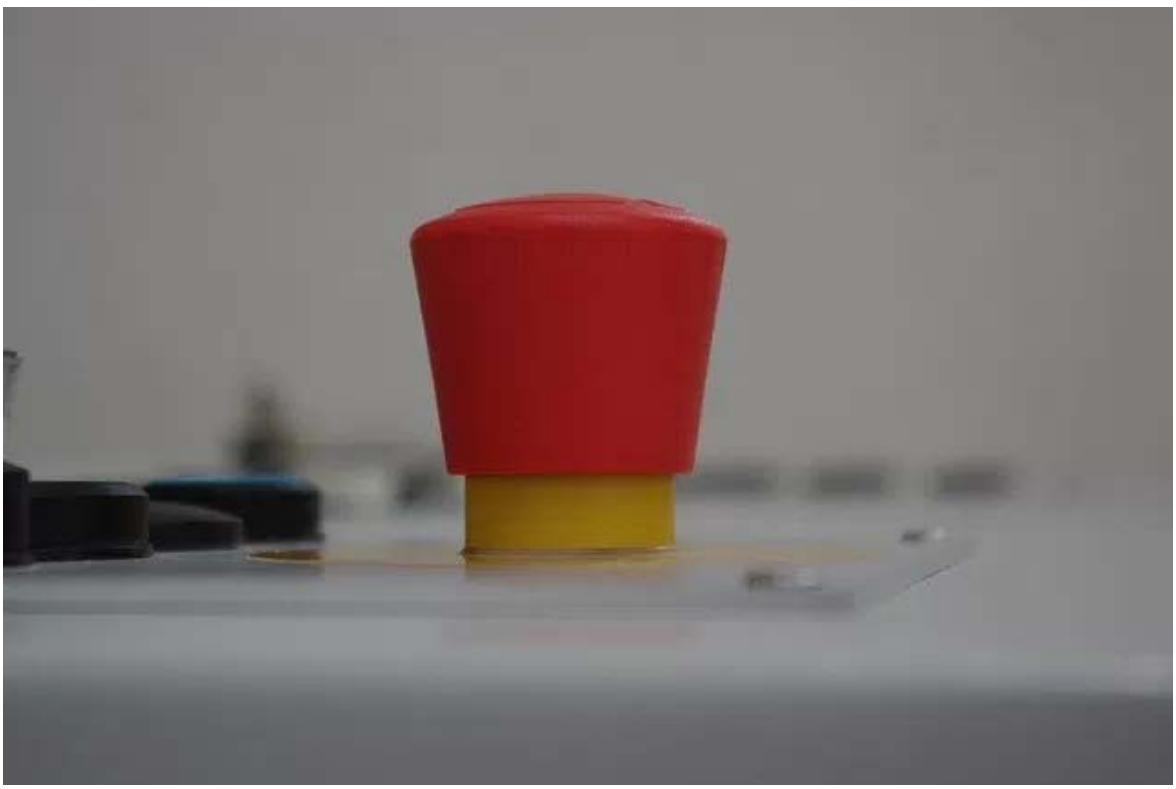
Spiele für Kinder

Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Alarmanlage

materialboerse.ejo.de /wp2014/alarmanlage/



Ein*e Spieler*in wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler*innen vereinbaren eine Körperstelle, die als „Aus-Schalter“ wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen). Zusätzlich wird ein*e Spieler*in als „Generalschalter“ bestimmt.

Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, herein zu kommen.
Er oder sie versucht nun, die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet.

Hat er oder sie dies geschafft, so verstummt der oder die betreffende Spieler*in augenblicklich.
Wird der „Generalschalter“ ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler*innen.

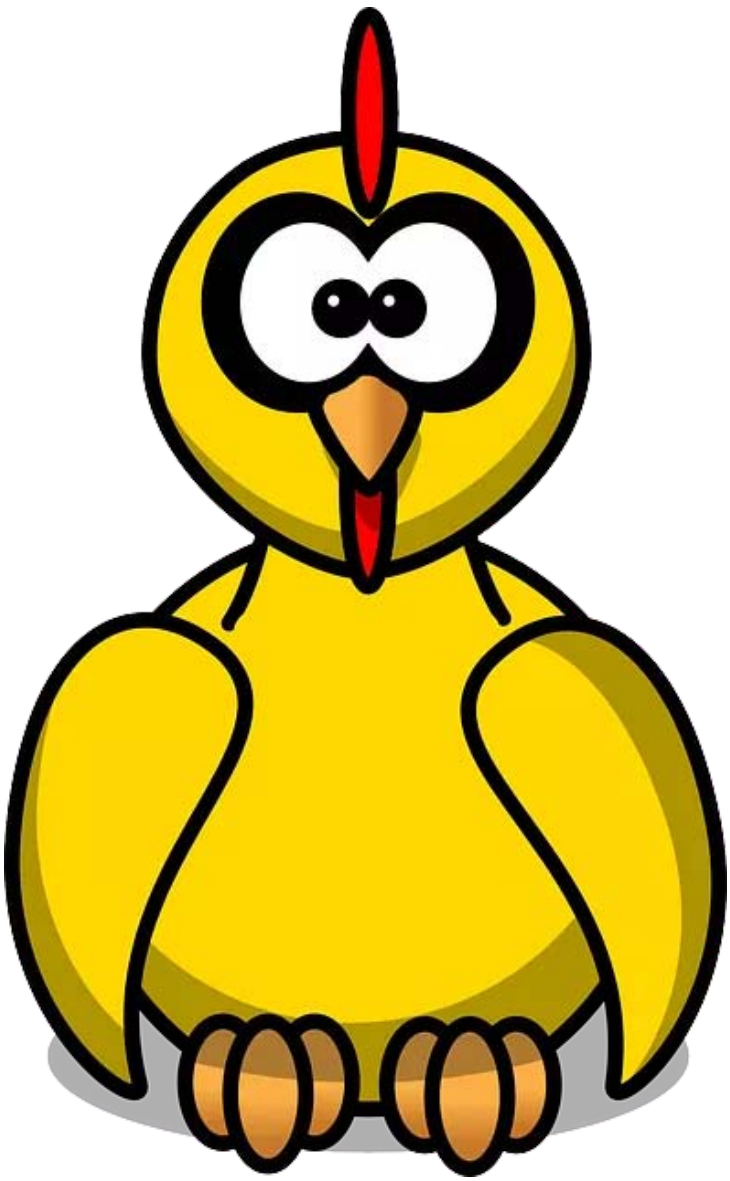
Spiele mit großer körperlicher Nähe bergen ein Missbrauchsrisiko und dürfen ***nur auf freiwilliger Basis*** durchgeführt werden.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Alle Vögel fliegen hoch

materialboerse.ejo.de /wp2014/alle-voegel-fliegen-hoch/



Ein einfaches Spiel vor allem für jüngere Kinder.
Alle Spieler*innen trommeln mit ihren Zeigefingern auf die Tischplatte, ihren Stuhl oder den Boden. Dann ruft die Spielleitung: ***„Alle Vögel fliegen hoch!“*** und reißt dabei seine Arme nach oben.
Die anderen dürfen aber nur dann auch die Arme hochreißen, wenn das Tier, das die Spielleitung genannt hat, fliegen kann.
Reißt ein*e Spieler*in die Arme nach oben, wenn das Tier nicht fliegen kann, so scheidet er oder sie aus.

