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald die Spielleitung "Wechsel!" ruft, lässt jeder Spieler seinen senkrecht stehenden Stock los und rennt zum Stock seines rechten Nachbarn. Er muss nun versuchen, den Stock zu fassen, bevor dieser umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Stöcke nicht durch einen Schubs bewusst zum Umfallen gebracht werden. Wer dies provoziert, scheidet ebenfalls aus.

Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist Sieger.

Bemerkungen

Statt eines Kreises kann auch ein schlangenförmiges Gebilde gewählt werden, wobei Anfang und Ende entsprechend dicht beieinander liegen müssen und der Verlauf der Schlangenlinie auf dem Boden markiert sein muss, damit die Spieler dieser Linie beim Wechseln folgen können.

Dezernat Jugend im Bistum Limburg | 2002

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Kanaldeckelkampf

Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer
Alter: ab 10 Jahre
Anzahl: ab 2 (Paarweise)
Personen

Mitspieler/innen fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis um einen Kanaldeckel. Gegenseitiges ziehen, damit Mitspieler/innen den Deckel betreten und so ausscheiden.

Material:

Kreis von einem Meter im Durchmesser.

Zwei bis fünf Mitspieler/innen fassen sich an den Händen an und stehen am Anfang im Kreis um den "Kanaldeckel" herum. Nun versucht jede/r Mitspieler/in einen anderen aus dem Kreis so zu ziehen, dass er/sie auf den "Kanaldeckel" treten muss.

Wer auf den Kanaldeckel tritt, der muss ausscheiden.

Wer bleibt übrig?

Die letzten zwei machen den Sieg unter sich aus.

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Mist Mist Mist

Kurzbeschreibung:

Warming up - Filling

Rubrik: Energizer
Alter: ab 8 Jahre
Anzahl: 20 Personen Personen
Zeitbedarf: 5 - 15 Minuten

Ein temporeiches, witziges Spiel zum warm und wach werden.
Dieses Spiel eignet sich auch zum nonverbalen Kennenlernen.

Material:

- pro Person: Mütze, Hüte, ...
-

Als erstes sollte ein Spielfeld eingegrenzt werden.

Jede/r Mitspieler/in bekommt einen Hut oder eine Mütze auf den Kopf.
Nun müssen alle versuchen, sich gegenseitig die Mützen oder Hüte vom Kopf zu stupsen.

Fällt eine Kopfbedeckung herunter muss die Kopfbedeckung aufgehoben werden und anschließend sofort wieder 3mal auf den Boden geschissen werde. Dabei ist laut "MIST MIST MIST" zu rufen.

Variante:

Wem die Kopfbedeckung heruntergefallen ist, scheidet aus.
Wer als letztes seine Kopfbedeckung noch auf dem Kopf hat, hat gewonnen.

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Peng! Peng!

Kurzbeschreibung:

Warming up | Filling

Rubrik: Energizer
Alter: ab 8 Jahre
Anzahl: ab 10 Personen
Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Ein Spiel bei dem man schnell reagieren muss, sonst zieht man den "Kürzeren"!

Alle Spieler_innen stehen im Kreis, und formen mit Daumen, Mittel- und Zeigefinger einer Hand eine Pistole.

Nun ruft die Spielleitung einen Namen.

Die oder der Spieler_in dessen Name gerufen wurde muss sich nun schnell in die Hocke setzen und die Spieler_innen rechts und links davon wenden sich einander zu schießen mit einem lauten "Peng!" aufeinander.

Wer zuletzt "Peng!" sagt, ist getroffen sinkt zu Boden und ruft mit letzter Kraft einen anderen Namen und bleibt liegen.

Das Spiel ist zu Ende wenn die letzten Zwei, die noch stehen, ihr Duell entschieden haben.
"Es kann nur einen geben!"

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Ribbel-Dibbel

Kurzbeschreibung:

Alle Ribbel-Dibbel müssen höllisch aufpassen, um sich nicht bei der Anzahl ihrer Tippel zu vertun.

Rubrik: Logik
Alter: 8 bis 60 Jahre
Anzahl: 5 bis 30 Personen

Material:

- 1 Stift, rußiger Korken o.ä.
-

Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder ist zunächst ein Ribbel-Dibbel ohne Tippel. Von einem beliebigen Spieler aus wird - mit 1 beginnend - durchgezählt, sodass nun jeder auch noch eine Nummer hat. Und dann beginnt das eigentliche Spiel: Ribbel-Dibbel Nr. 1 beginnt, indem er einen beliebigen Mitspieler aufruft: "Ribbel-Dibbel Nr. 1 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tippel." Dieser fährt dann fort: "Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 13 ohne Tippel."

