

SPIELE IM RAUM

GESTALTUNG VON SPIELABENDEN

Spiele aller Art haben Aufforderungscharakter und regen Alt und Jung gleichermaßen zum Mitmachen an. Der Spielauswahl, der Organisation und vor allem dem Spielleitungsgeschick des Gruppenleiters ist es vorbehalten, den „Funken“ auf die Gruppe überspringen zu lassen. Sehr wichtig ist dabei ein „zündendes“ Einsteigerspiel.

Alle nachfolgend aufgeführten Spiele sind auf größere Gruppenstärken ausgerichtet, bedürfen keiner langen Vorbereitung, keiner kostspieligen Hilfsmittel und sind schnell nachvollziehbar.

Die Spielauswahl erfolgt in folgenden Bereichen:

- 1) EISBRECHERSPIELE
- 2) „STIMMUNGSSPIELE“
- 3) SPRECHSPIELE
- 4) DENKSPIELE
- 5) SPIELE FÜR EINEN GRUPPENWETTSTREIT
- 6) KARTENSPIELE
- 7) WÜRFELSPIELE
- 8) WEITERE BESCHÄFTIGUNGSANGEBOTE

1) EISBRECHERSPIELE

ZIPP-ZAPP

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen, einer steht in der Mitte. Sagt er „Zipp“ zu einem Mitspieler, muss dieser den Namen seines linken Stuhlnachbarn nennen, bei „Zapp“ den des rechten. Bei Zögern oder Fehler, muss der Angesprochene in die Mitte, bei „Zipp-Zapp“ müssen alle die Plätze tauschen: wer übrig bleibt, geht in die Mitte.

FRAGENKARUSELL

zwei Kreise bilden, so dass jeweils zwei Spieler gegenüberstehen. der Spielleiter stellt verschiedene Fragen (z.B. Hobbys, Musikgeschmack, Lieblingssport usw.), die sich die Gegenüberstehenden gegenseitig beantworten. nach jeder Frage drehen sich die Kreise in entgegengesetzter Richtung weiter.

WAS BIN ICH?

Jeder befestigt am Rücken seines rechten Nachbarn einen Zettel mit dem Namen eines Prominenten /Sportlers/Comicfigur. Nur Ja/Nein – Fragen sind erlaubt, um herauszufinden, welcher Name auf dem eigenen Rücken steht!

OBSTSALAT

Die Teilnehmer (TN) werden in verschiedene Früchte eingeteilt (Apfel, Birne, Banane, usw.). Der Spieler in der Mitte (die übrigen sitzen auf Stühlen) ruft zwei Früchte auf. Die aufgerufenen „Früchte“ tauschen dann die Plätze. Der Spieler in der Mitte, versucht dabei, einen Platz zu erwischen. Beim Aufruf „Obstsalat“ wechseln alle TN die Plätze.

WELLENREITEN

Die TN sitzen im Kreis, ein Stuhl bleibt frei. Ein TN steht in der Mitte und versucht, auf dem freien Stuhl Platz zu nehmen. Die Sitzenden verhindern dies, indem sie weiterrutschen.
Vorsicht: Nicht zu großen Ehrgeiz an den Tag legen, sonst purzeln die Stühle...!

MÖRDERSPIEL

Stehen im Kreis. Ein TN wird Mörder (geheim). Er „tötet“, indem er Mitspieler anblinzelt (absetzen). Wer einen Verdacht hat meldet sich. Bei zwei Meldungen zeigen die „Detektive“ gleichzeitig auf ihre Verdächtigten. Nur wenn beide übereinstimmen, ist der Mörder überführt und das Spiel beendet. Bei unterschiedlichen Verdachtsäußerungen scheidet die beiden Detektive aus und der Mörder blinzelt weiter.

TELEGRAFIEREN

Stehen im Kreis. Händefassen. Spielleiter bestimmt Absender (geheim). Durch Handdrücken wird das Telegramm weitergeleitet. Spieler in der Mitte muss den „Weg“ erraten.

GORDISCHER KNOTEN

Hände anfassen, schön durcheinander, Knoten gemeinsam oder durch einen einzelnen TN lösen.

2) „STIMMUNGSSPIELE“

ORCHESTER UND DIRIGENT

Ein Spieler muss vor die Tür. Die anderen TN bilden einen Kreis und bestimmen einen Dirigenten, der dem „Orchester“ die „Instrumente“ vorgibt (z.B. durch Stampfen, Händeklatschen, Pfeifen etc.) und diese immer wieder wechselt.. Von wem gehen die Geräusche ursprünglich aus?