An der Nase herumführen

materialboerse.ejo.de/wp2014/an-der-nase-herumfuehren/

Die Spieler*innen führen sich (wortwörtlich) an der Nase herum.
Es werden Paare gebildet.
Ein*e Spieler*in muss den oder die Andere*n durch den Raum, das Gelände, etc. führen, indem er oder sie in ca. 5 – 10 cm Abstand seinen oder ihren Zeigefinger vor der Nase des/r Partner*in hält und diese*n damit lotst.
Es ist alles erlaubt (unter Tischen hindurch, auf dem Boden kriechen, etc.).

In der zweiten Runde werden die Rollen gewechselt.

Steigerung:
Der Abstand wird auf 1 m verlängert.
Auswertung:
Welche „Führung“ wurde wie empfunden (beide Seiten fragen!)?

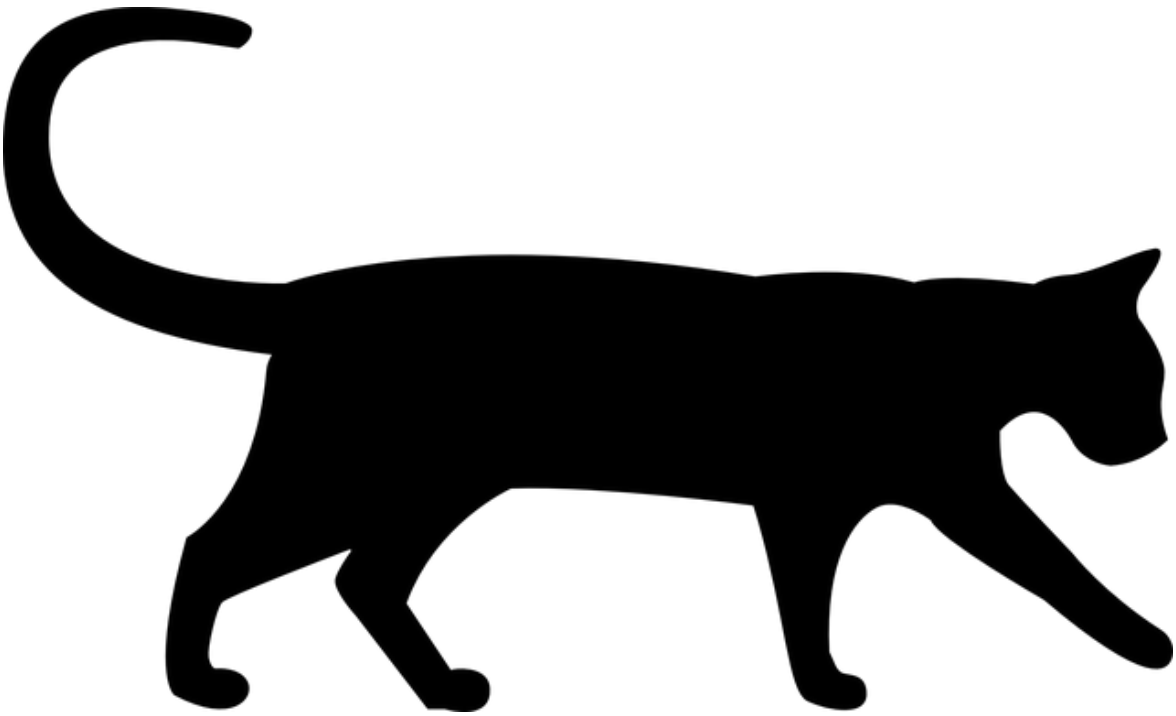
Thomas Häußler

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Armer schwarzer Kater

materialboerse.ejo.de /wp2014/armer-schwarzer-kater/



Sehr bekanntes Kreisspiel, bei dem es darum geht, die Mitspieler*innen zum Lachen zu bringen.
Alle Spieler*innen sitzen im Kreis.
Eine*r geht als Kater in die Mitte, kniet sich vor eine*n Mitspieler*in und miaut. Dies sollte nun auf eine möglichst witzige Weise geschehen: Grimassen, Faxen und alles Ähnliches ist erlaubt.
Der oder die so „Angesprochene“ muss nun dreimal hintereinander mit mitleidsvoller Stimme sagen „Armer schwarzer Kater!“ und diesem dabei über den Kopf streicheln.
Wenn der Kater es während dessen schafft, sein Opfer zum Lachen zu bringen, wird dieses nun zum Kater und muss in die Mitte.

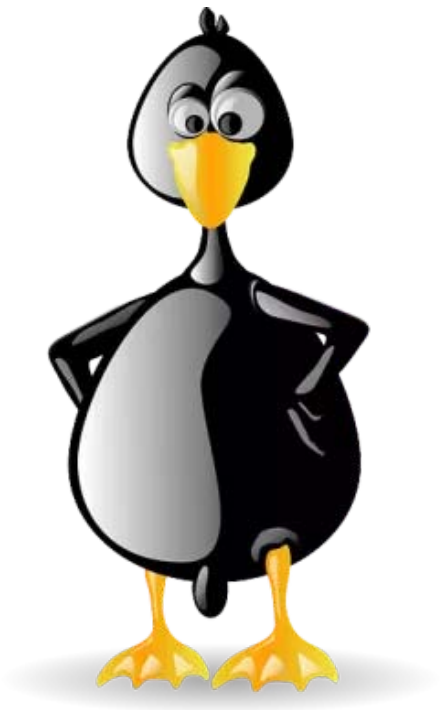
Oliver Biegel

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Ausflug in den Zoo

materialboerse.ejo.de/wp2014/ausflug-in-den-zoo/



Jede*r zieht einen Tiernamen und lässt sich fallen, sobald sein Tier genannt wird.
Was niemand weiß: Alle sind Löwen.
Die Mitspieler*innen stellen sich alle im Kreis auf, jede*r zieht einen Zettel und liest ihn für sich. Die Zettel werden abgegeben und die Spieler*innen haken sich mit den Armen beieinander ein.
Die Spielleitung erklärt, dass er jetzt eine Geschichte erzählt und wer „sein“ Tier hört, lässt sich fallen. Seine Nachbarn haben die Aufgabe ihn zu halten.
Dann erzählt die Leitung folgende Geschichte:

„Als ich neulich in den Zoo ging, sah ich zuerst die Giraffen mit ihren langen Hälsen, dann ging ich in den Streichelzoo und streichelte die (…). Später kaufte ich mir ein Eis und während ich es aß, beobachtete ich die stolzen Flamingos. Dann setzte ich meinen Spaziergang fort und kam zu den Raubtieren. Ich sah die Tiger und den schwarzen Panther und kam dann zum König der Raubtiere, dem Löwen!“

Tja, und mehr muss sie sich dann auch schon gar nicht mehr aus den Fingern saugen…

