

# WINTERSPORTWOCHENSPIELE

## KENNENLERNEN – KOOPERATION - SOZIALE INTERAKTION

Mag. Thomas Leitner  
PH OÖ - Wintersportwoche

### Einleitung

Die Freizeit- und Abendgestaltung auf Wintersportwochen ist oft ein unterschätzter Bereich. Die Gestaltung des Vormittags- und des Nachmittagsbetriebes, der eigentliche Schwerpunkt der Wintersportwoche, wird von den einzelnen Kollegen und Kolleginnen als Gruppenleiter durchgeführt. Die Gestaltung des nichtsportlichen Bereichs wird aber oft dem Zufall überlassen. Doch auch diese Zeiten gehören sinnvoll vorbereitet und in den Gesamtplan eingeplant. Neben der Betonung der Bewegung soll auch Musisches, Spielerisches und vor allem Soziales im Rahmen einer Wintersportwoche Berücksichtigung finden.

Der erste Teil dieser Spieleauswahl beruht auf dem Skriptum von: Mag. Rainer Feurstein und Mag. Veronika Feurstein-Zerlauth, Schiwochenspiele für Großgruppen, Kleingruppen und Partner, Ausbildungslehrgang für Leibeserzieher, Bundessportheim St. Christoph, Januar 2002  
Im Zweiten Teil befindet sich das Skriptum „Freizeitspiele“, das von der CD „Bewegung im Schnee“ entnommen wurde.

Viel Spaß beim Spielen!

### Kennenlernspiele

#### Zip – zap

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Spielleiter geht im Kreis herum und zeigt auf einen Teilnehmer, sagt entweder „zip“ oder „zap“. Bei „zip“ muss der Bezeichnete den Namen des linken Nachbarn, bei „zap“ sofort den Namen des rechten Nachbarn nennen.  
Sagt der Spielleiter „zip-zap“, müssen alle sofort den Platz wechseln. Der Spielleiter versucht auch einen Platz zu bekommen und somit bleibt einer übrig, der dann die Rolle des Spielleiters übernimmt.

#### Propaganda

Der Spielleiter gibt einen Gegenstand in die Runde und sagt: „Ich heiße ..... und ich behaupte, das ist ein Nilpferd.“ Der Nächste sagt: „Ich heiße .... und der ....., wir behaupten, das ist ein Nilpferd.“  
Der Nächste der Gegenstand bekommt nennt alle Namen der Vorhergehenden und seinen eigenen und sagt wieder: „.....und wir behaupten, das ist ein Nilpferd“. So geht es weiter den Kreis durch.

#### Zettelsuchspiel

Die Teilnehmer schreiben ihren Namen auf einen Klebezettel. Sie bewegen sich kreuz und quer durch den Raum und tauschen beliebig oft den Klebezettel aus und stellen sich dabei vor (Händeschütteln). Auf Kommando des Spielleiters klebt jeder Spieler den Zettel, den er gerade hat, auf seinen Hintern und versucht so rasch es geht den eigenen Zettel zu finden.

#### Datenverarbeitung

Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, verschiedene Daten zu verarbeiten. Das geschieht so: z.B. können sie nach dem ABC ihrer Vornamen sich reihen oder nach dem ABC ihrer Nachnamen. Weitere Themen wären: nach dem Geburtstag im Laufe des Jahres, nach der Größe, nach Geburtsorten, nach Schuhgröße, nach Haarfarbe, nach Augenfarbe, nach Gewicht, usw.  
Variation: Die Gruppe nimmt auf einer umgedrehten Langbank platz und muss sich ordnen. Wer den Boden berührt wird blind.

## Bewegungsspiele

<b>Drachenschwanz jagen</b>	Die Teilnehmer stehen hintereinander und umklammern sich in Hüfthöhe. Der letzte Teilnehmer bekommt eine Schleife in den Hosenbund hineingesteckt und der vorderste muss versuchen dieses Tuch zu erwischen.
<b>Katz &amp; Maus</b>	Ein Teilnehmer ist die Katze, alle anderen sind Mäuse. Die Katze kann nur Mäuse fangen, die allein sind, sobald sich zwei berühren kann die Katze sie nicht fangen. Die Mäuse müssen sich aber gleich wieder loslassen, sobald aber drei Mäuse zusammenstehen, kann die Katze eine von den drei Mäusen fangen.
<b>Knoten</b>	Alle Teilnehmer bilden einen engen Kreis, strecken die Hände aus und geben sich kreuz und quer die Hände. Ohne loszulassen versuchen nun alle Teilnehmer gemeinsam diesen Knoten zu lösen.
<b>Kastentransport</b>	Die Teilnehmer werden in 2-3 Gruppen geteilt und jede Gruppe erhält einen Kasten hinter der Volleyballfeldlinie. Die Aufgabe besteht darin, dass alle Teilnehmer und der Kasten in seiner jetzigen Form möglichst Schnell ans andere Turnsaalende gebracht werden müssen. Allerdings darf keine Person den Boden zwischen den Volleyballfeldlinien berühren. Bald kommen die Teilnehmer auf die Lösung, dass man den Kasten zerlegen muss und die Teile am Boden auflegt. Berührt jemand den Boden muss er wieder hinter die Startlinie zurück.
<b>Goldenes Tor</b>	Ein Spieler verlässt den Raum. Die anderen stehen in einer Kreisformation, das Gesicht ist der Mitte des Kreises zugewandt. Zwischen den Mitspielern besteht so viel Platz, dass eine Person bequem durchgehen kann. Sie benennen nun den Zwischenraum zwischen zwei Personen des Kreises als das Goldene Tor. Durch dieses soll der Mitspieler, der von dieser Abmachung nichts weiß, hindurchgehen. Die im Kreis Stehenden dürfen diesem Mitspieler aber keine Signale geben. Ihre Gesichter sind ausdruckslos und dürfen weder durch Lächeln, noch durch Mundwinkel nach unten ziehen noch durch sonst irgend etwas den Suchenden beeinflussen. Nur die Augen sind Träger der Botschaft: „Bei mir bist du willkommen oder bei mir gibt es kein Durchkommen“. Jeder Suchende hat 3 Versuche das Goldene Tor zu finden. Wenn er den falschen Zwischenraum durchschreiten will, wird ihm der Durchgang sanft verwehrt.
<b>Blinder Mathematiker</b>	Ein Seilring wird aufgelegt. Die Gruppe stellt sich im Kreis rund ums aufgelegte Seil auf. Nachdem die Teilnehmer die Augenbinden angelegt haben, wird das Seil aufgenommen. Der Auftrag ist, das Seil als exaktes Quadrat am Boden niederzulegen.

## „Ruhigere“ Spiele

<b>Mörder</b>	Jeder Teilnehmer bekommt eine Spielkarte, die sich nur er selbst ansieht. Eine davon ist das Kreuz-As. Wer diese Karte bekommt ist der Mörder. Die Teilnehmer gehen nun im Raum zufällig umher, der Mörder versucht durch anblinzeln einzelne Teilnehmer zu ermorden. Wer angeblinzelt wird, zählt langsam bis 3, stößt einen furchterlichen Todesschrei aus und fällt zu Boden. Die übrigen Teilnehmer müssen nun versuchen, herauszufinden wer der Mörder ist. Wer einen Verdacht hat hebt die Hand und ruft laut: „Ich klage an!“ Wenn es zwei Ankläger gibt wird das Spiel unterbrochen, die Ankläger zeigen auf den Verdächtigen. Zeigen sie auf den Gleichen, muss der seine Karte offen legen. Ist es die Kreuz-As, ist der Mörder gefangen. Ist es nicht die Kreuz-As, dann geht das Spiel weiter. Wenn die Ankläger zwei verschiedene Personen anzeigen, geht ebenfalls das Spiel weiter bis der Mörder gefangen ist.
<b>Schoß sitzen</b>	Alle Teilnehmer machen einen engen Kreis, wenden sich nach rechts und machen noch einen Schritt seitwärts zum Kreismittelpunkt. Dann setzen sich alle gleichzeitig nieder, und zwar auf die Knie des Hinterrannes. Wenn alle sitzen, wird versucht, gemeinsam in dieser Stellung zu gehen.