HANDKLOPFSPIEL

Alle TN legen ihre Hände - jeweils mit dem linken und rechten Nachbarn versetzt – auf den Tisch. Wie eine Welle klopft eine Hand nach der anderen auf den Tisch, zweimal klopfen bedeutet Richtungswechsel. Bei Fehler oder längerem Zögern scheidet die jeweilige Hand aus.

KARTENRUNDE

Die TN sitzen auf Stühlen im Kreis. Der Spielleiter mischt ein Kartenspiel (36 oder 52 Blatt) und teilt an alle Mitspieler eine Karte aus, wobei sich jeder die Spielfarbe der gezogenen Karte merken muss. Der Spielleiter sammelt die Karten wieder ein und mischt erneut.

Nacheinander nennt er nun die Spielfarben der Karten im Stoß. Immer diejenigen Mitspieler dürfen dabei einen Platz im Uhrzeigersinn weiterrücken, deren Farbe genannt wird. Blockiert ist man allerdings, wenn ein Mitspieler durch Weiterrücken auf dem eigenen Schoß (=auf dem gleichem Platz wie man selbst!) sitzt. D.h. immer nur der „oberste“ auf einem Stuhl darf weiterrücken, wenn seine Farbe dran ist. Immer wenn ein König gezogen wird, sagt der Spielleiter dies an und die Reihenfolge der Personen, die auf demselben Stuhl sitzen wird umgekehrt bevor weitergerückt wird.

Ziel ist es, als erster einmal im Kreis herum wieder zum eigenen Ausgangsplatz zu kommen.

PFERDERENNEN

Alle imitieren im Sitzen die Galoppbewegung. Dabei werden die Anweisungen des Spielleiters befolgt.

Linkskurve: Alle lehnen sich nach links

Rechtskurve: Alle lehnen sich nach rechts

Sprung: aufstehen

Verweigerung: Zunge rausstrecken

Wassergraben: Finger auf die Zunge legen und Wassergeräusche imitieren

usw.

MEINE GROSSMUTTER WAR IN AMERIKA

TN 1 „Meine Großmutter war in Amerika“

TN 2 „Wirklich, hat sie dir etwas mitgebracht?“

TN 3 „Ja, einen Schaukelstuhl“

= > Schaukelbewegung

TN 2 „Toll. TN 1 Großmutter war in Amerika“

TN 3 „Wirklich, hat sie ihm etwas mitgebracht?“

TN 2 „Ja, einen Schaukelstuhl“

= > Schaukelbewegung

usw. einmal im Kreis, dann neue Gegenstände hinzunehmen:

z.B. Auto =>Lenkbewegung, Goldfisch = >Mund bewegen, usw.

DER BERGGEIST- ODER MUMIENSPIEL:

Ausgangssituation:

Eine mit einer Decke völlig bedeckte „Mumie“ (Berggeist) liegt auf dem Boden. Der vermeintliche Kopf, in Wirklichkeit aber die Füße, ist mit einem Eimer verdeckt.

Der erste Mitspieler wird hereingerufen und erhält die einmalige Chance, dieser sehr weisen Mumie 3 Fragen zu stellen. Da die Mumie aber verständlicherweise schon sehr schwerhörig ist, muss er sich dazu nahe an das Ohr der Mumie hinunterbücken. Die Mumie antwortet mit Ja oder Nein durch entsprechendes Schütteln des „Kopfes“. So hat der Mumiendarsteller nach der 3. Frage die Möglichkeit, unbemerkt hinter dem Mitspieler unter der Decke vorzukommen und dem Befrager mit einem Kochlöffel als „Gag“ zwei, drei leichte Schläge aufs Hinterteil zu versetzen

DAS TAKTSPIEL („CONCENTRATION“):

alle Mitspieler erhalten Nummern von 1 – x.

Der Grundtakt ist 4/4. Beim $\frac{1}{4}$ wird mit der linken, beim $\frac{2}{4}$ mit der rechten Hand auf den Tisch (oder Oberschenkel) geklopft, beim $\frac{3}{4}$ mit der linken Hand über die linke, beim $\frac{4}{4}$ mit der rechten über die rechte Schulter gezeigt. Beim 3. Viertel nenne ich, wenn ich angesendet worden bin – richtig im Takt – meine Nummer. Beim 4. Viertel rufe ich die Nr. xy, die ich ansenden will. Diese muss mir dann im Takt antworten und einen weiteren Mitspieler ansenden.

Fehler werden beliebig geahndet. Der Fehlerverursacher gibt anschließend den neuen Takt an, wobei das erste 4/4 als Auftakt verwendet wird.