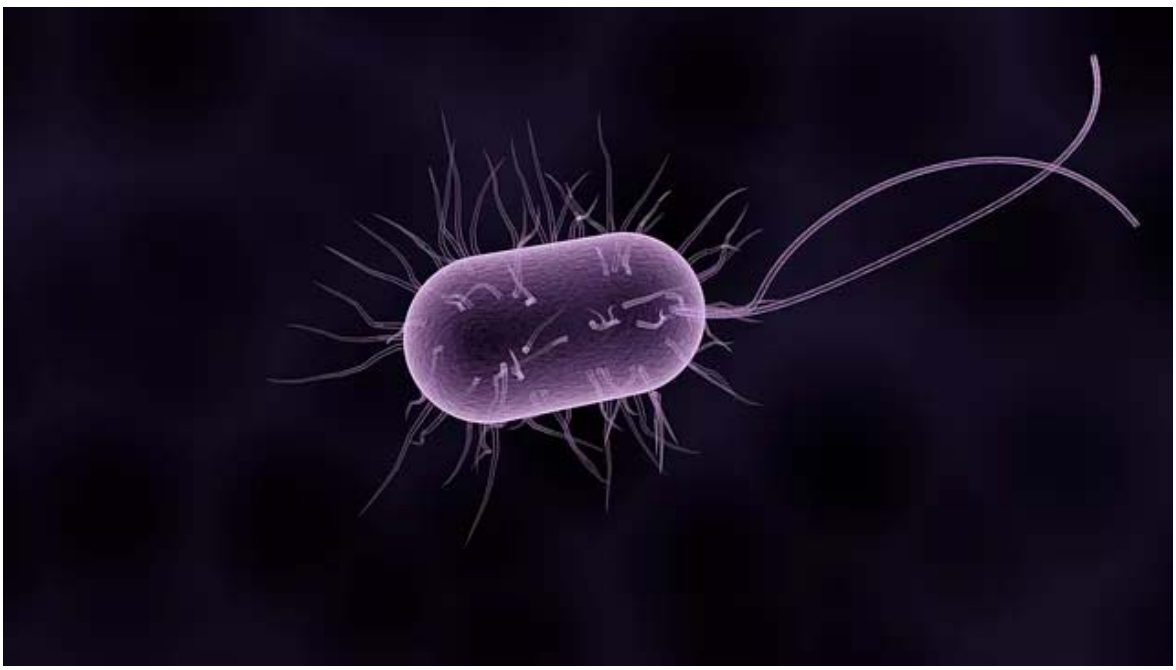
Martina Mitterleitner

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Bakterien

materialboerse.ejo.de/wp2014/bakterien/



Fangspiel mit sozialer Komponente
Eventuell wird ein Kennzeichen für die Bakterien (Haarnetz, Kopftuch, Stirnband oder Ähnliches, muss aber nicht sein) benötigt.

Die Fänger*innen (je nach Laufstärke bzw. Gruppengröße 1 – 5) sind die Bakterien. Wer mit diesen in Berührung kommt (abgeschlagen wird) ist krank und legt sich auf den Boden.
An vorgegebenen Stellen (z.B.: die vier Ecken der Halle) sind „Krankenhäuser“. Wer von einem Mitspieler*in dorthin gezogen wird, ist wieder gesund und darf weiterlaufen.
Aber Vorsicht:
Auch beim Abschleppen eines Kranken kann man abgeschlagen werden.
Sind alle gefangen, so haben die Bakterien gewonnen, sonst werden nach einer gewissen Zeit neue Bakterien bestimmt.

Bemerkungen
Bei meinen Judogruppen ein sehr beliebtes Spiel, das auch eine starke soziale Komponente hat (Soll ich ein Risiko eingehen, um andere zu „retten“?). Eignet sich auch gut zur Aufnahme eines Soziogramm der Gruppe (Einige liegen noch nicht richtig, schon sind sie im Krankenhaus, andere bleiben liegen, bis gerade jemand darüber stolpert).
Um zu verhindern, dass sich Kinder in den Krankenhäusern herumdrücken um nicht gefangen zu werden, muss jede*r, der oder die länger als nötig dort ist, ein „Krankenhausgeld“ von 10 Liegestützen bezahlen.

Rolf Pfeifer

Ball im Kreis

materialboerse.ejo.de /wp2014/ball-im-kreis/

Bei diesem Kinderspiel aus Brasilien (Bola no Circolo) geht es um schnelles Zuwerfen von Bällen.
Es spielen mindestens zwei Gruppen mit jeweils 5 bis 8 Spieler*innen gegeneinander.
Jede Gruppe stellt sich im Kreis auf, ein*e Spieler*in steht in der Mitte dieses Kreises.
Auf „Los!“ wirft der/die Spieler*in der Reihe nach jedem/r Spieler*in seiner Gruppe den Ball zu.
Dann läuft der/die erste Spieler*in auf seinen Platz im Kreis zurück, der/die Zweite läuft in die Mitte und spielt wieder jedem/r den Ball zu.
So geht es weiter, bis jede*r Spieler*in in der Mitte gewesen ist.
Gewonnen hat die schnellste Gruppe.

Dezernat Jugend im Bistum Limburg

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Ball-Kreislauf

materialboerse.ejo.de/wp2014/ball-kreislauf/

Eine Übung die die Konzentration fördert und die Gruppe zusammen bringt.

Alle bilden einen Kreis und stehen so eng zusammen, dass die Oberarme sich berührten.
Die Hände werden nebeneinander vor dem Oberkörper gehalten, die Handflächen nach oben.

Aufgabe ist es, einen Ball auf den Handflächen langsam laufen zu lassen, ohne ihn festzuhalten.

- Das Tempo kann nach und nach gesteigert werden.
- Richtungsänderungen können immer wieder vorgenommen werden.
- Ist der Ball gut im Fluss kann ein zweiter, kleinerer, hinzugenommen werden z.B. Tischtennisball…

Ulli

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Bist du Goofy?

materialboerse.ejo.de /wp2014/bist-du-goofy/

Aufwärmspiel, bei dem viele Blinde einen Stummen finden müssen.
Alle Spieler*innen legen sich eine Augenbinde an, bis auf eine*n Spieler*in, der oder die stumm ist.
Alle laufen herum und wer eine*n andere*n Spieler*in trifft, fragt: *„Bist du Goofy?“*
Der oder die Andere muss mit *„Nein“* antworten.
Erhält man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden.
Man nimmt dann die Augenbinde ab, fasst „Goofy“ an der Hand und wartet auf den oder die nächste*n Spieler*in der oder die fragt: „Bist du Goofy?“.
Da man jetzt auch ein Goofy ist, darf man nicht mehr antworten.
So entsteht eine lange Kette. Die Menschenkette muss versuchen, sich von den anderen Goofysuchern nicht berühren zu lassen.
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle sich an der Kette entlang getastet haben und „Goofys“ sind.

Die Helfer*innen sorgen dafür, dass die vielen „Blinden“ nirgendwo gegen rennen.

Blinde*r Indianer*in / Schwertkämpfer*in

materialboerse.ejo.de/wp2014/blinde_r-indianer_in-schwertkaempfer_in/

Eine blinder Häuptling muss die sich anschleichenden Indianer*in hören und die richtige Richtung angeben.
Eine*r blinde*n Schwertkämpfer*in muss unbemerkt eine Wäscheklammer geraubt werden, ohne das sie oder er dies bemerkt.

Einem oder einer Spieler*in (dem Häuptling) werden die Augen verbunden.
Er oder sie setzt sich dann am besten mitten in ein Waldstück mit Unterholz.
Die anderen Kinder haben sich inzwischen ca. 10 m weit von ihm oder ihr entfernt und sollen sich nun geräuschlos anschleichen.

Hört der Häuptling eine*n Anschleicher*in, deutet er oder sie in die entsprechende Richtung und der oder die ertappte Indianer*in muss wieder zum Ausgangspunkt zurück und es erneut versuchen.
Wer es unbemerkt bis zum Häuptling schafft, wird in der nächsten Runde der neue Häuptling.

Variante:
Ein*e Schwertkämpfer*in ist mit vielen Wäscheklammern bestückt und hat ein Schwert (aufgewickelte Zeitung) in den Händen.
Die Spieler*innen müssen, ohne vom Schwert getroffen zu werden, eine Wäscheklammer erbeuten.