Verpasst nun Spieler Nr. 13 aus Unaufmerksamkeit seinen Einsatz, bekommt er - mit einem Stift, einem rußigen Korken oder Nivea-Creme - einen Punkt (Tippel) auf die Stirn: Er ist nun Ribbel-Dibbel Nr. 13 mit einem Tippel und darf weitermachen: "Ribbel-Dibbel Nr. 13 mit einem Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 11 ohne Tippel." Usw.

Für jeden Fehler bekommt der Spieler einen weiteren Tippel aufgemalt, sodass es im Laufe des Spiels viele verschiedene Ribbel-Dibbel geben wird: solche ohne Punkt, mit einem Punkt, mit zwei, drei und mehr Punkten. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger - und lustiger. Beides wird durch ein hohes Spieltempo noch gesteigert.

Kreisjugendring Pinneberg | 2002

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Satelliten

Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer
Anzahl: ab 6 Personen
Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Auf Kommando "1,2,3, los" laufen alle los umkreisen den ausgewählten TN

Alle TN stehen im Raum.

Jeder TN wählt sich insgeheim einen anderen TN aus, ohne dass der das merkt.

Auf Kommando "1,2,3, los" laufen alle los umkreisen den ausgewählten TN dreimal und gehen dann schnell auf ihren Platz zurück.

Variante: Die TN müssen gleichzeitig versuchen herauszufinden, ob und wer sie umkreist.

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Schnapp den Finger

Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer
Anzahl: ab 2 Personen
Zeitbedarf: ab 3 Minuten

Auf Kommando "Bei drei: Eins..., zwei. .., drei!" versuchen alle den Zeigefinger des linken Nachbarn zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Die TN stehen im Kreis,
die linke Handfläche nach oben gekehrt. Der rechte Zeigefinger steht mit der Spitze in der offenen linken Hand des rechten Nachbarn.

Auf Kommando "Bei drei: Eins..., zwei. .., drei!" versuchen alle den Zeigefinger des linken Nachbarn zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Nachdem die TN das 2 - 3mal gemacht haben, wechseln sie die Hände, d.h. die Rechte ist flach, die Linke der Zeigefinger.

Der GL sorgt dafür, dass es nicht klappt. Lustiger.

Erfahrungen:

- Verschaltet die Gehirnregionen.
- Wirkt aktivierend, lustig.
- Hohe Akzeptanz, erhöht Fehlertoleranz und wirkt durch das gemeinsame lachen und Berühren vertrauensfördernd.
- Unproblematischer Körperkontakt.

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoebem.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Snake XXL

Kurzbeschreibung:

"Snake XXL" ist ein Fangspiel, dass auf das alte Handyspiel Snake aufbaut.

Rubrik: Sonstige Spiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: 10 Minuten

Material:

- pro Schlangenkopf eine Augenbinde
-

Alle Spieler_innen verteilen sich gleichmäßig im Raum und dürfen sich dann nicht mehr bewegen.

Mindestens zwei Spieler_innen lassen sich die Augen verbinden und werden damit zum Kopf einer Schlange.

Diese zwei Schlangenköpfe beginnen nun auf das Startzeichen hin, weitere Spieler_innen zu "fressen": Jede_r "Gefressene", wird ein Teil des Schlangenkörpers und stellt sich hinter den jeweiligen Schlangenkopf (an der Schulter festhalten).

Die Schlange bewegt sich weiter durch den Raum und frist weitere Spieler_innen. Die "Gefressenen" können dem Kopf natürlich helfen weiteres "Futter zu finden" (ohne zu Sprechen).

Trifft nun eine Schlange auf eine andere Schlange, dann beißt der Kopf, der auf einen Schlangenkörper trifft, dieser den Schwanz ab und verleibt sich ihn ein.

Das Spiel ist endet wenn:

- a) kein Futter mehr da ist.
 - b) die Zeit abgelaufen ist (die längere Schlange gewinnt dann)
 - c) ein Schlangenkopf den kompletten Körper verliert und kein Futter mehr da ist.
-

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Und wie läuft es mit den Nachbarn?

Kurzbeschreibung:

Warming up - Filling

Rubrik: Energizer
Alter: ab 10 Jahre
Anzahl: ab 10 Personen

Dieses Bewegungsspiel lockert auf und bringt einen wieder auf trapp.

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis.

Eine Person steht in der Mitte und fragt eine im Stuhlkreis (zeigt dabei mit dem Finger auf die entsprechende Person):

"Und wie geht es mit den Nachbarn?"

Die angesprochene Person kann nun aus drei Antwortmöglichkeiten wählen:

"Gut!" , "Geht so!" oder "Geht gar nicht!"

Bei **"Gut!"** passiert gar nichts und die Person in der Mitte stellt einer anderen Person die gleiche Frage.

Bei **"Geht so!"** wechseln die Nachbarn links und rechts der angesprochenen Person die Plätze.

Bei **"Geht gar nicht!"** wechseln alle im Stuhlkreis die Plätze.