3) SPRECHSPIELE

7-HEPP

Zählen im Kreis. Bei Zahlen, die 7 enthalten oder durch 7 teilbar sind, hat der Betroffene „hepp“ zu sagen. Bei Fehlern von vorne beginnen. Bei guten Gruppen weitere Zahl hinzunehmen („hipp“).

EINE ENTE....

TN 1 „eine Ente“, TN 2 „zwei Beine“, TN 3 „platsch, platsch“, TN 4 „zwei Enten“, TN 5 „vier Beine“, TN 6 „platsch, platsch, platsch, platsch“....

RIPPEL-DIPPEL

Sitzen im Kreis. TN sind durchnummeriert. Nr. 1 beginnt: „Ich bin der 1er Rippel und hab keinen Dippel. 5er Rippel, wie viel Dippel hast denn du?“ Wer einen Fehler macht, erhält einen Rußdippel.

DAS SCHLEISSENSCHEIT:

1 Holzscheid (o.ä.) wird von Spieler zu Spieler weitergereicht. Jeder sagt denselben Spruch:

Dies ist ein Scheit,
ein Schleißenscheid,
ein wohlgeschlissenes Schleißenscheid,
das hat der Herr Scheitschleißer geschlissen.

Fehler in der Aussprache werden auf beliebige Art und Weise geahndet.

4) DENKSPIELE

LIRUM-LARUM-LÖFFELSTIEL

Sitzen im Kreis. Spielleiter hat einen Kochlöffel in der rechten Hand und sagt „Lirum-Larum-Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel. Er nimmt den Kochlöffel in die linke Hand und gibt ihn weiter, der nächste TN macht es nach. Richtig oder falsch? Handwechsel wird häufig übersehen.

DER MOND IST RUND

Sitzen im Kreis. Spielleiter deutet mit den Fingern „Also. Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nas‘ und Mund.“ Der nächste TN macht es nach. Richtig oder falsch?
„Also“ gehört zum Text!

WILLI MAG....

Sitzen im Kreis. Spielleiter gibt Satz vor: „Willi mag Tee. aber keine Milch, er fährt gern Roller, aber nicht mit dem Rad.“ Der nächste TN versucht, einen korrekten Satz zu formulieren. Nur Doppellaute sind korrekt.

ICH PACKE IN MEINEN KOFFER....

Sitzen im Kreis. Spielleiter. „Ich packe in meinen Koffer...“ Anfangsbuchstaben des linken Nebenmannes.
z.B. Emil = > „Ich packe in meinen Koffer ein Etui.“

HÖR-/GERUCHSMEMORY

Verschiedene Stoffe (z.B. Zucker, Haferflocken, Linsen, Wasser, Aromastoffe) werden in gleiche, kleine Behälter gefüllt (z.B. Filmdöschen). Aufgabe ist es, jeweils zwei gleiche Stoffe zu finden.

RÄTSEL:

KALBSBRUST:

Ein längeres Wort wird zweimal, einmal von oben nach unten und einmal von unten nach oben, nebeneinander auf ein Blatt Papier geschrieben. Dann müssen Begriffe mit den entsprechenden Anfangs- und Endbuchstaben gesucht und eingetragen werden.

				mögliche Umschreibung
Beispiel:	K	en	T	britische Landschaft
	A	u	S	Begriff aus dem Sport
	L	anda	U	Stadt in Bayern
	B	ä	R	Tier
	S	el	B	bayer. Industriestadt
	B	u	S	Verkehrsmittel
	R	a	B	europ. Insel
	U	ra	L	europ. Gebirge
	S	ab	A	karibische Insel
	T	ea	K	Holzart

Bewertung:

Für jeden Begriff kann man 20, 10 oder 5 Punkte erhalten.

20 P für Begriffe, die nur 1 Spieler in einem Bereich erraten hat.

10 P für Begriffe in jedem Bereich, den nur ein Spieler verwendet hat.

5 P für Begriffe in jedem Bereich, der von mind. 2 Spielern verwendet wurde. Mögliche

Zusatzvariante: Anschließende Umschreibung der einzelnen Begriffe (siehe oben rechts).

Wenn die Mitspieler keine Lösung finden, erhält der Umschreibende 10 Zusatzpunkte.

STADT, LAND, FLUSS:

Beliebige Oberbegriffe werden tabellarisch nebeneinander auf ein Blatt geschrieben.

(Beispiel:

Stadt /Land /Fluss /Tier / Name / Beruf /Pflanze / Persönlichkeit / Erreicht Punktzahl)

Zu jedem Bereich müssen möglichst rasch Begriffe zugeordnet werden, die alle mit dem gleichen (vorher festgelegten) Anfangsbuchstaben beginnen.