Siegfried Heckl / Ulli

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Blinder Storch (Flöhe fangen)

materialboerse.ejo.de/wp2014/blinder-storch-floehe-fangen/

Ruhigeres Fangspiel, bei dem der oder die Fänger*in blind ist und die Gefangenen durch Tasten auch noch erkennen muss.
Als Spielfeld wählt man eine nicht zu große Wiese. Ein*e Spieler*in ist der Storch: Ihm oder ihr werden die Augen verbunden. Praktisch ist es, wenn der/die blinde Fänger*in merken kann, wenn er die Spielfläche verlässt (Gebüsch, Weg etc.).
Am besten achtet ein*e Helfer*in darauf, dass der „Storch“ nirgendwo gegen rennt.

Die anderen Spieler*innen verteilen sich in der Hocke auf dem Spielfeld.
Die Frösche dürfen während eines Spiels nur 10 Mal hüpfen. Haben sie ihre Hüpfer verbraucht, können sie nur noch hoffen, dass der Storch nicht über sie stolpert.
Hat der Storch einen der Frösche erwischt (berühren reicht), so muss er durch Tasten versuchen zu raten, wen er oder sie gefangen hat. Schafft er oder sie es, ist der gefangene Frosch neuer Storch und alle Frösche haben wieder 10 Hüpfer, andernfalls versucht der Storch, einen anderen Frosch zu fangen.

DLRG Jugend Stormarn

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Bewertung 5 Sterne aus 1 Meinungen

Blinzeln

materialboerse.ejo.de/wp2014/blinzeln/

Kreisspiel mit ständig wechselnden Paaren.
Ein*e einzelne*r Spieler*in versucht durch Blinzeln eine*n Partner*in zu finden, was dessen Bewacher*in aber verhindern möchte.

Falls im Stuhlkreis gespielt wird, müssen zwischen den Stühlen große Lücken sein. Dieses Spiel braucht eine ungerade Anzahl von Mitspieler*innen. Die Mitspieler*innen bilden einen Kreis, je zwei Leute hintereinander. Hinten stehen die „Wächter*innen“, sie halten die Hände auf dem Rücken und bewachen die „Gefangenen“, die vor ihnen auf dem Boden hocken oder auf Stühlen sitzen. Ein*e „Wächter*in“ steht allein und versucht, durch Zublinzeln eine*n „Gefangene*n“ zu befreien. Der oder die so Angeblinzelte versucht dem/der „Wächter*in“ zu entkommen, der oder die ihn/sie natürlich festhalten will (dazu darf er/sie jetzt seine Hände nach vorne nehmen). Schafft es der oder die „Gefangene“, zum/r Blinzel-Wächter*in überzulaufen, so wird er oder sie selbst zum/r Wächter*in, der oder die vorher Alleinstehende wird sein*e Gefangene*r, und der/die unaufmerksame Wächter*in muss sich eine*n neue*n Partner*in „erblinzeln“.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Bringspiel

materialboerse.ejo.de/wp2014/bringspiel/

Bei diesem Spiel müssen vorgegebene Gegenstände möglichst schnell organisiert werden.
Mehrere Gruppen spielen gegeneinander, sie sitzen jeweils in einer Reihe hintereinander.
Die Spielleitung nennt jetzt den zu besorgenden Gegenstand (durchgekautes Kaugummi, rosa Socken etc.), woraufhin die Ersten aus jeder Gruppe losrennen, um den Gegenstand zu holen.
Andere aus den Gruppen dürfen dabei helfen, allerdings zählt die Aufgabe erst dann als erledigt, wenn alle Spieler*innen aus der Gruppe (und der geforderte Gegenstand) wieder zurück sind.
Die schnellste Gruppe erhält 3 Punkte, die zweite 2 Punkte und die dritte 1 Punkt auf der Punktetafel.
Anschließend wird der nächste Gegenstand genannt.

Bemerkungen

Es sollte darauf geachtet werden, dass nicht in persönlichen Sachen herumgewühlt wird und dass die organisierten Gegenstände bald wieder zurückgebracht werden.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Bruthenne

materialboerse.ejo.de/wp2014/bruthenne/

Bei diesem Kinderspiel aus Thailand müssen einer „Henne“ die „Eier“ geklaut werden, ohne abgeschlagen zu werden.
Auf dem Boden werden um den gleichen Mittelpunkt zwei Kreise gezogen, der kleinere hat etwa einen Meter, der größere etwa zwei Meter Durchmesser. Die Größe der Kreise soll dabei etwa von der Größe der mitspielenden Kinder abhängen.

Ein*e Spieler*in spielt die Henne. Sie steht im inneren Kreis, den sie nicht verlassen darf.
Die anderen Spieler*innen legen je einen Stein als „Ei“ in den inneren Kreis.

Nun versuchen sie, wieder ein Ei zu stehlen, ohne von der Henne berührt zu werden und ohne in den äußeren Kreis zu treten.
Wem das gelingt, der oder die setzt sich auf die Seite. Wer von der Henne abgeschlagen wird, muss als Henne in den Kreis und die verbleibenden Eier bewachen, bis er oder sie wiederum jemanden abschlagen kann.

Dezernat Jugend im Bistum Limburg

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Centspiel (2-Euro-Spiel)

materialboerse.ejo.de/wp2014/centspiel-2-euro-spiel/

Ein Geldstück muss auf verschiedene Weise im Kreis herum gegeben werden.
Die Spieler*innen sitzen im Kreis. Das Geldstück, mit dem gespielt wird, wird auf den Handrücken der Spielleitung gelegt. Nun gibt diese es seine*m Nachbar*in so weiter, dass es bei ihm oder ihr ebenfalls auf dem Handrücken liegt. Dabei darf er/sie nicht die andere Hand zur Hilfe nehmen.

Wie die Übergabe gemacht wird, ist den beiden jeweils Beteiligten überlassen, das Geldstück darf aber nicht herunter fallen. Falls es doch herunter fällt, müssen die beiden die Übergabe solange noch einmal probieren, bis es klappt.

Die nächsten Runden werden immer schwieriger:

- Weitergabe von kleinem Finger zu kleinem Finger
- Weitergabe von Arminnenseite zu Arminnenseite
- Weitergabe von Fuß zu Fuß
- Weitergabe von Stirn zu Stirn
- Weitergabe von Oberschenkel zu Oberschenkel
- Weitergabe von Bauch zu Bauch (am Boden liegend)

Bemerkungen
Im Zuge der Euro-Umstellung wurde das Spiel, das ursprünglich „Pfennigspiel“ hieß, in „Centspiel“ umbenannt.

Cross Boccia

materialboerse.ejo.de /wp2014/cross-boccia/

Über Tische und Bänke, quer durchs Treppenhaus, aus dem 3. Stock in den Hinterhof,…CROSS-BOCCIA kann und will überall gespielt werden!

Zu einer schnellen Bauanleitung und einer Spielanleitung gelangst du hier:
Download: Cross-Boccia.pdf

Viel Spaß wünscht euch Sandra Bohlken!

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Der Riese schläft

materialboerse.ejo.de/wp2014/der-riese-schlaeft/

Der Riese ist harmlos, wenn er schläft.
Sobald er aber auf Kommando der Spielleitung aufwacht, versucht er, die anderen Spieler*innen zu fangen.

Die Spielleitung sucht sich einen „Riesen“ unter den Spieler*innen aus.
Diese*r legt sich hin und stellt sich schlafend.
Der Rest der Gruppe wagt sich jetzt so nahe wie möglich an den schlafenden Riesen heran.

Die Spielleitung kommentiert dies: „Der Riese schläft, er schläft ganz tief und fest…“ Irgendwann sagt er: „Der Riese wacht auf!“
Auf dieses Stichwort springt der Riese auf und versucht, eine*n aus der Schar zu fangen. Diese*r wird dann der 2. Riese.