Die Person in der Mitte versucht bei jedem Platzwechsel (auch bei "Geht so!") natürlich sich einen Sitzplatz zu erobern. Gelingt ihr das, so muss die Person die übrig bleibt in die Mitte und das Spiel beginnt von vorne.

Viel Spaß!

Ulrich Bohlken | 16.06.2011

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Wäscheklammern sammeln

Kurzbeschreibung: (s.a Wilde Jagd)

Rubrik: Energizer
Alter: 5 - 30 Jahre
Anzahl: 10 - 100 Personen

Warming up

Turbulentes Spiel, bei dem es darum geht, Wäscheklammern von der Kleidung der Mitspieler zu ergattern.

Vorbereitung

Wäscheklammern abzählen

Material:

- 3-5 mal so viele Wäscheklammern wie Mitspieler (für Mannschaftsspiel in verschiedenen Farben)
-

Zu Beginn erhält jeder Spieler 3 (bei weniger Spielern bis zu 5) Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung anbringt. Auf ein Startzeichen versucht nun jeder, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner Kleidung anzubringen. Wer nach einer vorher festgelegten Zeit (z.B. 3 Minuten) die meisten Klammern hat, gewinnt.

Variante:

Mit farbigen Klammern können auch zwei oder mehrere Mannschaften gegeneinander spielen. Weil dann hinterher aber alle Wäscheklammerfarben gut verteilt sind, sollten die Spieler einer Mannschaft vorher noch anders gekennzeichnet werden, z.B. mit einem farbigen Punkt auf der Nase.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoeborn.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Zu Doof

Kurzbeschreibung:

Filling

Rubrik: Energizer
Alter: ab 12 Jahre
Anzahl: ab 10 Personen
Zeitbedarf: 10 Minuten

"Zu Doof" ist ein geselliges und lustiges Konzentrationsspiel, bei dem viel gelacht wird. Die Spieler_innen versuchen sich dabei gegenseitig zu "Adeln" in dem sie sich verleiten Fehlern zu machen. Wer nicht aufpasst und einen Fehler begeht, muss seinen Platz räumen und auf den letzten Platz "zu Doof" wechseln. Er oder Sie erhält dabei auch gleich den Titel "zu Doof". ;)

Alle Spieler_innen sitzen im Kreis und jeder Sitzplatz bekommt eine Zahl zugewiesen (1, 2, 3, ...).

Der letzte Platz bekommt keine Zahl, sondern einen Titel zugewiesen: "zu Doof".

Wer hier sitzt wird fortan mit diesem Titel angerufen!

Alle anderen werden mit der entsprechenden Platznummer angerufen.

Das Spiel beginnt nun so, dass alle im Rhythmus wie folgt, synchron folgende Bewegungen machen:

1. beide Hände werden auf die Oberschenkel geklatscht
2. alle klatschen dann in die Hände
3. mit den Fingern der rechten Hand wird geschnipst
(*gewunken wer nicht schnipsen kann*)
4. mit den Fingern der linken Hand wird geschnipst
(*bzw. gewunken*)

Das Tempo des Rhythmus wird "von 1" vorgegeben.

Es empfiehlt sich am Anfang, dass die Spielleitung auf Platz 1 sitzt und langsam, wenn alle in den Rhythmus gefunden haben, das Tempo steigert.

Zum Rhythmus werden dann die Platznummern hinzugefügt.

Bei Bewegung 3 (Fingerschnipsen - Rechts) muss die eigene Platznummer und bei Bewegung 4 (Fingerschnipsen - Links) eine andere (vorhandene) Platznummer genannt werden (oder auch "zu Doof").

Dem Rhythmus folgend ist dann die "gerufene" Platznummer (oder auch "zu Doof") dran und muss IM RHYTHMUS! und ohne Verzögerung, wieder bei 3 die eigene Platzzahl/Titel nennen und bei 4 eine andere Platzzahl rufen.

Sollte hier nun ein_e Spieler_in nicht aufpassen und einen Fehler machen, rufen alle "zu Doof". Sie_Er muss nun auf den letzten Platz ("zu Doof") wechseln und übernimmt damit auch den Titel "zu Doof" bis ein_e Andere_r einen Fehler macht.

Die Spieler links neben dem freigewordenen Platz, bis hin zum letzten Platz, rücken um einen Platz auf und erhalten so alle eine neue Platznummer.

Platze 1 beginnt wieder und gibt das Tempo vor.

Hinweis:

Nur 1 und "zu Doof" dürfen sich selber anrufen, allen Anderen ist dieses Recht verwehrt!

Das Spiel beenden:

Entweder, wenn es jemand von "zu Doof" bis auf Platz 1 geschafft hat (nur bei kleinen Gruppen) oder nach Ablauf der vorher festgelegten Zeit (in der Regel 10 Minuten).

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - www.stoebem.istcool.de

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!