Wer als erster mit allen Begriffen fertig ist ruf „Halt“ – Stop für alle.

Auswertung: wie bei *Kalbsbrust*.

DETEKTIVSPIELE:

Der Spielleiter erklärt die Ausgangslage, wie sie der Detektiv vorfindet. Die Mitspieler sollen durch Fragen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantwortet, hinter die Lösung des Falles kommen:

a) Tatbestand:

(ruhiges Meer – (breiter) Sandstrand – dahinter steil aufragende Felswand. Auf dem Strand liegen weit verstreut Kleidungsstücke mehrerer Personen. Näher an der Felswand liegt eine zerschmetterte, nackte Leiche, die noch ein abgebrochenes Streichholz in der Hand hält.

Lösung:

Nachdem auch die als letzter mögliche Ballast abgeworfenen Kleidungsstücke aller Balloninsassen einen Aufprall des Ballons an der nahen Felswand nicht verhindert hätte, wurde mit Streichhölzern gelost, welcher Ballonfahrer abspringen muss. Die Leiche hatte verloren: Sie zog das abgebrochene Streichholz. Der Rest der Mannschaft konnte durch diesen Gewichtsverlust nackt, aber unverletzt, über die Felswand hinwegfliegen.

b) Tatbestand:

Ein Raum mit einem offen stehenden Fenster. – In der Mitte dieses Raumes steht ein Tisch, auf dem Glasscherben liegen. – Am Boden liegen Romeo und Julia, beide tot.

Lösung:

Romeo und Julia sind 2 Goldfische, die in einem Wasserglas auf dem Tisch standen. Ein plötzlicher Windstoss warf dieses Glas um und Romeo und Julia fielen auf den Boden, wo sie verendeten.

5) SPIELE FÜR EINEN GRUPPENWETTSTREIT

Allgemeines:

Bei einem Gruppenwettbewerb können sich ca. 15 – 60 Kinder und Jugendliche beteiligen. Die Spielleiter teilen zunächst in Gruppen mit 5 – 8 Mitspielern ein. Dabei ist zu beachten, dass alle Teilnehmer alters- und größengerecht verteilt werden.

Die Gruppen sitzen im Halbkreis um die von Tischen und Stühlen freigehaltene Spielfläche.

Beim ersten und beim letzten Spiel sind alle aktiv beteiligt, in den Zwischenrunden kämpft von allen Gruppen je ein Mitspieler allein um die Punkte. Jeder kann nur einmal im Einzelwettbewerb teilnehmen.

Vor jeder Spielrunde wird den Gruppen die Aufgabenstellung mitgeteilt. Die Gruppen beraten dann, welchen Kandidaten sie jeweils melden wollen.

Punktewertung:

Maximalpunktzahl pro Spielrunde = Zahl der teilnehmenden Gruppen, Minimum: 1 Punkt (Beispiel: 6 Gruppen = 6, 5, 4, 3, 2, 1 P.). Die Punkte der einzelnen Runden werden addiert. Gesamtsieger ist die Gruppe mit der höchsten Endpunktzahl.

Die Anzahl der Spiele und die Spielfolge kann natürlich beliebig variiert werden.

FAMILIENSPIEL (ZUM MANNSCHAFTEN EINTEILEN)

Es werden Karten ausgegeben, die mit Familiennamen (die sehr ähnlich klingen, z.B. Maier, Baier, Geier, Dreier) und Rolle (Vater, Mutter, Kind, Hund) beschriftet sind. Die Familien müssen möglichst schnell zueinander finden und sich in einer gewissen Rangordnung (vorher vereinbaren) aufstellen.

PUZZLE (ZUM MANNSCHAFTEN EINTEILEN)

So viele Bilder wie Mannschaften werden in Puzzleteile geschnitten, die Schnipsel gemischt und verteilt. Welches Bild findet sich als erstes zusammen?

ORANGEN- ODER TENNISBALLWETTWANDERN

In den einzelnen Gruppen muss ein Tennisball, ohne die Hände zu benutzen, weitergereicht werden.
Ausgangsstellung: Tennisball in der Halsbeuge des jeweils 1. Spielers.