In der nächsten Runde fangen sich dann beide, weitere Riesen.
Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen.

Siegfried Heckl

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Diamantenraub

materialboerse.ejo.de /wp2014/diamantenraub/

Die Polizisten müssen das Diebesgut finden und den Dieb fangen.
Alle Spieler*innen laufen im Raum umher und begrüßen sich mit Handschlag, wenn sie sich begegnen. Der Dieb hat in seiner Hand das Diebesgut (eine Murmel) und übergibt bei der Begrüßung seinem Gegenüber das Diebesgut, der damit zum Dieb wird …
Zwei Spieler*innen, die jeweils an einer Mütze zu erkennen sind, haben als Polizist die Aufgabe den Dieb und das Diebesgut zu fassen.
Sie berühren einzelne Spieler*innen an der Schulter.
Diese Spieler*innen müssen dann ihre Hände mit der Handinnenfläche nach oben öffnen.
Sind die Hände leer, muss der Polizist die Mütze übergeben und wird zur/m Spieler*innen. Der neue Polizist sucht weiter nach dem Diebesgut.
Liegt die Murmel in einer der Hände, scheidet der ertappte Dieb aus und der Polizist wird zum Dieb. Der Polizist muss seine Mütze an Ort und Stelle fallen lassen. Ein*e andere*r Spieler*in kann sich die Mütze nehmen und als neuer Polizist auf die Suche nach dem Diebesgut begeben.
Das Spiel ist beendet, wenn es keine*n Spieler*innen mehr gibt.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Die Bombe tickt

materialboerse.ejo.de /wp2014/die-bombe-tickt/

Eine „Bombe“ muss gefunden werden, bevor sie „explodiert“.
Der Wecker wird z.B. auf eine halbe Stunde eingestellt und im Gelände versteckt.

In einem unübersichtlichen Gelände mit viel Gestrüpp, Bäumen und Steinen wird ein laut tickender Wecker versteckt, den verschiedene Gruppen suchen und zur Spielleitung bringen müssen.
Doch sie haben nicht viel Zeit, denn wenn der Wecker klingelt, bevor er abgegeben wurde, ist die „Bombe“ explodiert.

Maik Kleine

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Ullis Materialbörse

Die große Raupe / Blindschleiche

materialboerse.ejo.de /wp2014/die-grosse-raupe-blindschleiche/

Eine blinde Schlange von Kindern erlebt die Natur mit Ohren, Nase und Händen.
In einem Wald oder auf einem Wanderweg werden den Kindern die Augen verbunden, sie legen einander die Hände auf die Schultern und gehen hinter einander als blinde Raupe durch die Natur, vorweg ein*e sehende*r Mitarbeiter*in.
Die Kinder sollen dabei möglichst viel erhorchen, erriechen und ertasten: Baumrinden, Blätter, Tiere, Felsen, Pflanzen, Schatten, Sonne…

Wenn die Kinder keine Lust mehr haben, werden die Augenbinden abgenommen.
Die Kinder können dann versuchen, den Weg zurück alleine zu finden.

Ullis Materialbörse

Drachenschwanzjagd (update)

materialboerse.ejo.de /wp2014/drachenschwanzjagd/

Eine lange Schlage von Spieler*innen fängt – ihr eigenes Ende!

Die Spieler*innen stellen sich in einer Reihe hinter einander auf und legen ihre Arme um die Hüfte der Person vor einem. Der oder die Letzte steckt sich hinten in die Hosentasche ein Taschentusch.
Mit dem Startzeichen beginnt der Drachen, seinem Schwanz nachzujagen. Der oder die vorderste Spieler*in muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen.
Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler*innen 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 oder die Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

DLRG Jugend Stormarn

Varianten:
DRACHENJAGD – Bei vielen Spieler*innen können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

DRACHEN ABWERFEN – 6 Spieler*innen bilden einen Drachen. Alle anderen bilden den großen Kreis der Jäger*innen um den Drachen. Die Spieler*innen aus dem Kreis versuchen nun mit einem Softball den Drachenschwanz (die letzte Person in der Drachenreihe) zu treffen. Wenn getroffen wird, hat der Drachenkopf nicht aufgepasst und fällt ab und reiht sich in den Kreis der Jäger*innen ein. Wird nicht getroffen, muss der oder die Jäger*in den Kreisverlassen und wird zum Drachenschwanz. Diese Variante endet, wenn alle Spieler*innen entweder Jäger*innen oder Drachen sind. Oder man spielt mit Zeitlimit oder setzt eine Mindestzahl von Jäger*innen und Drachen fest.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Bewertung 5 Sterne aus 1 Meinungen

Ebbe und Flut – Donauwelle

materialboerse.ejo.de /wp2014/ebbe-und-flut-donauwelle/

Bewegungsspiel, bei dem man sich auf einen freien Platz setzen muss.
*Unsere süddeutschen Mitbürger*innen werden das vergleichbare Spiel Donauwelle bevorzugen.*

Die Mitspieler*innen sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger im Kreis als Mitspieler*innen da sind. Ein*e Spieler*in steht in der Mitte. Diese*r Spieler*in ruft nun „Ebbe“, „Flut“ oder „Springflut“. Bei „Ebbe“ müssen alle Spieler*innen einen Platz nach links rücken, bei „Flut“ einen Platz nach rechts. Bei „Springflut“ müssen alle Spieler*innen kreuz und quer die Plätze tauschen. Der oder die Spieler*in in der Mitte versucht, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Die- oder Derjenige, der/die keinen Stuhl mehr findet, bzw. nach dem Weiterrücken zwischen zwei Plätzen hängt, muss in die Mitte.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

Donauwelle:
Ein*e Freiwillige*r stellt sich in die Mitte des Kreises. Startet das Spiel, so wird im Uhrzeigersinn auf den freien Platz aufgerückt. Der oder die Spieler*in in der Mitte muss versuchen, sich auf den wandernden freien Platz zu setzen. Um es ihm/ihr etwas leichter zu machen, wird die Rückrichtung auf sein Kommando „Wechsel!“ hin, gewechselt. Hat er/sie es geschafft sich auf den freien Platz zu setzen, muss der oder die Spieler*in, der oder die dann steht oder zwischen zwei Stühlen sitzt, als nächstes in die Mitte.

Sascha Rehberg

Evolution

materialboerse.ejo.de/wp2014/evolution/

Dass wir Menschen vom Klapperstorch gebracht wurden, glaubt heutzutage kein Kind mehr. Dass wir uns aber aus einer Amöbe entwickelt haben, ist eine der neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse…

Bis zu sechs Entwicklungsstufen werden vorgestellt:

1. Amöbe (Schwimmbewegungen machen)
2. Insekt (summen, mit den Flügeln schlagen)
3. Frosch (quaken, in der Hocke hüpfen)
4. Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)
5. Gorilla (die Hände auf die Brust klopfen)
6. Mensch (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Alle sind anfangs eine Amöbe und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln.

Das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und ausknobeln (Schere-Stein-Papier), wer zum nächsthöheren Level fortschreitet.
Der oder die Verlierer*in muss wieder eine Stufe zurück.
Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Es dürfen immer nur gleichartige Wesen miteinander

knobeln.
Das bedeutet auch, dass am Schluss von jedem Wesen mindestens eines übrig ist!