<b>Schlitzohr</b>	Die Gruppe bildet einen Kreis, die Teilnehmer strecken die Arme in die Mitte und machen eine Faust. Ein Teilnehmer bekommt eine Münze in die Hand, die von einem Teilnehmer zum anderen weitergegeben werden muss. In der Mitte versucht ein Teilnehmer herauszufinden, wo sich die Münze gerade befindet. Er ruft „Stop“ und alle müssen in der Bewegung innehalten und er darf 2x raten.
<b>Schuhsalat</b>	Alle Teilnehmer ziehen ihre Schuhe aus und werfen sie auf einen Haufen in der Mitte zusammen. Jeder nimmt nun ein Paar verschiedener Schuhe, die nicht die seinigen sind. Er zieht sie an und nun stellt sich die Gruppe Schuh an Schuh so zusammen, dass die Paare wieder stimmen.
<b>Kettenreaktion</b>	2 Gruppen spielen gegen einander und es darf dabei nicht gesprochen werden. Jedes Team hat Handfassung. Der Spielleiter befindet sich zwischen den beiden Ersten jedes Teams. Er wirft eine Münze. Bei „Kopf“ muss der Erste der einen Gruppe den Impuls durch Händedruck an den zweiten seines Teams weiter und dieser auf die gleich Art an den nächsten weitergeben. Bei „Zahl“ muss die andere Gruppe den Impuls weitergeben. Wenn der Letzte eines Teams den Impuls erhält, muss er die Münze schnappen, die zwischen den Letzten beider Gruppen liegt. Bei diesem Spiel ist große Aufmerksamkeit und Konzentration gefordert, da es sonst zu Fehlern kommt.

## Darstellende Spiele

<b>„Stille“ Post</b>	Eine pantomimische Kette: 3 oder 4 Teilnehmer (auch Paare) verlassen den Raum. Ein Teilnehmer spielt pantomimisch einem zweiten eine Szene vor. Dieser muss dem Dritten, der von draußen geholt wird, wieder diese Szene vorspielen. Der Dritte dem Vierten usw. Am Schluss müssen die, die von draußen gekommen sind erraten, welche Szene sie spielen mussten.
<b>Aktivity</b>	Ein Teilnehmer muss ein Wort pantomimisch darstellen. Die Gruppe versucht zu erraten, um welchen Begriff es sich handelt. Nur, was der Darsteller nicht weiß, die Gruppe kennt den Begriff und wird sehr kreativ andere Begriffe nennen, aber nicht den gesuchten. Dadurch wird der nichts ahnende Darsteller zu pantomimischen Höchstleistungen getrieben.

## Freizeitspiele für Wintersportwochen

### INHALT

<b>Einleitung</b> .....	<b>6</b>
<b>Reaktionsspiele</b> .....	<b>6</b>
Hühner fangen .....	6
Simon .....	7
Zuzwinkern .....	7
<b>Kontaktspiele</b> .....	<b>8</b>
Leute zu Leuten .....	8
Maschine abstellen .....	8
<b>Geschicklichkeitsspiele</b> .....	<b>9</b>
Rolle auf dem Sessel .....	9
Stoppeltreffen .....	9
<b>Blindenspiele</b> .....	<b>10</b>
Aufstellung .....	10
Fernsteuerung .....	10
Platz tauschen .....	10
Schuh suchen .....	11
Tonerde – Künstler – Modell .....	11
<b>Kooperationsspiele</b> .....	<b>12</b>
Eng verbunden .....	12
Raupenlauf .....	12
Schnelle Zähler .....	12
<b>Spiele mit Spielsteinen</b> .....	<b>13</b>
Mühle- und Dame-Turnier .....	13
Fuchsen .....	13
Tisch – Finger - Fußball .....	13
Schanzen .....	14
<b>Luftballon-Spiele</b> .....	<b>15</b>
Kartoffeln sammeln .....	15
Risiko .....	15
Geschicklichkeitsspiel .....	15
Das Dreier-Dream-Team .....	15
Der unverwechselbare Luftballon .....	15
Ballon-Männchen .....	15
Ballon in der Hose .....	15
Ballonsitz .....	16
Lungenvolumen .....	16
<b>Tanzspiele</b> .....	<b>17</b>
Orangentanz .....	17

Sesseltanz .....	17
<b>Wortspiele .....</b>	<b>18</b>
Nonsensvortrag.....	18
Produktwerbung.....	18
Verrückte Jobs .....	18
Blinde und Sehende.....	19
Sportminister.....	20
<b>Gruppenspiele .....</b>	<b>21</b>
Schlafenkampf .....	21
Strohalm-Papiertransport.....	21
Zündholzschachtel-Weitblasen .....	21
<b>Kleine Geschicklichkeitsspiele .....</b>	<b>23</b>
Papierreißen .....	23
Powanderung.....	23
Schlaffenwerfen .....	23
Sesselwettgehen.....	23
Strohalm-Springen .....	24
Suppe auslöffeln .....	24
Zeitung holen .....	24
Zündholzschachtel-Pendelball .....	24
Einfache Charade .....	25
Doppelcharade.....	25
<b>Kleiner Denksputz.....</b>	<b>26</b>
O Solei mio .....	26
Verflixte Verwandtschaft .....	26
Hasen und Hühner.....	26
Schuhputzerei.....	26
Gesockse .....	27
Kaffeekränzchen .....	27

## Einleitung

Eine Sportwoche ohne Laptop? Eine Sportwoche ohne Fernsehen? Eine Sportwoche auf der wir miteinander spielen?

Ja – eine Sportwoche auf der wir miteinander spielen!

Miteinander spielen ist nicht altmodisch! Wir tun es nur viel zu selten. Gerade eine Sportwoche bietet eine ideale Plattform für kreative, lustige, freche, kommunikative, schnelle, nachdenkliche oder knifflige Spiele.

Achtung: Die Spielleiter sind mindestens genauso gefordert wie die Teilnehmer!

Die folgenden praxiserprobten Spielvorschläge sind ein kleiner Ausschnitt der vielfältigen und umfangreichen Literatur, die es zu diesem Thema in Buchform, aber auch im Internet gibt.

Der VDLÖ wünscht allen Gestaltern eines Spieleabends, besonders jedoch den Spielern viel Spaß und ein gutes Gelingen!

## Reaktionsspiele

### *Hühner fangen*

- Teilnehmerzahl:** beliebig viele Paare
- Material:** ausreichend viele Sessel
- Spielverlauf:** 1 Spieler, der „Hühnerfänger“, sitzt mit geöffneten angewinkelten Beinen auf einem Sessel (mit dem Gesäß ziemlich weit an der Vorderkante). Die Unterarme liegen auf den Oberschenkeln, die Hände sind hochkant gestellt, die Handflächen zueinander gewandt. Das „Huhn“ kniet vor dem Fänger, die Hände auf den Boden gestützt (Bankstellung). Es bewegt den Kopf zwischen den Beinen und den Handflächen des Fängers laut gackernd rasch auf und ab. Der Fänger versucht durch rasches waagrechtes Zusammenschlagen der Hände das Huhn zu erwischen. Das Huhn täuscht ihn aber immer wieder, sodass nur seine leeren Hände zusammenschlagen. Erwischt der Fänger das Huhn, erfolgt Rollentausch! Der Fänger darf seine Hände nur horizontal bewegen, ein Mitgehen nach oben oder unten ist nicht gestattet.
- Methodische Tipps:** Das Huhn muss den Fänger durch unterschiedliches Gegacker zuerst ausgiebig reizen und den Kopf dann durchziehen, wenn der Fänger die Hände eben zusammengeschnitten hat (also bei der Ausholbewegung des Fängers). Anfangs muss die Kopfbewegung ziemlich rasch erfolgen, erst später kann man es sich leisten, langsamer zu werden. Die Pausen zwischen den einzelnen Versuchen soll man stetig verkürzen. Die Art und Weise des Gackerns soll ebenfalls vielfältig variiert werden. Dadurch lässt sich die Wirkung auf die Zuschauer geschickt steigern. **Vorsicht:** Der Fänger darf sich nicht zu weit vorbeugen, sonst kann es zu Kopfstößen v. a. auf die Nase des Fängers kommen.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## **Simon**