FUSSHAKELN

Die „Stärksten“ jeder Gruppe treten zum Fusshakeln an.
Auslosung der Paarungen; Ausscheidung im K.O-System mit Platzierungskämpfen.
Ausgangsstellung: Jeweils 2 Kämpfer liegen nebeneinander in Gegenüberstellung so auf dem Boden, dass sie sich mit einer Hand an der Schulter des Gegners festhalten können.
Spielerläuterung: Auf Kommando heben beide bei „Eins“ das innere, bei „Zwei“ das äußere und bei „Drei“ wieder das innere Bein. Bei „Drei“ haken beide Kämpfer ihr „Kampfbein“ ein und versuchen, den Gegner nach hinten zu ziehen. Zwei Siege sind zum Rundengewinn nötig.

SAMMELN ROTER KLEIDUNGSSTÜCKE

Die Mitspieler dieser Runde haben 5 Minuten Zeit, sich möglichst viele (überwiegend) rote Kleidungsstücke zu beschaffen und sie anzuziehen.
Hinweis: Der Jugendraum darf nur von den Teilnehmern dieser Runde verlassen werden. Einige Schiedsrichter sind in den Zimmern verteilt.
Auswertung: Einzelnes „Entkleiden“ der Teilnehmer, alle zählen laut mit.

EINEN TISCHTENNISBALL MIT EINER TASSE AUFFANGEN

Ein vom Boden zurückspringender Tischtennisball muss mit einer Kaffeetasse so aufgefangen werden, dass er in der Tasse liegen bleibt.
Nach dem dritten Versuch wird die benötigte Zeit gestoppt.

AUFTRÄGE MÖGLICHT SCHNELL ERLEDIGEN

- * Wer schafft es am schnellsten, eine blaue Zahnbürste zu besorgen?
- * Wer schafft es am schnellsten, 5 verschiedene Sorten Schuhe zu besorgen?
- * Wer schafft es am schnellsten, 6 verschiedene Geldmünzen zu besorgen?

KARTENHAUSBAUEN

Welches Kartenhaus ist nach 3 Minuten am höchsten? Stören ist verboten.

A – Z – Spiel

Karten mit Alphabet vorbereiten. Zu jedem Buchstaben muss ein Gegenstand gelegt werden. Wer ist am schnellsten fertig?

VERKLEIDEN

Einer aus jeder Gruppe wird möglichst originell verkleidet (max. 10 Minuten) und dann entsprechend vorgestellt.
Gruppen bewerten sich selbst (ausgenommen ist die zu bewertende Gruppe). Verkleidung und Kommentar sind getrennt zu bewerten.

TÜTENKNALLEN

Gruppen sitzen hintereinander auf Stühlen. Jeder sitzt auf einer Papiertüte. Auf Kommando steht jeweils der erste auf, bläst seine Tüte auf und lässt sie zerplatzen. Dann folgt der nächste. Der erste sammelt die Tüten wieder ein.

SCHATZSUCHE

Gegenstände werden im Raum verteilt. Zwei gegenüberliegende Stühle sind die Schatztruhen. Einem Spieler der Mannschaft werden die Augen verbunden. Er muss Schätze suchen, Raub ist erlaubt. Wer sammelt die meisten Schätze? (Zeitvorgabe).

FLASCHENSTAFFEL

Je Mannschaft eine halb gefüllte Flasche und eine Kartoffel (o.ä.)
Flasche am Körper befestigen (Flasche soll ca. 20 cm über dem Boden hängen). Durch
Pendelbewegungen muss eine Kartoffel gerollt werden. Distanz vorgeben. Wer ist am schnellsten?

STADT-LAND-FLUSS FÜR MANNSCHAFTEN

Mannschaften sitzen hintereinander. Vor den Reihen liegt jeweils ein Arbeitspapier. Aufstehen,
eintragen, setzen, usw. Welche Mannschaft hat das Blatt zuerst gefüllt?

RÜCKENMALEN

Die TN stellen sich in Gruppen hintereinander auf. Der Spielleiter „malt“ mit dem Finger ein Symbol
auf den Rücken des jeweils Letzten. Dieses Symbol muss nach vorne weitergegeben werden, der
erste in der Reihe bringt zu Papier, was er meint, erspürt zu haben. (ähnlich „Flüsterpost“)

PROMINENTENQUARTETT

Vier Gruppen werden eingeteilt. Jeder Spieler schreibt auf einen Zettel seinen „Lieblingspromi“ und
seinen eigenen Namen. Der Spielleiter sammelt die Zettel ein und liest die Prominentennamen vor.
Eine Mannschaft beginnt zu raten, zu welchem Spieler aus einer anderen Gruppe ein Prominenter
passen könnte. Haben sie richtig geraten, wechselt der betreffende Spieler in die ratende Mannschaft.
Diese darf solange fortfahren, bis sie eine falschen Tipp abgegeben hat. Dann ist die Mannschaft an
der Reihe, bei der ein Mitspieler falsch geraten wurde. Die Gruppe, die am Schluss die meisten
Spieler hat, hat gewonnen.