Hier noch alternative Entwicklungsstufen:

1. Das Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)
2. Das Huhn (watscheln,mit den Ellbogen als Flügel wackeln und gackern)
3. Der Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)
4. Der Ninja (Mit einem fiktiven Schwert fechten und tja-jieehh schreien)
5. Der Weise (Aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

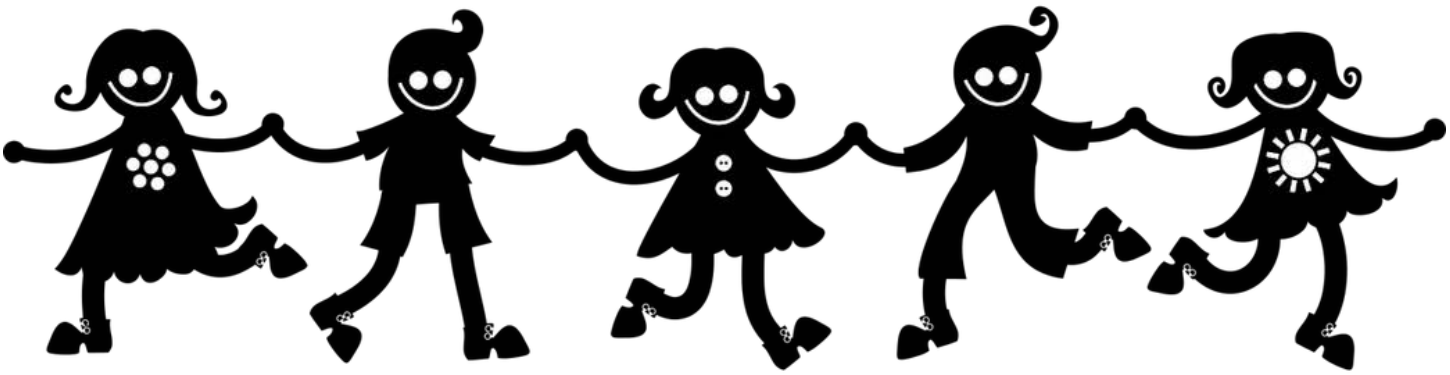
DLRG Jugend Stormarn

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Fang-Kette

materialboerse.ejo.de /wp2014/fang-kette/



Ein*e Spieler*in versucht, die Anderen zu fangen.
Erwischt der/die Fänger*in eine*n Spieler*in, so nehmen sich beide an die Hand und fangen weiter.
Erreicht die Kette eine Länge von acht Fänger*innen, so teilt sie sich in zwei Ketten zu je vier Fänger*innen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle gefangen sind.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Ullis Materialbörse

Faules Ei – Plumpsack; Ente, Ente, Gans

materialboerse.ejo.de/wp2014/faules-ei-plumpsack-ente-ente-gans/

Weit verbreitetes Kinderspiel.
Die Mitspieler*innen setzen sich in einen Kreis.
Ein*e Spieler*in läuft außen herum und lässt hinter einem/r anderen Spieler*in einen Gegenstand (Taschentuch, Geschirrhandtuch o.ä.) fallen. Diese*r muss nun den Gegenstand aufheben und dem/der ersten Spieler*in hinterher laufen.
Schafft er es, ihn/sie einzuholen, so muss der/die erste Spieler*in in die Mitte („faules Ei“). Schafft er/sie es dagegen, vorher den freien Platz zu erreichen, so muss der/die verbliebene Spieler*in weitermachen: hinter irgendjemandem das Tuch fallen zulassen, weglaufen, usw.

Es kann auch ein K.O.-System eingeführt werden: wer abgeschlagen wurde, scheidet aus, wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Variation:
Die Spielvariation „Ente, Ente, Gans“ funktioniert ohne Tuch. Der/die außen herumlaufende Spieler*in legt jedem/r, an dem er/sie vorbei geht, die Hand auf den Kopf und sagt „Ente“. Irgendwann sagt er/sie „Gans“, woraufhin der/die andere aufspringen und losrennen muss.

Oliver Biegel

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Faxversand

materialboerse.ejo.de/wp2014/faxversand/

Ein Beobachtungsspiel, bei dem man auch Namen lernen kann.

Die Spieler*innen stehen im Kreis.
Ein*e Spieler*in geht in die Mitte, ein*e weitere*r Spieler*in wird als „Fax-Absender“ bestimmt.
Der oder die Spieler*in in der Mitte dreht sich nun so, dass er oder sie den „Fax-Absender“ nicht sehen kann.
Diese*r sagt nun: „Ich schicke ein Fax an…“ und den Namen eines oder einer Mitspieler*in.
Danach sagt er oder sie „Abgeschickt!“ und drückt gleichzeitig die Hand seiner/s linken oder rechten Nachbarn.
Dieser wiederum drückt seiner/m Nachbarn die Hand und so weiter bis zum/zur Empfänger*in.
Der oder die Spieler*in in der Mitte darf sich beim Ausruf „Abgeschickt!“ umdrehen und muss dann herausfinden, wo das Fax gerade ist!
Die Spieler*innen, die das Fax gerade weitergeben, müssen natürlich höllisch aufpassen, dass der oder die Spieler*in in der Mitte nichts mitbekommt.
Wenn diese*r das Fax entdeckt, bevor es bei dem oder der Empfänger*in angekommen ist, darf er oder sie in den Kreis zurück und der Absender muss in die Mitte.

spieledatenbank

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Bewertung 2 Sterne aus 1 Meinungen

Fingerhut suchen

materialboerse.ejo.de/wp2014/fingerhut-suchen/

Ein Fingerhut, der irgendwo versteckt ist, soll gesucht werden.
Die Spielleitung erklärt das Spiel. Sie beschreibt den Spieler*innen, dass sie einen Fingerhut, der im Raum versteckt ist, suchen sollen.
Alle Spieler*innen müssen aufstehen, die Hände auf den Rücken legen und im Raum so lange herumsuchen, bis eine*r den Fingerhut gefunden hat. Während nun die Spieler*innen die Suche aufnehmen, steckt sich die Spielleitung heimlich den Fingerhut auf einen Finger und sitzt ruhig auf einem Stuhl.
Gewöhnlich dauert es eine ganze Weile, ehe der erste den Fingerhut entdeckt. Wer ihn gefunden hat, darf sich setzen.
Das Spiel dauert so lange an, bis jede*r den Fingerhut gesehen hat, bzw. bis alle wieder sitzen.

Bemerkungen
Eine Variante des Spieles ist „Cent verstecken“.
Sie hat den Vorteil, dass das Spiel mehrmals hintereinander gespielt werden kann. Das Centstück wird sichtbar im Raum versteckt, z.B. neben einem Stuhlbein, auf einer Fensterbank usw.
Man wird erstaunt sein, wie lange es dauert, bis alle Spieler*innen das Centstück gesehen haben.

Kreisjugendring Pinneberg

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Flohzirkus

materialboerse.ejo.de /wp2014/flohzirkus/

Alle Flöhe haben zehn Hüpfer frei um sich in Sicherheit zu bringen.
Der blinde Zirkusdirektor (Augenbinde) versucht die Flöhe wieder einzufangen (durch Berührung).

Wer berührt wurde verlässt das Spielfeld.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Fuchs und Eichhörnchen

materialboerse.ejo.de/wp2014/fuchs-und-eichhoernchen/

Zwei Fuchs-Bälle versuchen, den Eichhörnchen-Ball zu erwischen.
Die Spieler*innen sitzen oder stehen im Kreis.
Zwei „Fuchs-Bälle“ müssen im Kreis herumgereicht werden, ein zusätzlicher „Eichhörnchen-Ball“ darf auch geworfen werden.
Ziel des Spiels ist es, dass die Füchse das Eichhörnchen fangen, indem der oder die Mitspieler*in, der oder die gerade den Eichhörnchenball in der Hand hält, mit einem Fuchsball berührt wird.