- Teilnehmerzahl:** unbegrenzt
- Material:** keines
- Spielverlauf:** Die Spieler bilden einen Kreis (auch eine freie Aufstellung ist möglich). Der Spielleiter erklärt, dass das Schlüsselwort „Simon“ heißt. Nur wenn der Spielleiter vor einer Bewegungsanweisung das Wort „Simon“ sagt, dürfen die Spieler die Bewegung ausführen. Wer sich irrt, scheidet aus und setzt sich nieder. Als Irrtum gilt jede Bewegung, ohne das Wort „Simon“ gehört zu haben, auch ein kräftiges Zucken ist bereits falsch! Der Spielleiter spricht und zeigt gleichzeitig auch (falsch) vor. Er sagt z.B. „Hände vor“ und streckt dabei gleichzeitig beide Hände vor. Wer es ihm nachmacht, hat bereits verloren, nur bei „Simon, Hände vor“ dürfen alle die Hände vorstrecken. Beliebte Anweisungen sind: „Hände vor, Hände hoch, den Zeigefinger, den Daumen, den Mittelfinger, den Ringfinger, mach die Faust zu, Faust auf, Hände ab!“
- Methodische Tipps:** Die Anweisung „Hände ab“ bietet sich nach längerer Armvorhalte an, weil dann jeder gerne die Arme sinken lässt! Wenn nur mehr wenige übrig geblieben sind, kann man auch sagen: „Die Letzten kommen jetzt ein paar Schritte zu mir her für das Finale.“ Die meisten werden im stolzen Bewusstsein, bisher durchgehalten zu haben, vorgehen und ganz darauf vergessen, dass vom Spielleiter nicht „Simon, vorkommen“ gesagt wurde. Das gibt einen garantierten Lacherfolg als Abschluss des Spiels. Das Spiel eignet sich vorzüglich als „Eisbrecher“ zu Beginn eines Spieleabends.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## **Zuzwinkern**

- Teilnehmerzahl:** 20 bis 30 Spieler sind am günstigsten, wenn es mehr sind, kann man auch zwei oder drei leere Sessel verwenden.
- Material:** Halb so viele Sessel wie Teilnehmer. Man kann das Spiel auch notfalls auf dem Boden sitzend spielen, die hinteren Spieler knien dann.
- Spielverlauf:** Die Spieler sitzen im Kreis, ein Sessel bleibt frei. Hinter jedem Sessel steht ein weiterer Spieler, auch hinter dem leeren Sessel. Die stehenden Spieler dürfen nur auf den Scheitel des vor ihnen Sitzenden schauen und ihre Hände über dessen Schulter halten, aber nicht auflegen. Die Sitzenden blicken alle zu dem Spieler, der hinter dem leeren Sessel steht. Dieser zwinkert nun einem Sitzenden mit den Augen zu. Der so „Angezwickerte“ muss nun versuchen, den leeren Sessel zu erreichen, ohne von dem hinter ihm Stehenden zurückgehalten zu werden. Gelingt es, dann wird der Spieler hinter dem neuen leeren Sessel zum nächsten „Zwinkerer“.
- Methodische Tipps:** Wenn die Stehenden fest oder schnell zurückhalten, kann man auch als Erschwerung die Hände hinter dem Rücken halten lassen.
- Vorsicht:** Lose und weite Kleidungsstücke sind ungünstig!
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

# Kontaktspiele

## *Leute zu Leuten*

- Teilnehmerzahl:** beliebig viele Leute
- Material:** keines
- Spielverlauf:** Freie Aufstellung, alle stehen durcheinander. Auf den Zuruf „Leute zu Leuten“ sucht sich jeder einen Partner. Der Spieler, der übrig bleibt (bei gerader Spieleranzahl muss der Spielleiter einspringen), stellt sich auf einen leicht erhöhten Platz (Kiste, Sessel). Von dort gibt er eine frei erfundene, aber durchführbare Kontaktvariante an, die alle Paare ausführen müssen. Er sagt zum Beispiel: „Stirn zu Stirn“ oder „Finger auf Nase“, „Ferse an Gesäß“ usw. Die Partner müssen nun wechselweise, also jeder Einzelne, die angegebene Kontaktversion einnehmen. Nach einigen Aufgaben ruft der übrig gebliebene Spieler: „Leute zu Leuten“, worauf sich die Paare rasch trennen müssen, um einen neuen Partner zu suchen. Der „Ansager“ sucht sich auch rasch einen Partner, damit jedes Mal eine andere Person übrig bleibt. Sie wird dann zum neuen Spielleiter und begibt sich auf den dafür vorgesehenen Platz.
- Methodische Tipps:** Es ist günstig, mit einigen netten Kontaktvarianten das Spiel zu eröffnen, dann bleiben sie der Phantasie der jeweiligen Spielleiter überlassen. Es sollte immer Spaß machen und es sollte auch niemand durch Kontaktvarianten in Verlegenheit gebracht werden! Neben der Tatsache, dass es sich um ein Spiel handelt, das zu Selbstständigkeit und Kreativität anleitet, ist der ständige „Partnerwechsel“ eine gute Form, laufend neue „Sozialkontakte“ zu schaffen.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## *Maschine abstellen*

- Teilnehmerzahl:** beliebig viele Paare
- Material:** keines
- Spielverlauf:** Paarweise freie Aufstellung im Raum, einer der beiden Spieler ist eine Maschine. Er denkt sich irgendeinen sich monoton wiederholenden Bewegungsablauf am Ort oder in der Fortbewegung aus und beginnt, sich zu bewegen. Zugleich muss er sich überlegen, wo sich an seinem Körper der entsprechende Knopf oder Schalter befindet, bei dessen Berührung sich die Maschine abstellen lässt. Sein Partner soll durch Probieren herausfinden, wo sich dieser Knopf befindet. Berührt er diesen gewissen Punkt, dann steht die Maschine still. Danach erfolgt ein Rollentausch!
- Methodische Tipps:** Man muss sich einen möglichst schwer zu erratenden Punkt überlegen, zum Beispiel unter der linken (rechten) Ferse, rechtes (linkes) Nasenlos, Fingernagel des Daumens... Wenn ein Mitspieler gar nicht draufkommt, dürfen andere, die schon fertig gespielt haben, ihm zu Hilfe kommen. Das Spiel ist gerade wegen seiner Einfachheit gut geeignet, „Berührungsängste“ abzubauen.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)



# Geschicklichkeitsspiele

## *Rolle auf dem Sessel*

- Teilnehmerzahl:** einige Mutige!
- Material:** geeignete Sessel (s. Tipps!)
- Spielverlauf:** Freiwillige, körperlich geschickte Spieler melden sich! Die Aufgabe besteht darin, aus dem Sitz auf einem Sessel, ohne ihn zu verlassen, eine Rolle vorwärts auszuführen. Das heißt, weder zu Beginn noch nach der Übung darf der Boden mit irgendeinem Körperteil berührt werden. Es gibt zwei Lösungen:
1. die Rolle vorwärts quer zum Sessel, die Sessellehne an der rechten (oder linken) Körperseite (leichter!)
  2. die Rolle vorwärts aus dem Sitz mit dem Rücken zur Lehne (schwierig!)
- Methodische Tipps:** Damit der Sessel nicht umfällt (kippt), soll er von Helfern an den Sesselbeinen niedergehalten werden. Es ist günstig, während des ganz langsamen Rollens auf dem Nacken ständig nach hinten zu rutschen, um immer im Gleichgewicht zu bleiben. Sessel ohne volle Lehne (wo man den Kopf durchstecken kann) sind vorteilhaft! Dieses Spiel eignet sich nur für kräftige und geschickte Jugendliche.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## *Stoppeltreffen*

- Teilnehmerzahl:** 5-10 Spieler, Spielleiter (bei zwei Flaschen gleichzeitig ein weiterer Schiedsrichter!)
- Material:** Flaschen, Korkstöpsel
- Spielverlauf:** Auf eine Tischkante wird eine Flasche gestellt. Auf den Flaschenhals legt man einen Korkstöpsel. Die Spieler gehen aus einiger Entfernung (5 oder 6 m) mit ausgestrecktem Arm (rechts oder links) los. Sie fixieren dabei den Mittelfinger unter dem Daumen und visieren den Flaschenstöpsel an, um ihn – bei Flasche angekommen – mit dem Mittelfinger herunterzuschneiden. Es muss rasch gegangen werden! Wer schafft einen Treffer?
- Methodische Tipps:** Man muss unbedingt darauf achten, dass die Leute schnell gehen, daher sind die Flaschen am günstigsten auf Tischecken zu stellen, damit man nachher am Tisch vorbei weitergehen kann. Es ist immer wieder verblüffend, wie wenige die so einfach anmutende Aufgabe schaffen!
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