DIE MONTAGSMALER:

Begriffe müssen zeichnerisch so dargestellt werden, dass sie die eigene Gruppe möglichst schnell
(oder in einer vorgegebenen Zeit) erraten kann. Die Begriffe werden vom Spielleiter oder der
gegnerischen Gruppe vorgelesen.

Zu diesem Spiel ist ein Zeichen- oder Schreibblock nötig, der für alle gut sichtbar an der Wand
befestigt wird.

DIE PYRAMIDE:

Zu bestimmten Themen werden 7 passende Begriffe vom Spielleiter vorgegeben (Begriffesammlung
erstellen) oder von den Gruppen vorher selbst erdacht.

Der Überbegriff wird der Gruppe genannt, die 7 Unterbegriffe erhält ein Mitspieler, der diese mit
Worten so umschreiben muss, dass seine Gruppe den Begriff möglichst schnell errät. Auch Wortteile
dürfen dabei nicht genannt werden.

6 von 7 Begriffen müssen erraten werden (einmal Weiter-sagen ist möglich), /Zeitstoppung, evtl.
Zeitlimit setzen (2 min?!), 2 Gruppen immer abwechselnd. Die Zeiten werden addiert

DAS PANTOMIMENSPIEL:

Jede Gruppe überlegt sich einen Film, ein Lied und ein Sprichwort. Anschließend stellt jeweils ein
Mitspieler seiner Gruppe die gegnerischen Titel pantomimisch vor. Welche Gruppe errät die Lösungen
schneller? (Zeitstoppung; Zeitlimit setzen)

6) KARTENSPIELE:

HAU – RUCK (ALLE OCHSEN SCHIEBEN):

Zu diesem Spiel benötigt man so viele Kartenquartette (z.B. 4 Ober) wie Mitspieler (Anzahl beliebig). Auf dem Tisch werden 1 – 2 Korke weniger ausgelegt als am Spiel Beteiligte. Jeder Spieler erhält 4 Karten.

Auf Kommando „Hau“ schiebt jeder Spieler eine Karte nach links weiter, bei „ruck“ greift er sich schnell die von seinem rechten Nebenmann weitergeschobene Karte und schaut, ob sie in seine Karten passt.

Jeder versucht, ein Quartet zu sammeln. Hat man dies geschafft, greift man sich einen der ausgelegten Weinkorke. Dies ist Kommando für alle weiteren Mitspieler, sich auch mit einem Korke einzudecken. Verlierer des Spiels ist, wer keinen Korke erwischt. Ahndung beliebig.

LÜGEN:

Jeder Mitspieler erhält 6 – 8 Karten. Je nach Teilnehmerzahl wird mit 1, 2 oder 3 Kartenstößen gespielt. Reihum werden dann verdeckt Karten in der richtigen Reihenfolge (7,8,9,10,U,O,K,As) auf den Tisch gelegt.

Dabei kann (oder muss) gelogen werden, indem man nicht den richtigen Kartenwert ablegt. Wenn ein Mitspieler die Glaubwürdigkeit der zuletzt abgelegten Karte nicht glaubt, deckt er diese Karte auf. Wurde gelegen, erhält dann der Lügner alle Karten des Stoßes, lag aber die passende Karte auf, muss der Zweifler alle Karten aufnehmen.

Ist ein Stoß vollständig, von 7er bis As, wird er ungesehen weggelegt. Sieger ist derjenige, der als erster alle Karten ablegen kann.

KARTENBLASEN:

Ein Kartenspiel wird auf eine leere Flasche gelegt.

Aufgabe ist es, mit einer Puste mind. eine, nicht aber alle Karten runterzublasen und dann die Flasche zum linken Tischnachbarn weiterzuschieben. Wer die letzte Karte runterbläst, hat verloren und beginnt mit allen Karten eine neue Runde.

7) WÜRFELSPIELE:

MÄXCHEN:

Mäxchen spielt man mit einem Würfelbecher, einer Unterlage (z.B. Bierdeckel) und 2 Würfeln.

Bei jedem Wurf zählt die höhere Augenzahl als Zehner, die niedrigere als Einser (Beispiel: 5 und 3 = **53**), zwei gleiche sind 1 – 6er Pasch, eine 2 und eine 1 = 21 = Mäxchen (nicht mehr zu überbieten).

Reihenfolge: 31 – 65, 1er – 6er Pasch und 21=Mäxchen.

die geworfenen Augen bleiben so lange Geheimnis des Würflers, bis jemand die ausgesprochene Zahl anzweifelt und aufdecken lässt.