Damit alle auf der Hut sind, müssen die Spieler*innen „Fuchs“ und „Eichhörnchen“ rufen, wenn sie die jeweiligen Bälle weitergeben.
Wird das Eichhörnchen gefangen, so werden die drei Bälle wieder so an drei Spieler*innen im Kreis verteilt, dass sie einen großen Abstand zueinander haben.
Dann kann die nächste Runde beginnen.

Material:
2 gleich aussehende „Fuchs-Bälle“
1 deutlich anders aussehender „Eichhörnchen-Ball“

Tobias Albers

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Gehetztes Kaninchen – Fuchs & Hase – Flucht

materialboerse.ejo.de /wp2014/gehetztes-kaninchen/

Abwechslungsreiches Fangspiel.
Je zwei Spieler*innen stellen sich einander gegenüber, fassen sich an den Händen, und bilden so einen „Kaninchenbau“. Ein*e Spieler*in ist der Fuchs, drei oder mehr sind die Kaninchen. Der Fuchs muss die Kaninchen fangen, diese dürfen in den Kaninchenbauen Schutz suchen. Allerdings passt dort immer nur ein Kaninchen hinein, ist dort schon ein anderes Kaninchen, so muss sich dieses einen neuen Bau suchen. Erwischt der Fuchs ein Kaninchen, so tauschen die beiden ihre Rollen, ebenso tauscht ein Kaninchen, welches in einen Bau schlüpft, mit einem der beiden Spieler*innen, die den Bau bilden.

Variante:
Gerade Anzahl von Mitspielern. Ein*e Flüchtende*r und ein*e Verfolger*in. Der Rest stellt sich kreuz und quer zu zweit nebeneinander auf.
Der oder die Flüchtende fasst nun eine*n beliebige*n Mitspieler*in bei der Hand. Der- oder diejenige, welche*r an der anderen Hand dieses/r Mitspieler*in ist, muss nun vor dem oder der Verfolger*in flüchten. Erwischt der oder die Verfolger*in den/die Flüchtende, werden die Rollen getauscht, und der/die Verfolger*in muss flüchten.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

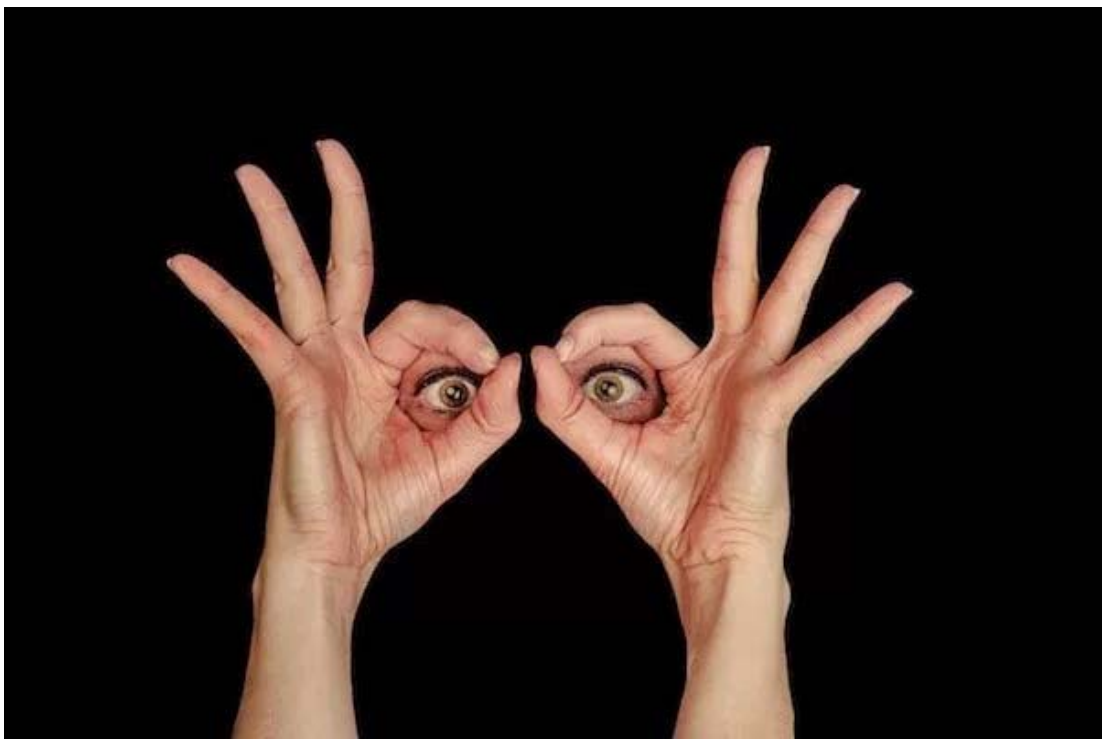
Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Ullis Materialbörse

Ich sehe was…

materialboerse.ejo.de /wp2014/ich-sehe-was/



Jede*r Spieler*in denkt sich zwei Sachen:

1. was im Raum zu sehen ist;
2. was eine Person an sich hat.

Es sollten klar sichtbare, aber nicht sofort ins Auge fallende Sachen oder Details sein.
Der oder die Spieler*in lässt nun seine Sache von den anderen raten.
Als Hilfe nennt er die Farbe:
„Ich sehe was im Raum, was ihr nicht seht, und das ist blau-weiß!“
Ist es geraten, lässt die oder der nächste Spieler*in raten usw.

Danach gibt es eine zweite Rate-Runde mit den Sachen der Personen:
„Ich sehe was an euch, was ihr nicht seht, und das fängt mit S an!“

Kreisjugendring Pinneberg

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Jäger und Reh

materialboerse.ejo.de/wp2014/jaeger-und-reh/

Ein Reaktionsspiel mit viel Bewegung, in dem Jäger*in und Gejagte*r in Sekundenschnelle wechseln.

Der oder die Jäger*in jagt das Reh im Wald.
Ihr benötigt zwei Freiwillige, die am Anfang mit diesen Rollen beginnen wollen.
Alle anderen bilden den „Wald“, indem sie mit den Armen jeweils zu zweit eingehakt als Pärchen zusammenstehen.

Der oder die Jäger*in fängt an, das Reh zu jagen. Um der Jagd zu entgehen, kann sich das Reh an einem Waldpärchen mit dem Arm einhaken.
In diesem Moment kommt es zu einem Rollenwechsel. Das Reh wird so zu einem Teil des Waldes, die Person auf der anderen Seite des Waldpärchens wird zum oder zur Jagenden, während der oder die Jäger*in zum gejagten Reh wird. Und so geht die Jagd weiter.

Das Ende setzt Ihr nach Gefühl.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Jakob und Jakobinchen

materialboerse.ejo.de/wp2014/jakob-und-jakobinchen/

Zwei „blinde“ Spieler*innen im Kreis können sich nur über ihre Stimme finden.
Der eine muss die Andere fangen, die Andere muss das verhindern.
Beiden Mitspieler*innen werden die Augen verbunden.

Jakob ruft: „Jakobinchen, wo bist Du?“.
Jakobinchen antwortet mit „Hier!“.

Nach diesen Zurufen orientieren sich die Beiden.
Jakob versucht, Jakobinchen zu fangen, Jakobinchen versucht, Jakob zu entkommen.