# Blindenspiele

## **Aufstellung**

- Teilnehmerzahl:** eine oder mehrere Gruppen zu 8-10 Teilnehmern
- Material:** keines
- Spielverlauf:** 8-10 Personen werden herausgebeten. Alle schließen die Augen (oder bekommen die Augen verbunden) und versuchen, sich durch gegenseitiges Betasten und Abschätzen der Größe nach nebeneinander in der Stirnreihe aufzustellen. Dabei darf keiner mit seinen Mitspielern ein Wort wechseln.
- Methodische Tipps:** Bei jüngeren Spielern ist es zweckmäßiger, die Augen zu verbinden, ältere Spieler halten willensmäßig eher mit geschlossenen Augen durch. Man kann das Spiel auch variieren: So soll die Aufstellung z.B. nach der Schuhgröße oder nach dem Gewicht der Mitspieler erfolgen. Auch einen Wettkampf von zwei oder mehreren Gruppen gleichzeitig kann man durchführen. Bei der Wettkampfform sollte aber allen die Augen verbunden werden.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## **Fernsteuerung**

- Teilnehmerzahl:** 2 oder 3 Dreiergruppen
- Material:** alte Schachteln, Sessel, Dosen, Flaschen, Keulen...
- Spielverlauf:** 2 Mannschaften spielen gegeneinander, jede Mannschaft besteht aus 3 Spielern: einem Sender, einem Störsender und einem Roboter. Der Roboter darf nur durch folgende Signale gesteuert werden: „vor“, „rechts“, „links“, „stopp“. Nach jedem Signal darf der Roboter nur einen Schritt machen. Der Roboter hat die Augen verbunden und soll eine vorgegebene Hindernisstrecke (Sessel, Dosen, Schachteln, Flaschen, Keulen...) überwinden und dann einen Gegenstand in eine leere Schachtel fallen lassen. Trifft er hinein, ohne einen Fehler gemacht zu haben, ist die Aufgabe gelöst. Nach einem Fehler muss der Roboter zum Ausgangspunkt zurückgeführt werden und darf neu starten.
- Als Fehler gelten:
1. jedes Anstoßen an einem Gegenstand der Hindernisbahn
  2. ein Zusammenstoß mit dem anderen Roboter – der anstoßende Roboter ist der Schuldige, der ruhig Stehende darf weiterspielen.
- Der „Sender“ muss versuchen, seinen Roboter möglichst präzise zu steuern. Der „Störsender“ muss versuchen, den gegnerischen Roboter durch seine Signale möglichst zu verwirren.
- Methodische Tipps:** Da vier Leute gleichzeitig durcheinanderreden, ist es für die Roboter gar nicht so einfach, die richtigen Sender herauszuhören. Man kann das Spiel auch durch drei Mannschaften noch verwirrender und lustiger gestalten. Mehr ist allerdings nicht zu empfehlen! Die Hindernisbahn sollte nicht zu schwierig aufgebaut werden und vor allem „ungefährliche“ Hindernisse beinhalten!
- Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## **Platz tauschen**

- Teilnehmerzahl:** 1 oder mehrere Sesselkreise zu je 10-15 Spielern, pro Kreis 1 „Blinder“
- Material:** genügend Sessel und Augenbinden
- Spielverlauf:** Die Spieler bilden mit Sesseln einen Kreis. Einer geht in die Mitte und bekommt die Augen verbunden. Auf ein Zeichen des Spielleiters tauschen immer je 2 der sitzenden Spieler ihre Plätze. Der Tausch soll

so erfolgen, dass die Spieler durch den Kreis auf die andere Seite gelangen müssen, sonst hat der „Blinde“ keine Chance. Gelingt es dem „Blinden“, einen der wechselnden Spieler zu berühren, so erfolgt Rollentausch. Immer, wenn es 2 Spielern gelingt, ihre Plätze zu tauschen, ohne abgeschlagen zu werden, applaudieren die anderen. So weiß der „Blinde“, dass nun ein neuer Platztausch zu erwarten ist.

**Methodische Tipps:** Der Sesselkreis soll nicht zu groß sein, max. 10-15 Spieler. Bei mehr Spielern ist es günstig, mehrere Kreise zu bilden. Man kann auch im Stehen spielen lassen.

**Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## **Schuh suchen**

**Teilnehmerzahl:** 1 größerer Spielkreis, 2 Spieler im Kreis

**Material:** 1 oder 2 Schuhe (weiche Schuhe verwenden!), 2 Augenbinden

**Spielverlauf:** Alle Spieler sitzen im Kreis (auf Sesseln oder dem Boden), 2 Spieler befinden sich in der Kreismitte. Sie haben die Augen geschlossen (verbunden) und sollen durch Tasten mit den Händen einen Schuh suchen, der auf dem Boden liegt. Wenn einer den Schuh gefunden hat, darf er die Augen öffnen (oder die Binde abnehmen), während sein Mitspieler weiter nach dem Schuh sucht. Der Spieler, der den Schuh gefunden hat, darf sich von hinten an seinen Mitspieler heranschleichen und mit dem Schuh so lange auf dessen Gesäß klopfen, bis dieser aus dem Spielkreis hinausgeflüchtet ist.

**Methodische Tipps:** Der Spielleiter lässt zuerst ein wenig suchen und legt erst dann – möglichst geräuschlos – den Schuh so in den Kreis, dass er von beiden Spielern etwa gleich weit entfernt ist (Gerechtigkeit). Der Spielleiter kann auch länger zuwarten und dann beiden einen Schuh vor die Nase legen, sodass sie ihn gleichzeitig ertasten und damit auch gleichzeitig die Augen öffnen und auseinander losgehen. Unter dem Gelächter der Umsitzenden nimmt er ihnen dann die Schuhe ab. Dieser Trick ist nur einmal spielbar! Er empfiehlt sich als Abschluss, wenn das Spiel „regulär“ schon mehrmals gespielt wurde.

**Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

## **Tonerde – Künstler – Modell**

**Teilnehmerzahl:** unbegrenzt, beliebig viele Dreier- oder Fünfergruppen

**Material:** keines

**Spielverlauf:** Es wird in Dreiergruppen gespielt: Ein Spieler ist die „blinde“ Tonerde, ein Spieler ist das sehende Modell und der dritte Spieler der „blinde“ Künstler. Tonerde und Künstler schließen die Augen, das Modell nimmt eine ganz spezielle Stellung ein. Der „blinde“ Künstler ertastet die Figur und überträgt sie mit geschlossenen Augen auf den formbaren, aber „blinden“ Ton. Wenn er meint, ein perfektes Duplikat des Modells geformt zu haben, öffnet er die Augen und betrachtet sein Werk. Welcher Künstler schafft das schönste Duplikat? Dann erfolgt ein Rollentausch.

**Methodische Tipps:** Man kann das Spiel auch in der Fünfergruppe durchführen lassen, Modelle bilden eine Doppelfigur und der „blinde“ Künstler formt aus „blinden“ Tonerden das getreue Abbild. Diese Variante bietet noch lustigere Möglichkeiten als die Dreiergruppe. Da das Spiel von allen gespielt werden kann, eignet es sich vorzüglich als Kontaktspiel.

**Quelle:** Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

# Kooperationsspiele

## *Eng verbunden*

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Material:** 1 Seil

**Spielverlauf:** Um die Gruppe wird möglichst eng ein Seil gebunden. Die Gruppe muss nun – zusammengehalten durch das Seil – eine Strecke abgehen, Aufgaben bewältigen usw. **Ziel:** In diesem Spiel geht es um die Koordination von Bewegungsabläufen.

**Methodische Tipps:** **Achtung:** Bei diesem Spiel kann es zu leichten Verletzungen kommen, wenn die Gruppe durch unkoordinierte Bewegungen übereinander fällt.

**Quelle:** Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

## *Raupenlauf*

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Material:** keines

**Spielverlauf:** Die Kinder stellen sich hintereinander in einer langen Schlange auf. Jeder nimmt ein Bein des Vordermannes in die Hand, dann müssen alle dem Ersten hinterherhüpfen. Der Erste sollte ein Mitarbeiter sein. **Ziel:** Gruppengefühl, Koordination und aufeinander abgestimmte Bewegungsabläufe führen zum Ziel.