Jeder Spieler hat 3 Möglichkeiten:

- 1) Er glaubt die genannte Zahl und versucht eine höhere zu werfen.
- 2) Er glaubt die genannte Zahl und schiebt sie ungesehen weiter, muss sie dann aber um mind. 1 erhöhen (einzige Ausnahme: Mäxchen)
- 3) er glaubt die genannte Zahl nicht und lässt aufdecken. Ist die Zahl dann niedriger, erhält der Nebenmann einen Minuspunkt, ist sie identisch mit der genannten oder höher, bekommt der Zweifler einen Minuspunkt. Der Verlierer beginnt eine neue Spielrunde. Minuspunkte erhält immer nur einer der beiden unmittelbar Betroffenen.

Besonderheiten:

- a) Wenn man versucht, eine höhere Zahl zu würfeln, dies aber nicht gelingt, muss man entweder überzeugend bluffen und eine (falsche) höhere Zahl nennen oder aber man wirft ein zweites Mal. Diesen 2 Wurf muss man dann aber ungesehen weiterreichen und auf sein Glück hoffen.
- b) Wer ein „Mäxchen“ aufdeckt, erhält 2 Minuspunkte. Nimmt man ein „Mäxchen“ ungesehen als wahr zur Kenntnis, wird man nur mit einem Minuspunkt bestraft.

Wichtiger Hinweis: für einen lustigen und spannenden Spielverlauf: Bei hohen Zahlen (z.B. allen Paschs) nicht unbedingt immer die richtige Augenzahl nennen, sondern eine etwas niedrigere. Die Mitspieler erhalten dadurch die Chance, ohne selbst zu würfeln, die Zahl zu erhöhen und weiterzuschieben.

CHICAGO:

Dieses Glücksspiel wird mit 3 Würfeln gespielt. Es wird offen gewürfelt. Der Verlierer der Vorrunde beginnt jeweils das Spiel und gibt mit einem, zwei oder drei Würfeln eine Augenzahl vor. Eine 1 zählt 100, eine 6 = 60 Punkte, eine 2, 3, 4 und 5 entsprechend ihrer Augenzahl. Nach jedem Wurf kann man die guten Würfe (i.d.R. die 1er und 6er) als Guthaben zur Seite legen und mit den restlichen Würfeln weiterspielen.

Der 1. Spieler jeder runde gibt die Anzahl der Würfel für alle vor.

Beispiel: er legt eine 1,3, 5 = 108 Punkte auf 1x vor!

oder: er legt die 1 = 100 Punkte zur Seite und wirft mit den restlichen 2 Würfeln im 2. Wurf eine 1 und eine 3. Dann hat er 1,1,3 = 203 Punkte bei 2 Würfeln erreicht usw. Er kann max. 3x würfeln.

Verlierer jeder Runde ist derjenige, der bei der vorgesehenen Anzahl von Wurfversuchen die niedrigste Gesamtaugenzahl von allen Spielern erreicht hat.

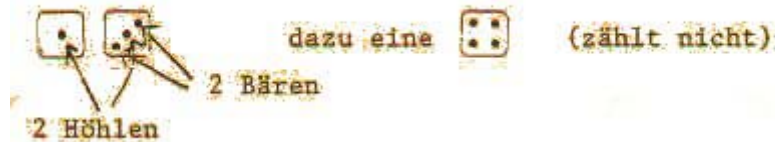
Besonderheit: zwei Sechser (zusammen 120 P.) können in einen Einser (100 P.) umgewandelt werden.

JÄGERPRÜFUNG:

Nach jedem Wurf (mit 3 Würfeln) erklärt der Spielleiter, wie viele Bären um wie viele Höhlen sitzen. Die Mitspieler sollen durch Betrachten der gewürfelten Augenzahlen und durch gedankliches Kombinieren hinter die Auflösung dieses Denkspiels kommen.

Auflösung: Es zählen nur die Würfel mit ungerader Augenzahl (also 1er, 3er und 5er). Die Höhlen sind die mittleren Augen, die Bären die äußeren.

Beispiel:



Der Spielleiter beschreibt diesen Wurf. „Es sitzen 2 Bären um 2 Höhlen“

die extremsten Möglichkeiten:

Drei 5er: „12 Bären um 3 Höhlen!“

3 „gerade“ Würfe (z.B. 2er, 4er, 6er): „Kein Bär um keine Höhle!“

Wer meint, die Lösung zu kennen, meldet sich zur „Jägerprüfung“ an.