Die Spielkreis bildet die Begrenzung, alle Zuschauer*innen müssen ruhig sein, damit sich die Beiden hören können und darauf achten, dass sie den Kreis nicht verlassen.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Katze und Maus

materialboerse.ejo.de/wp2014/katze-und-maus/

Ein Spiel mit dem Fallschirm, vor allem für Kinder.
Ein*e Spieler*in schlüpft als Maus unter den Fallschirm, ein*e zweite*r setzt sich als Katze darauf.
Alle anderen Spieler*innen fassen den Fallschirm am Rand und machen Wellen, damit die Katze nur schwer erkennen kann, wo die Maus gerade herumkrabbelt. Die Katze muss die Maus erwischen.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Kieselstein im Körper

materialboerse.ejo.de /wp2014/kieselstein-im-koerper/

Ein Spiel das die Konzentration fördert und es ist zu dem sehr lustig an zu schauen!
Alle Spieler*innen stehen im Kreis, ebenso die Spielleitung, die die Übung vormacht.

Man stellt sich einen kleinen Kieselstein vor, den man in der rechten Hand hält.
Dieser Kieselstein schlupft durch die Handinnenfläche in den Arm und soll nun durch den Körper geschüttelt werden.

Zunächst in die Schulter, anschließend mit etwas Schwung in die andere Schulter, in den Arm und zurück. Vorsichtig die Wirbelsäule hinab in den Po, ein paar mal von der rechten zur linken Hüfte und zurück. Dann ins rechte Bein, wieder nach oben zum Becken und ins linke Bein.

Der Kieselstein erscheint nun wieder außen, liegt auf dem linken Fuß und wird in hohem Bogen nach hinten gekickt, der Spieler dreht sich um und kennzeichnet den imaginären Aufprall mit einem lauten „Plopp!“.

Übung gemeinsam machen, oder auch wie eine Art Kanon/ Wellenbewegung, zeitversetzt starten.

Sandra Bohlken

Klammer stecken

materialboerse.ejo.de /wp2014/klammer-stecken/

Die Spieler*innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe legt sich mit geschlossenen Augen bequem auf den Boden (Lage beliebig). Die andere Gruppe versucht vorsichtig, Wäscheklammern so an die Kleidung der Liegenden anzubringen, dass diese es nicht bemerken. Wenn doch, machen sie durch Bewegen des entsprechenden Körperteils darauf aufmerksam. Die Klammer muss dann wieder entfernt werden. Sind alle Klammern verteilt, dürfen die Liegenden nachschauen, wo und wie viele Klammern sich an ihnen befinden. 2. Durchgang dann mit vertauschten Gruppen.

Variante:
Bei wenigen Spieler*innen können auch nur jeweils ein oder zwei Personen die Klammern stecken.
Zu beachten:
Raum möglichst mit Decken auslegen, Schuhe eventuell ausziehen. Um den „Cool-down“- Effekt zu erzielen, ist eine angemessene Atmosphäre nützlich: gedämpftes Licht und ruhige „meditative“ (Instrumental-) Musik sind sehr hilfreich.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Klatsch-Radar

materialboerse.ejo.de/wp2014/klatsch-radar/

Es muss der richtige Weg zum eigenen Platz gefunden werden.
Alle anderen helfen durch Klatschen diesen zu finden.
Ein*e Spieler*in verlässt den Raum und alle anderen Spieler*innen sitzen im Kreis.
Es wird ein Weg festgelegt der von der Tür zum freien Platz führt.
Alles Spieler*innen müssen sich diesen Weg merken.

Nun kommt der oder die Spieler*in wieder herein und muss den Weg zum eigenen freien Platz finden.
Solange der oder die Spieler*in sich auf dem richtigen Weg befindet, klatschen alle im Kreis sitzenden Spieler*innen.
Wird aber der Weg verlassen, hören alle auf zu klatschen und fangen erst wieder an zu klatschen, wenn der korrekte Weg wieder gefunden wurde.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Mist Mist Mist

materialboerse.ejo.de /wp2014/mist-mist-mist/

Ein temporeiches, witziges Spiel zum warm und wach werden.
Dieses Spiel eignet sich auch zum nonverbalen Kennenlernen.
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 und anschließend sofort wieder dreimal auf den Boden geschmissen werden.
Dabei ist dann 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.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Bewertung 5 Sterne aus 3 Meinungen

Rot zu Rot

materialboerse.ejo.de/wp2014/rot-zu-rot/

Wird eine Farbe ausgerufen, so müssen sich alle Spieler*innen, die Kleidungsstücke in dieser Farbe haben, mit diesen Kleidungsstücken berühren.
Die Spieler*innen bewegen sich zu Musik frei im Raum. Die Spielleitung stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe, z.B. „Rot“.
Nun müssen sich alle Spieler*innen, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Körperstelle, an der das farbige Kleidungsstück sitzt.
Eine rote Socke wird also versuchen, sich mit einem roten Halstuch zusammen zu tun, das wiederum an einer roten Hose „klebt“ usw.
Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.

Siegfried Heckl
Foto: U. Bohlken

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Satelliten

materialboerse.ejo.de/wp2014/satelliten/

Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los und umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in.
Alle Spieler*innen stehen im Raum.
Jede*r Spieler*in wählt sich insgeheim eine*n andere*n Spielerin aus, ohne dass der oder die das merkt.
Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in dreimal und gehen dann schnell auf ihren Platz zurück.

Variante:
Die Spieler*innen müssen gleichzeitig versuchen herauszufinden, ob und wer sie umkreist.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Bewertung 5 Sterne aus 1 Meinungen

Wer fehlt?

materialboerse.ejo.de /wp2014/wer-fehlt/

Wer fehlt? ist ein Kennenlernspiel. Es eignet sich zum festigen und wiederholen der Namen der Gruppenmitglieder, die sich schon (etwas) kennen.

Die Spieler stehen im Kreis. Zu Beginn sollten nochmals die Namen der Mitspieler*innen wiederholt werden.

Alle Mitspieler*innen schließen die Augen. Die Spielleitung „schiebt“ einige Mitspieler*innen auf andere Positionen (oder diese gehen selber vorsichtig im Raum herum).
Einem/r Mitspieler*in stülpt die Spielleitung eine Decke über den Kopf. Auf ein Signal öffnen alle Spieler*innen die Augen und versuchen so schnell wie möglich den Namen des fehlenden Spielers zu nennen.

Material:

- blickdichte Decke

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Wilder Wutz

materialboerse.ejo.de /wp2014/wilder-wutz/

Ein*e Fänger*in und der Rest stellen sich in ausreichend großem Abstand gegenüber. Der oder die Fänger*in fragt nun: „Wer hat Angst vorm wilden Wutz?“ – der Rest antwortet: „Niemand“ – „Und wenn er kommt?“ – „Dann laufen wir!“. Nun müssen die beiden Gruppen die Seite des Spielfeldes tauschen. Wer dabei vom wilden Wutz abgeschlagen wird, kommt in dessen Gruppe und muss ihm in den nächsten Runden dabei helfen, Leute abzuschlagen.
Das Spiel wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen

Wolf und Schafe

materialboerse.ejo.de /wp2014/wolf-und-schafe/

Eine*r ist der Wolf und die anderen sind die Schafe.

Solange die Musik spielt, laufen alle im Stuhlkreis umher.
Verstummt die Musik, setzen sich alle auf die Stühle.

Die Beiden, die rechts und links vom Wolf sitzen (egal wie viele Plätze dazwischen noch frei sind) scheiden aus und verlassen den Stuhlkreis.

Ich bitte um eine Bewertung dieses Artikels

Es gibt noch keine Bewertungen