**Quelle:** Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

## *Schnelle Zähler*

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Material:** keines

**Spielverlauf:** Die Mitglieder zweier gegnerischer Mannschaften halten ihre Hände auf dem Rücken. Dabei zeigen sie mit den Fingern eine Zahl zwischen 1 und 10 an. Auf Kommando zeigen alle ihre Hände mit der Fingerzahl nach vorne. Gewonnen hat die Mannschaft (oder der Kandidat), die als erste die Summe aus den Fingern addieren konnte.

**Variante:** Noch schnellere Zähler! Spiel wie zuvor, diesmal halten die Kandidaten jedoch nur eine Hand auf dem Rücken. Auf Kommando werden die Finger vorgezeigt. In der ersten Runde wird die Summe aller Finger errechnet, in der zweiten Runde werden die Finger multipliziert (Differenz, Quadrat der Summe usw.).

**Quelle:** Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

## **Spiele mit Spielsteinen**

Erforderlich sind Mühle- und Dame-Steine.

Für die Mannschaftsspiele können 2 oder mehr Gruppen gebildet werden, je nachdem, wie viele verschiedene markierte Spielsteine zur Verfügung stehen.

### ***Mühle- und Dame-Turnier***

**Teilnehmerzahl:** ca. 20

**Material:** Spielsteine wie beschrieben

**Spielverlauf:** Mit einer Gruppe von 20 Personen lässt sich sehr gut ein Mühle- oder Dame-Turnier durchführen. Hierzu werden ca. 10 Spielfelder benötigt (genügend oft kopieren) und natürlich eine Menge Spielsteine. Entweder bringt jeder einen Satz von zu Hause mit oder die Spielsteine werden im Spielwarenladen eingekauft. Für jedes gewonnene Spiel wird ein Punkt vergeben. Wer hat nach 90 Minuten die meisten Punkte?

**Quelle:** Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

### ***Fuchsen***

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Material:** Spielsteine wie beschrieben

**Spielverlauf:** Jeder versucht, aus einer Entfernung von 3-4 m seine Spielsteine so nah wie möglich an eine Wand zu werfen. Für die 3 Spielsteine, die am nächsten an der Wand liegen, gibt es drei, zwei oder einen Punkt. Welche Mannschaft hat nach 5 Durchgängen die meisten Punkte?

**Variante:** Jede Mannschaft versucht, ihre Steine von der einen Seite eines Tisches aus zur gegenüber liegenden Seite zu schießen, ohne dass sie herunterfallen. Bewertung wie oben. Man kann auch die gegnerischen Steine wegzuschießen versuchen.

**Quelle:** Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

### ***Tisch – Finger - Fußball***

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Material:** Spielsteine wie beschrieben

**Spielverlauf:** Auf einem Tisch werden mit Klebeband oder Holzbausteinen zwei Tore markiert. Jede Partei bekommt 3 Spielsteine. Diese werden zunächst vor das eigene Tor im Dreieck platziert. Die eine Mannschaft beginnt, indem ein Spielstein mit dem Finger bzw. einem vierten Spielstein durch die anderen beiden Spielsteine durchgeschubst wird. Berührt dabei der Spielstein einen der beiden anderen Spielsteine oder einen gegnerischen Spielstein, ist die andere Mannschaft am Zug. Die andere Mannschaft ist auch am Zug, wenn es nicht gelingt, den Spielstein durch die anderen beiden Spielsteine zu schießen. Fällt ein Spielstein vom Tisch, wird der Stein dort aufgelegt, wo er heruntergefallen ist, und die andere Mannschaft ist am Zug.

**Variante:** Einfacher ist es mit nur einer Mannschaft: Es gibt ein Tor am anderen Ende des Tisches. Mit drei Spielsteinen versucht der Spieler, ins Tor zu treffen. Die Anzahl der Züge, die er dazu braucht, wird gezählt. Es können noch ein paar Hindernisse eingebaut werden.

**Quelle:** Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

## **Schanzen**

<b>Teilnehmerzahl:</b>	beliebig
<b>Material:</b>	Spielsteine wie beschrieben, langer Tisch
<b>Spielverlauf:</b>	Ein langer Klapp Tisch (Biertisch) wird schräg gestellt. Der Spieler muss nun seinen Spielstein so die Schanze hochschießen, dass er über die Schanzenkante hinausschießt und in einen der dahinter stehenden Zielbehälter trifft. Für das Treffen der unterschiedlichen Behälter gibt es verschiedene Punktezahlen. Auf dem Tisch sollte noch markiert sein, bis zu welcher Höhe der Spieler seinen Stein führen darf (max. unteres Tischdrittel).
<b>Quelle:</b>	Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

## Luftballon-Spiele

### ***Kartoffeln sammeln***

**Spielverlauf:** Zwischen die Stirnen von zwei Spielern wird ein Luftballon geklemmt. Kartoffeln, bemalte Steine o.Ä. werden in einem Spielfeld oder auf einer Rennstrecke auf den Boden gelegt, die von dem Team so schnell wie möglich eingesammelt werden müssen, natürlich ohne dass der Ballon auf den Boden fällt.

### ***Risiko***

**Spielverlauf:** Zwei Gegner blasen gleichzeitig Luftballons auf. Wenn einer meint, dass der eigene größer als der des Gegners ist, verknotet er den Ballon und lässt mit einem Maßband den Umfang messen. Wenn der Ballon platzt, ist der Spieler ausgeschieden.  
**Variante:** Mit verbundenen Augen, sodass man nicht sieht, wie groß der eigene bzw. gegnerische Ballon ist. Der Risiko- und Spaßfaktor wird erhöht!  
**Variante:** Mit oder ohne verbundene Augen in jeder Hand einen Luftballon halten und (abwechselnd) aufblasen und dabei gut festhalten. Ein Schiedsrichter misst am Schluss den Umfang der Ballons.

### ***Geschicklichkeitsspiel***

**Spielverlauf:** Welches Spielerpaar schafft es, sich jeweils einmal umzudrehen, ohne dass der zwischen den beiden eingeklemmte Ballon auf den Boden fällt?

### ***Das Dreier-Dream-Team***

**Spielverlauf:** Je drei Personen bilden ein Team. Sie stehen im Kreis und fassen sich mit den Armen um die Schultern. Ein in der Mitte jedes Teams am Boden liegender Luftballon muss nun ohne Hände nach oben gestupst werden, sodass er über den Köpfen herauskommt. Welches Team ist am schnellsten?

### ***Der unverwechselbare Luftballon***

**Spielverlauf:** Im Raum sind Luftballons in unterschiedlicher Größe und Form verteilt. Jeder Teilnehmer sucht sich einen Luftballon aus und schreibt seinen Namen darauf. Nun werden allen die Augen verbunden und jeder muss seinen Ballon durch Erasten erkennen.

### ***Ballon-Männchen***

**Spielverlauf:** Aufgabe ist es, innerhalb von 1-3 Minuten so viele Strichmännchen wie möglich mit einem Filzstift auf einen Ballon zu malen. Die Schwierigkeit dabei ist, dass der Ballon zunächst aufgeblasen und mit einer Hand festgehalten werden muss. Er darf nicht verknotet werden.

### ***Ballon in der Hose***

**Spielverlauf:** Wer schafft es, die meisten mittelgroß aufgeblasenen Ballons in seine Hose zu stopfen? Gewonnen hat die Mannschaft, die zusammen die meisten Ballons unterbringen konnte.

## ***Ballonsitz***

**Spielverlauf:** Ein Spieler sitzt auf dem Stuhl und hat einen Ballon auf dem Schoß oder den Knien liegen. Der andere Spieler muss sich auf den Ballon setzen, sodass dieser platzt. Welches Team ist am schnellsten?  
**Variante:** Dieses Spiel lässt sich auch als Staffel spielen.

## ***Lungenvolumen***

**Spielverlauf:** Jede Gruppe bekommt einen Luftballon. Nun darf jedes Mitglied der Gruppe 1x tief Luft holen und in den Luftballon blasen. Gewonnen hat die Gruppe, die so den größten Luftballon aufgeblasen hat, ohne dass dieser zuvor zerplatzt ist. Die Schwierigkeit besteht darin, den Luftballon von einer Person zur nächsten weiterzugeben, ohne dass jedes Mal viel Luft verloren geht.

