

Spiele- und Ideensammlung

1. Der falsche Affe

- a. Ein Spieler steht gegenüber einer Spielerreihe. Hinter den Spielern ist in ca. 4m eine Ziellinie. Der Spieler turnt alle möglichen Übungen und Bewegungen vor, die alle Spieler der Reihe nachmachen müssen. Berührt der Vorturner den Boden mit beiden Händen, muss er versuchen, einen der nun wegrennenden Spieler noch vor der Ziellinie zu erhaschen. Dieser wird dann zum falschen Affen.

2. Aufstand

- a. Erst zwei, dann drei ... dann die ganze Gruppe sitzen Rücken an Rücken und versuchen mit eingehakten Armen, aufzustehen.

3. Blinder Dampfer

- a. Die Spieler bilden eine Kette und sind nun ein Dampfer. Der letzte Mann ist Kapitän und hat als einziger die Augen geöffnet. Durch Klopfen auf die Schulter (oder kleine Kniffe) lenkt der das Schiff, er darf aber nichts sagen. Es werden Zeichen für geradeaus, links, rechts, stopp usw. vereinbart.

4. Drachenjagd

- a. Die Gruppe wird in zwei gleich große "Mannschaften" eingeteilt. Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe und "verbinden" sich zum Drachen durch Schulter- oder Hüftgriff. Der letzte Spieler in der Reihe bekommt ein Tuch/Taschentuch als Drachenschwanz. Auf Startkommando versuchen nun beide "Drachenköpfe" den Schwanz des anderen Drachen abzureißen und den Gegner so zu besiegen. Wichtig ist, dass der Drache als Drache zusammenbleibt und nicht auseinander reißt. Es kann auch mit einem oder auch mit drei und mehr Drachen gespielt werden.

5. Detektiv aus Absurdistan

- a. Einer wird vor die Tür gesetzt - angeblich, damit die Gruppe inzwischen einen Kriminalfall bespricht. Das tut sie aber nicht - sondern sie beschließt, alle Fragen nach dem Schema "1. Frage: Ja, 2. und 3. Frage: Nein" zu beantworten (das Schema kann auch anders abgesprochen werden). Der nun hereingeholte Detektiv muss durch entsprechende Fragen, die nur mit ja und Nein zu beantworten sind, den Fall rekonstruieren - dabei kommen natürlich die absurdesten Sachverhalte heraus.

6. Gleichgewicht

- a. Zwei Spieler stehen sich gegenüber und berühren sich mit ihren flachen Händen. Sie versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu drücken.

7. Gordischer Knoten

- a. Ein Spieler verlässt den Raum oder wendet sich eine Zeitlang von der Gruppe ab. Diese bildet einen Kreis mit Anfassen. Ohne die Hände zu lösen, verknötet sich der Kreis. Sind genug Arme ausgekugelt, muss der freie Spieler versuchen, wiederum ohne Lösen der Hände, den Knoten zu entwirren.

8. Malen nach Zahlen

Auf ein beliebiges Ausmalbild werden die Zahlen von 1 – 4 in bestimmten Feldern notiert (Bsp. Jeweils ein Auge bekommt die 1, die Hose bekommt die 4, jeweils ein Arm die 2 etc.). Es werden beliebig viele Gruppen gebildet, jede Gruppe bekommt das gleiche Ausmalbild. Nun muss immer ein Kind pro Gruppe ein Feld „freilaufen“. Das Feld darf erst ausgemalt werden, wenn die Anzahl an Runden gelaufen ist, die in dem Feld notiert steht.

9. Prinzessin, Ritter, Drache – Riesen Schnick- Schnack- Schnuck

Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Das Spielfeld besteht aus einer „Heimlinie“ für jedes Team und einer Mittellinie in der Mitte dazwischen. Zunächst entscheidet sich jedes Team für eine Figur, die sie in dieser Runde sein will, also Prinzessin, Drache oder Ritter. Dann stellen sich die Teams in zwei Reihen gegenüber an der Mittellinie auf und kämpfen gegeneinander, indem sie ihre Figur spielen. Dieser Kampf wird mit „Schnick, Schnack, Schnuck“ eingeleitet und beide Gruppen zeigen zeitgleich ihre Figur. Es besiegt der Ritter gegen den Drachen, der Drache frisst die Prinzessin und die Prinzessin verzaubert den Ritter. Das Team, das gewinnt darf die Spielenden des anderen Teams fangen, bis die Spielenden hinter ihrer Heimlinie sind. Personen, die angeschlagen wurden, wechseln das Team. Dann beginnt die nächste Runde. Vor dem Spiel werden für jede Figur eindeutige Bewegungen und Geräusche festgelegt. (z. B.: Prinzessin hebt ihren Rock, macht einen Knicks und sagt „ooh“, Ritter hält sein Schwert nach vorne und schreit „ahu“ und der Drache hebt seine Vorderkrallen und faucht „rrrrrrh“)