Um diese zu bestehen, muss er 3 Würfel hintereinander richtig beschreiben.

8) WEITERE BESCHÄFTIGUNGSANGEBOTE

Sinnvolle Freizeitbeschäftigungen in der überfachlichen Jugendarbeit stellen auch folgende Arbeitsweisen dar:

BASTELN

Vor allem bei kleineren Kindern sehr beliebt. altersgemäßes Bastelmaterial besorgen. Der Gruppenleiter regt an und hilft, wo es notwendig erscheint.

Beispiel: Sehr beliebt sind Abendwanderungen mit selbstgebastelten Lampions.

WERKEN

Handwerkliche Gestaltung mit verschiedenen Materialien (z.B. Holz, Ton, Stoff, Plastelin).

COLLAGEN

Collagen sind Klebearbeiten, bei denen zu einem bestimmten Thema verschiedene Materialien zusammengefügt werden, so dass ein neues Objekt entsteht (z.B. Bildmaterial, evtl. mit Texten aus Zeitschriften).

Benötigtes „Arbeits“material: Viele alte Zeitschriften, Scheren, Karton, Klebstoff.

ZEICHNEN

Ein bestimmtes Thema wird zeichnerisch dargestellt.

Benötigtes Material: Zeichenblock, Wasserfarben oder Malstifte.

GESTALTUNG MIT MUSIK

z.B. Singen (Singbücher!), Musizieren, Tanzen, Tanzspiele, Disco.

SKETCHE

Sketche stellen kurze Szenen (z.B. gespielter Witz) über eine Begebenheit mit lustiger Aussage dar. Er wird in Form von Gruppenarbeit mit Unterstützung durch den Leiter von den Teilnehmern erarbeitet (oft beachtliche schauspielerische Leistungen!)

ROLLENSPIELE

Demonstration einer Situation durch eine szenische Darstellung, wobei die verschiedenen Rollen von den Teilnehmern erarbeitet und dargestellt werden.

Die Themen sollten altersgemäß gewählt werden.

Vorteile: Identifikation des Einzelnen mit einer Rolle. Schaffen von Problembewusstsein. Überwindung von Hemmungen.

BEISPIELE:

DAS BALLONSPIEL

3 – 4 geeignete, redegewandte Mitspieler werden ausgewählt.

Ausgangslage: Die Mitspieler setzen sich auf einen Tisch. Dieser ist ein „Ballon“, der sich in akuter Gefahr befindet, an einem nahen Felsen zu zerschellen. Ein Ballonfahrer muss deshalb als Ballast abspringen. In einer Diskussion versucht nun jeder plausible Gründe einzubringen, warum nicht er, dafür aber ein anderer abspringen soll.

Jeder Teilnehmer spielt dabei eine bestimmte Rolle. Möglich: Berühmte Persönlichkeiten, z.B. Papst, amerikanischer Präsident, Bundeskanzler und Bundestrainer (hohe Anforderung) oder eine Berufsgruppe, z.B. Arzt, Lehrer, Landwirt und Priester (einfacher).

Nach einer bestimmten Zeit können die Zuhörer durch Beifallskundgebung entscheiden, wer abspringen muss (dann geht die Diskussion evtl. weiter) oder wer die besten Argumente vorgebracht und somit gewonnen hat

ENTWICKLUNGS- UND INDUSTRIELANDSPIEL

Material: eine abschließbare Kassette mit Schlüssel, ungespitzte Bleistifte und Konzeptpapier (je nach Teilnehmerzahl), 2 Bleistiftspitzer.

Größere Teilnehmergruppe (2/3) stellt das rohstoffreiche Entwicklungsland dar, ihm fehlt aber Technik und Werkzeug zum Abbau.

Kleinere Gruppe (1/3) ist Industrieland mit Know-how aber ohne Rohstoffe.

Bleistifte und Kassette = Rohstoffreichtum

Bleistiftspitzer und Schlüssel = Technik

Regeln:

Die kleinere Gruppe erhält den Schlüssel zur Kassette, 2 Bleistiftspitzer und 2/3 des Konzeptpapiers.

Die größere erhält die verschlossene und mit Bleistiften gefüllte Kassette sowie 1/3 des Konzeptpapiers.

Sieg, wenn jedes Mitglied einer Gruppe dem Spielleiter ein Konzeptpapier mit dem geschriebenen Satz „Wir haben Arbeit und Brot“ übergibt.

DIE DEMOKRATISCHE WAHL

Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel, welcher quasi als seine Stimme gilt. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Zettel in Händen hält, darf eine Regel bestimmen, welche bis zum Ende der Gruppenstunde gilt.