## **Quelle (alle Ballonspiele):**

Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)



# Tanzspiele

## Orangentanz

- Teilnehmerzahl:** beliebig viele Tanzpaare
- Material:** genügend viele Orangen (Zitronen, Äpfel)
- Spielverlauf:** Die Paare müssen während des Tanzens zwischen ihren Stirnen eine Orange (Zitrone, Apfel) durch Druck und Gegendruck halten, ohne dabei die Tanzfassung zu lösen. Wer die Orange verliert, scheidet aus. Später scheiden auch jene Paare aus, bei denen die Orange auf die Wange oder den Mund herunterrutscht. Es ist verboten, eine heruntergerutschte Orange mit der Hand oder dem Arm wieder auf die Stirn zu geben.
- Methodische Tipps:** Man beginnt mit ruhigen Tanzrhythmen, um dann mit rasanteren, bewegteren fortzusetzen. Man kann die Frucht auch mit den Lippen halten lassen, es darf aber nicht hineingebissen werden (die Zähne dürfen keine Spuren hinterlassen!).
- Quelle:** Gerhard Schmidt, 100 Freizeitspiele, Steiger Verlag (1989)

## Sesseltanz

- Teilnehmerzahl:** nicht mehr als 12 Paare
- Material:** genügend Sessel
- Spielverlauf:** In der Mitte des Tanzkreises werden Sessel (oder Hocker) mit den Lehnen zueinander und den Sitzflächen nach außen aufgestellt. Die Paare tanzen um die Sessel herum. Immer wenn die Musik ihr Spiel unterbricht, muss jedes Paar versuchen, rasch einen leeren Sessel zu finden, und sich daraufsetzen. Einer sitzt dabei auf dem Schoß des anderen. Da immer ein Sessel weniger aufgestellt wird, als Tanzpaare am Spiel teilnehmen, findet ein Paar keinen Platz und muss ausscheiden. Nach jedem Durchgang wird deshalb ein Sessel weggenommen. Für das Siegerpaar gibt es einen Ehrentanz!
- Methodische Tipps:** Bei wenig Tanzpaaren kann man auch jeden auf einem Sessel Platz nehmen lassen. Es scheidet dann der oder die Übriggebliebene mit seinem Tanzpartner aus (jede Runde 2 Sessel weniger aufstellen)!
- Quelle:** Gerhard Schmidt, 100 Freizeitspiele, Steiger Verlag (1989)

# Wortspiele

## **Nonsensvortrag**

**Spielverlauf:** Wem Nonsensgespräche und „höhere Blödeleien“ besondere Freude bereiten, hat bei diesem Spiel genügend Möglichkeiten, verrückte Ideen zu produzieren und seine Schlagfertigkeit unter Beweis zu stellen. Es können Rollen verteilt und Parteien gebildet werden. Es kommt aber auch vor, dass die Spieler sich ihre Rollen erst im Spiel suchen. Hier einige originelle Themenvorschläge für lustige Nonsens-Runden:  
Auch Rundschreiben sind eckig.  
Was passiert, wenn das Fleisch willig, aber der Koch schwach ist?  
Die Steiermark wird überdacht.  
Lieber Video als gar kein Deo.  
Wann kommt die Wiedervereinigung der Spalttablette?  
Brauchen wir Menschen mit Bildungshunger oder mit Wissensdurst?  
Wir fordern den Leibnitzkeks als Briefmarke.  
Bestimmt fallen der Gruppe noch viele weitere verrückte Themen ein.  
**Spielintention:** Redegewandtheit, Spaß am Wortspiel, Schlagfertigkeit, Humor, Situationskomik.

**Quelle:** Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

## **Produktwerbung**

**Material:** Requisiten, soweit erforderlich

**Spielverlauf:** Tag für Tag sind Fernsehzuschauer mit Werbung konfrontiert. Privatsender unterbrechen mehrmals einen Film, um für all die Dinge zu werben, ohne die das Leben einfach unvollkommen und fad zu sein scheint. In unserem Spiel sollen Werbesendungen parodiert werden. Ein Spieler könnte z.B. für das alkoholische Produkt „Johnny’s Dry Gin“ werben. Da der Moderator mehrmals am Tage live als „Filmunterbrechung“ vor die Kamera geschickt wird, leert sich die Flasche natürlich nach jedem Werbespot etwas mehr. Die Stimme des anfangs blendend formulierenden Werbefachmanns wird allmählich schwerer und schließlich muss er nach vier bis fünf Auftritten restlos betrunken von zwei Mitarbeitern aus dem Fernsehstudio geschleppt werden.  
Geworben werden kann eigentlich für nahezu alles – Waschmittel, Schönheitscremes, Sekt, Puddings, Fertiggerichte, Erfrischungsgetränke, Eis...  
**Spielintention:** rhetorisches Geschick, mimischer Ausdruck, selbstbewusstes Auftreten, Spaß an der Parodie, Situationskomik

**Quelle:** Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

## **Verrückte Jobs**

**Teilnehmerzahl:**

**Material:**

**Spielverlauf:** Damit sich alle Spieler gut sehen können, setzen sie sich in Form eines Kreises hin. Die Spielleitung sagt, dass auf dem Arbeitsmarkt ständig neue Berufsfelder gefragt sind und gibt als Beispiele den „Ladenhüter“ und den „Flaschenwärmer“ vor. Hat die Spielidee erst einmal die Anwesenden gepackt, so sind sie nicht mehr zu bremsen. Reihum werden spontan die verrücktesten Berufe genannt und falls gewünscht, auch näher erläutert. Beim „Eierkocher“ dürfte dies noch

leicht fallen. Aber was machen z.B. der „Strumpfhalter“ und der „Doppelstecker“?

Hier einige Inspirationen: Wassererhitzer, Rauchverzehrer, Zwiebelschneider, Kirschenentkerner, Büstenhalter, Unkrautvertilger, Korkenzieher, Backofenreiniger, Weichspüler, Tropfenspender, Wagenheber, Alleskleber, Geigerzähler...

**Spielintention:** Phantasie, Ideen entwickeln, Originalität, Sprachgewandtheit, Spaß am Wortspiel.

**Quelle:** Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

## ***Blinde und Sehende***

**Material:** CDs mit ruhiger Musik

**Spielverlauf:** Auch dieses Spiel ist etwas für Gruppen, die sich schon besser kennen. Die Spielgruppe wird in Paare aufgeteilt, die nacheinander verschiedene Aufgaben ausführen:

1. Der „Blinde“ wird an beiden Händen mit sprachlicher Unterstützung durch den Raum geführt.

2. Der „Blinde“ wird nur mit der Hand geführt (ohne Sprache).

3. Es besteht nur noch Kontakt über mehrere Fingerspitzen (die Partner stehen sich gegenüber).

4. Der „Blinde“ wird durch einen Summton des vorangehenden sehenden Partners geführt.

5. Der „Blinde“ geht allein durch den Raum. Der „Sehende“ gibt seine Anweisungen deutlich von einer Raumseite aus.

6. Der „Sehende“ lässt den „Blinden“ bestimmte Gegenstände im Raum ertasten, an Blumen riechen und geleitet ihn über verschiedene Hindernisse wie Stühle und Tische.

7. Die Paare („Blinde“ und „Sehende“) tanzen und halten Kontakt mit den Händen. Auf ein Signal werden die „Blinden“ von den „Sehenden“ an andere „Sehende“ weitergereicht.

8. Jetzt sind alle Spieler „blind“ und bewegen sich im Raum. Sie ertasten ihre Mitspieler (Hände, Gesichter, Haare usw.). Hierfür steht genügend Zeit zur Verfügung. Am Ende sprechen die Spieler über ihre gemachten Erfahrungen.

**Spielintention:** Vertrauen entwickeln, nonverbale Kommunikation, Kooperation.

**Quelle:** Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

## **Sportminister**

**Material:** s. Spielbeschreibung

**Spielverlauf:** Zwei Spieler treten gegeneinander an. Jeder bekommt ein dickes Buch unter den linken Arm geklemmt, ein volles Glas Wasser, einen geschlossenen Regenschirm, ein Heft und einen Kugelschreiber in die Hand gedrückt. Nun gilt es: den Regenschirm aufspannen, laut aus dem Buch vorlesen, Wasser austrinken, einen Satz ins Heft schreiben, den Regenschirm zuspinnen und ohne den Regenschirm loszulassen eine „Kerze“ machen. Die Aufgabenstellungen lassen sich beliebig erweitern. Zum Schluss – die korrekte Durchführung aller Aufgaben vorausgesetzt – wird der schnellere Spieler zum Sportminister ernannt. Er hat seine Qualifikation auch ohne Parteibuch nachgewiesen.