10. Wo ist das Huhn?

Es wird ein handlicher Gegenstand benötigt, z.B. ein Schlüsselbund. Eine Person wird ausgesucht und entfernt sich ca. 15 Meter von der Gruppe. Sie legt das „Huhn“ (den Gegenstand) vor sich auf den Boden. Die restlichen Mitspieler stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf. Die auserwählte Person dreht langsam im Kreis und ruft dabei „WO... IST... DAS HUHN?“. In dem Zeitraum, wo sich die Person umdreht, darf die Gruppe sich bewegen und versuchen an das Huhn zu kommen. Wenn sich jemand weiterbewegt, nachdem die auserwählte Person wieder zur Gruppe schaut, wird dieser wieder an den Anfang geschickt. Ziel des Spieles ist es, das Huhn als Gruppe über die Startlinie zurück zu transportieren. Die Person darf einzelne aus der Gruppe auswählen die Hände zu heben, um zu zeigen ob sie das Huhn haben.

Gewonnen hat entweder die Gruppe, die das Huhn über die Startlinie bringt oder die einzelne Person, wenn diese die Person in der Gruppe entdeckt, welche das Huhn in der Hand hat.

11. Ich fahre Zug...

Alle sitzen im Stuhlkreis, abgesehen von einer Person. 1 Stuhl ist frei. Derjenige links von dem freien Stuhl sagt „Ich fahre Zug“ und rutscht auf den freien Stuhl rüber. Sein vorheriger Nachbar, der nun neben dem freien Stuhl sitzt, sagt „Ich fahre mit“. Wiederum dessen Nachbar sagt „Ich fahre schwarz“. Dessen Nachbar sagt „Ich nehme xy mit.“ Für xy setzt er den Namen eines beliebigen TN ein, der sich nun so schnell wie möglich auf den freien Stuhl setzt. Nun ist ein freier Stuhl an einer anderen Stelle im Kreis entstanden. Die Person links von dem Stuhl sagt „Ich fahre Zug“ und so weiter. Der TN in der

Mitte versucht, den freien Stuhl zu ergattern. Wer zu langsam war, kommt dann in die Mitte.

Weitere Ideen:

- Armbänder knüpfen

Kordelarmband - aus Baumwollgarn geflochten

Einen Bierdeckel oder eine runde Pappe mit dem Umfang einer Tasse ausschneiden.

Zwei Baumwollfarben zurechtlegen.

Für die pinkfarbene Kordel 6 ca 60 cm lange pinke Fäden abschneiden. Dazu einen gelben Faden in der gleichen Länge.

An einem Ende die 7 Fäden zusammenknuten. Dabei ca 15 cm überstehen lassen.

Den Knoten von oben durch die Mitte ziehen. Die langen Garnenden schauen oben heraus.

Die Fäden in die Schlitze verteilen. Es bleibt einer frei, da es 8 Schlitze, aber nur 7 Fäden gibt.

Den Faden aus dem 3. Schlitz von oben in den freien Schlitz klemmen.

Von dem zuletzt bewegtem Faden (0) zwei Fäden nach links zählen.(2) Diesen Faden in den freien Schlitz klemmen.

Von dem Faden, der bewegt wurde (0) wieder zwei Fäden nach links weiterzählen (2). Diesen Faden in den freien Schlitz klemmen.

- Kresse Töpfchen pflanzen

- Lampen/Teelichter/ Bilder mit Butterbrotpapier und Wachmalstiften

Das Butterbrotpapier/ Backpapier wird mit Wachsmalstiften bunt bemalt. Anschließend wird es in der Mitte nach Innen gefaltet (sodass die bemalten Seiten übereinander liegen). Dann wird das Papier mit einem Bügeleisen erhitzt. Das entstandene Bild kann als Fensterdeko genutzt werden, als Laterne weiterverarbeitet werden, etc.