**Quelle:** **Spielintention:** körperliche Geschicklichkeit, Spaß, Situationskomik  
Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel,  
2. Aufl. 1997

# Gruppenspiele

## **Schlapfenkampf**

- Spielverlauf:** Die Wettkämpfer stehen mit gegrätschten Beinen Rücken gegen Rücken über einem Besenstiel (Stab), den sie mit einer Hand gefasst haben. In einiger Entfernung (2-3 m) symmetrisch zu beiden (gleiche Distanz) liegt ein Schlapfen (Pantoffel) auf dem Boden. Mit der freien Hand muss jeder der beiden versuchen, den Schlapfen als Erster zu erwischen. **Regel:** Wird der Schlapfen von beiden gleichzeitig gefasst, dann muss von vorne begonnen werden, bis es zu einer Entscheidung kommt. Die freie Hand darf nur zum Schlapfenfassen benutzt werden, die andere muss am Besenstiel bleiben.  
**Bewertung:** pro Mannschaft 1 Wettkämpfer.  
**Rangwertung:** (1., 2., 3. Rang) Entweder jeder gegen jeden oder Ausscheidungsturnier.  
**Vorteil:** Man muss versuchen, den Gegenspieler zunächst mit dem Gesäß abzudrängen und dann erst zuzufassen. Es ist günstig, den Besenstiel möglichst weit innen zu halten (Hebelverhältnisse).
- Methodische Tipps:** Die Besenstiele sollten stabil und glatt sein (Schiefer!). Wenn es möglich ist, 2 Besenstiele gleichzeitig benutzen. Auf diese Weise kann ein „Blitzturnier“ gespielt werden.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## **Strohalm-Papiertransport**

- Spielverlauf:** Ein kleines Stück Papier, das am Boden (Sessel) liegt (Durchmesser ca. 3 cm) muss mit einem Strohalm angesaugt, um eine Wendemarke herumtransportiert und am Ausgangspunkt wieder abgelegt werden. **Regel:** Wenn das Papier zu Boden fällt, muss der Wettkämpfer wieder zurück zur Ausgangsstellung und neu beginnen.  
**Bewertung:** 3 Wettkämpfer pro Mannschaft.  
**Zeitstopung (Gesamtzeit) oder Rangbestimmung (1., 2., 3. Platz).**  
**Vorteil:** Um das Papier ständig am Strohalm halten zu können, muss eine ununterbrochene Saugbewegung mit dem Mund durchgeführt werden. Luft einteilen! Papier genau in der Mitte ansaugen.
- Methodische Tipps:** Möglichst viele (alle) Mannschaften gleichzeitig starten lassen. Darauf achten, dass die Strohhalme vorne (an der Ansaugstelle) ganz gerade sind.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## **Zündholzschachtel-Weitblasen**

- Spielverlauf:** Auf dem Boden liegend sollen die Wettkämpfer eine leere Zündholzschachtel von einer Markierung aus möglichst weit wegblasen. **Regel:** Die Zündholzschachtel liegt mit ihrer Längsseite an der Markierung. Das dieser Linie am nächsten liegende Schachteleck ist für die Weitenmessung zu verwenden (mit Kreide am Boden markieren). Die Breite wird in Zentimetern angegeben. Wenn die Schachtel mit dem Mund berührt wird, ist der Versuch ungültig.  
**Bewertung:** Jeder Wettkämpfer hat drei Versuche, die größte erzielte Weite zählt.  
**Vorteil:** Die Schachtel sollte von schräg oben zuerst zart und dann immer kräftiger wegblasen werden („Nachblasen“).

**Methodische Tipps:** Am besten ist es, einen Herrn und eine Dame pro Mannschaft starten zu lassen. Zuerst bläst die Dame, dann der Herr, beide Werte (Weiten) werden addiert.

**Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## Kleine Geschicklichkeitsspiele

### **Papierreißen**

**Spielverlauf:** Jeder Kandidat bekommt ein Blatt Zeitungspapier in die Hand gedrückt. Er hat z.B. 1 Minute Zeit, um aus diesem Papier eine möglichst lange zusammenhängende Schlange zu reißen. **Regel:** Wer die längere zusammenhängende Schlange vorweisen kann, hat gewonnen.

**Vorteil:** Es ist günstig, das Papier erst zu falten und dann zu reißen!  
**Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

### **Powanderung**

**Spielverlauf:** Auf dem Boden sitzend müssen die Beine vom Boden abgehoben werden (Schwebesitz). Nur durch abwechselndes Vorschieben der rechten bzw. der linken Gesäßbacke muss der Kandidat versuchen vorwärtszukommen und eine markierte Strecke zu bewältigen. **Regel:** Der Boden darf mit keinem anderen Körperteil außer mit dem Gesäß berührt werden.

**Vorteil:** Starke Gegenbewegungen mit den Armen sind vorteilhaft (rechtes Bein vor, linker Arm vor). Auch ein „Abschnellen“ von beiden Gesäßbacken gleichzeitig und damit ein „Vorwärtsspringen“ ist möglich.  
**Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

### **Schlapfenwerfen**

**Spielverlauf:** Der Spieler hat Holzschlapfen (Pantoffeln) an. Die Beine hält er gekreuzt, also ein Bein hinter dem anderen. Er darf so mehrere Schritte angehen oder anlaufen und muss von einer Markierung aus den Schlapfen des hinteren Beines am anderen Bein außen vorbei so weit werfen, wie er kann. **Regel:** Jeder hat 3 Versuche. Der weiteste Versuch zählt (Schlapfenende am Boden mit Kreide markieren). **Vorteil:** In den „Wurfschlapfen“ locker hineinschlüpfen. Wenn man das Knie des „Standbeines“ stärker beugt, gelangt man in eine bessere Ausgangsposition für das „Wurfbein“. **Vorsicht!** Bei zu heftigen Vorbewegungen des „Wurfbeines“ kommt es zum Wegschlagen des „Standbeines“ und zu Stürzen nach hinten.

**Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

### **Sesselwettgehen**

**Spielverlauf:** Der Wettkämpfer muss, mit jedem Fuß auf einem Sessel stehend, um eine Wendemarke herum wieder hinter die Ausgangslinie zurückgehen. Die Sessellehnen dürfen mit den Händen festgehalten werden (die Lehnen befinden sich zwischen und nicht vor den Beinen). **Regel:** Heruntersteigen bedeutet, man muss wieder zum Ausgangspunkt zurück und neu beginnen.

**Vorteil:** Mit den Händen die Lehnen fest nach oben ziehen, dann kann fast wie mit Stelzen gegangen werden. Langsam beginnen und allmählich steigern!  
**Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## ***Strohalm-Springen***

- Spielverlauf:** Ein Strohalm wird auf den Fußboden gelegt. Der Spieler stellt sich barfuß knapp davor. Er fasst seine großen Zehen mit den Händen und soll so über den Strohalm springen. **Regel:** Wenn die Zehen ausgelassen werden, ist der Sprung ungültig.  
**Vorteil:** Ein Rückwärtshüpfen ist wesentlich leichter. Auch seitwärts geht es immer noch besser als vorwärts. Beim Vorwärtshüpfen soll man eine extreme O-Bein-Stellung einnehmen und von den Fußaußenkanten abdrücken, ohne dabei abzurollen. So gelingt es geschickten Leuten, auch vorwärts drüberzuspringen.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## ***Suppe auslöffeln***

- Spielverlauf:** Ein voller Teller mit Suppe (Tee, Milch...) soll mit einem möglichst kleinen Löffel ausgelöffelt werden. **Regel:** Wenn der Teller leer ist, muss er senkrecht auf den Tisch gehalten werden. Es siegt der Kandidat, dessen Suppenrest auf dem Tisch die kleinste Fläche bedeckt.  
**Vorteil:** Den Mund möglichst nahe an den Teller halten, so hat man den kürzesten Weg.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## ***Zeitung holen***

- Spielverlauf:** Eine doppelt zusammengefaltete Zeitung (Karton A4) steht auf dem Boden. Sie muss mit dem Mund aufgehoben werden. Dabei wird ein Bein nach hinten abgewinkelt und mit der gegengleichen Hand erfasst. Nun beugt man langsam das Knie des Standbeines, beugt (neigt) den Oberkörper vor und versucht, die Zeitung mit dem Mund zu schnappen. Hat man sie erwischt, dann richtet man sich mit der Zeitung im Mund wieder auf. **Regel:** Der Versuch ist ungültig, wenn man mit der freien Hand oder dem gefassten Bein den Boden berührt. Wenn das gefasste Bein ausgelassen wird, zählt der Versuch auch nicht.  
**Vorteil:** Die stabilste Lage erreicht man durch Andrücken des gefassten Beines an das gebeugte Standbein.
- Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

## ***Zündholzschachtel-Pendelball***

- Spielverlauf:** Eine Kartoffel wird an einer langen Schnur gut angebunden (Kartoffel etwas einschneiden). Die Schnur befestigen die Wettkämpfer mittels Sicherheitsnadeln hinten am Körper so, dass die Kartoffel in Kniekehlenhöhe über dem Boden hängt. Vor jedem Wettkämpfer liegt auf dem Boden eine Zündholzschachtel. Sie soll durch geschickte Bewegungen mit der pendelnden Kartoffel in ein „Tor“ gespielt werden. Das Tor ist ein in einiger Entfernung stehender Sessel. **Regel:** Die Zündholzschachtel darf nur mittels Kartoffel bewegt werden. Die Torlinie (= Verbindungslinie zwischen den Sesselbeinen) muss von der Zündholzschachtel völlig überquert werden.  
**Vorteil:** Ein rhythmisches Einpendeln oberhalb der Schachtel ist günstig, um dann ganz gefühlvoll kurz abzusenken und die Schachtel voll zu treffen. Man kann dasselbe auch mit dem Rücken zur Zündholzschachtel spielen lassen (so ist es etwas schwieriger und möglicherweise auch lustiger).



**Quelle:** Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

### ***Einfache Charade***

**Teilnehmerzahl:** 2 und mehr Spieler  
**Material:** Papier und Stift  
**Spielverlauf:** Zwar kann man Charade zu zweit spielen, aber es macht weit mehr Spaß, so viele Mitspieler zu haben, dass zwei gleich große Gruppen gebildet werden können. Jede Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer etc.) und schreibt diese am besten auf einzelne kleine Zettel. Reihum kommt dann jeder Mitspieler dran, die Begriff pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden. Ein Pantomime der Gruppe A zieht einen Begriff von Gruppe B. Diesen muss er seiner eigenen Mannschaft vorspielen, die ihn innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits erraten muss. Ideal ist 1 Minute. Als Auswertung werden die benötigten Sekunden, die zum Erraten der Begriffe gebraucht werden, aufgeschrieben und addiert. Die gegnerische Mannschaft, die den jeweiligen Begriff kennt, verrät natürlich nichts. Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitratern einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Es darf ruhig übertrieben werden in Mimik und Gestik, es darf sehr phantasievoll gespielt werden, damit die Mitrater möglichst schnell den Begriff erraten können. Die Rater sollen alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen. Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!

**Quelle:** Spielesammlung – 150 Spielmöglichkeiten für die ganze Familie. Noris Spiele, Fürth

### ***Doppelcharade***

**Teilnehmerzahl:** 2 und mehr Spieler  
**Material:** Papier und Stift  
**Spielverlauf:** Diese Charade wird nach den gleichen Regeln wie die einfache Charade gespielt. Komplizierter werden nur die erratenden Begriffe. Es dürfen ausschließlich zusammengesetzte Wörter benutzt werden. Dazu sollte vorher festgelegt werden, ob eine bestimmte Anzahl an Wortteilen genommen wird oder ob die Anzahl beliebig variieren darf. Einige Beispiele: 2 Wortteile: Computergrafik, Lustgewinn, Turmfalke, Tatendrang... 3 Wortteile: Kinderfahrkarte, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen... 4 Wortteile: Papierschneidemaschinenmesser, Wärmeisolierglasscheiben, Kaminfegerzylinderhut... Hierzu darf der „Pantomime“ mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffs erraten ist oder andere entsprechende Gesten sind erlaubt.

**Quelle:** Spielesammlung – 150 Spielmöglichkeiten für die ganze Familie. Noris Spiele, Fürth

## Kleiner Denksport

### ***O Solei mio***

Drei Ehepaare kamen nach langer Wanderung abends im Gasthaus an, wo sie übernachten wollten.

„Herr Wirt“, ruft einer der Herren beim Eintreten, „wir haben einen Mordshunger. Stellen Sie für uns drei Männer eine Riesenschüssel voller Soleier auf den Tisch, für die Damen eine Platte mit Kuchen. Wir gehen inzwischen auf unsere Zimmer und machen uns frisch.“

Der Wirt tat, wie ihm geheißen. Inzwischen konnte es einer der Männer nicht mehr aushalten; er eilte heimlich vorab in die Wirtsstube, verschlang ein Drittel der aufgetischten Soleier und verschwand wieder in seinem Zimmer. Kaum war er drin, schlich schon ein zweiter Ungeduldiger an den Esstisch. Da er von seinem Vorgänger nichts wusste, aß er heißhungrig ein Drittel der noch vorhandenen Soleier und verschwand. Dem Dritten dauerte es mittlerweile auch zu lange, er ging ins Gastzimmer und aß – nicht ahnend, dass da schon zwei vor ihm da gewesen waren – ein Drittel der restlichen Soleier. Dann ging auch er wieder auf sein Zimmer, um die verabredete Zeit abzuwarten.

Wenig später traten die drei Ehepaare gemeinsam in die Gaststube und setzten sich zu Tisch.

„Na“, sagte eine der Damen, „das nenn’ ich aber keine Riesenschüssel. Nicht mal drei Eier für jeden.“

Wie viele Soleier hatte der Wirt anfangs aufgetischt?

#### **Lösung:**

Nicht mal drei Eier für jeden – also lagen weniger als neun und mehr als sechs Eier in der Schüssel. Da dieser Rest zwei Drittel einer ganzen Zahl ist, kommt 7 nicht infrage, sondern nur 8. Der Dritte aß also von 12 Eiern 4, der Zweite von 18 Eiern 6 und der Erste gar 9 von den 27 Eiern, die der Wirt aufgetischt hatte.

### ***Verflixte Verwandtschaft***

Ein junger Mann sagte zu seiner Mutter: „Frag du doch mal die Tochter meines Vaters, was sie der Tochter seines Vaters zu Weihnachten schenkt.“

Wer will da wem was schenken?

#### **Lösung:**

Die Schwester des jungen Mannes will ihrer Tante etwas schenken.

### ***Hasen und Hühner***

Eine sehr alte und vermutlich auf chinesische Quellen zurückgehende Aufgabe lautet: In einem großen Käfig sind Hasen und Hühner zusammen eingesperrt. Man zählt insgesamt 35 Köpfe und 94 Füße. Wie viele Hasen und wie viele Hühner sind in dem Käfig?

#### **Lösung:**

Die Zahl der Köpfe gibt die Tierzahl an: 35.

Wären es lauter Hühner, würde man 70 Beine zählen. Es sind also 24 übrig, die man zu je zweien auf die Hasen verteilen kann.

Ergebnis: 12 Hasen und 23 Hühner.

### ***Schuhputzerei***

Im niederösterreichischen Waldviertel soll es dem Vernehmen nach noch ein kleines Hotel geben, wo die Gäste abends ihre Schuhe vor die Zimmertür stellen und sie morgens geputzt wiederfinden. Dieser uralte, ansonsten längst vergessene Brauch führte neulich zu folgender Unterhaltung zwischen dem Schuhputzer und dem Nachtportier:

„Na, Franzl, heut bist aber schnell fertig worden.“

Schuhputzer: „Naja, sind ja auch nicht viele. Wenn ich sie alle beliebig zu Paaren zusammenstelle, sind entweder alle durcheinander oder ein Paar stimmt oder es passen alle Paare zusammen.“

Nachtportier, nach kurzem Überlegen: „Hast Recht, Franzl.“

Wie viele Schuhe hatte Franz zu putzen?

**Lösung:**

Nur sechs Schuhe erfüllen die genannten Bedingungen. Stellt man sie beliebig paarweise zusammen, passt entweder keiner zum anderen, oder es passen zwei oder alle.

**Gesockse**

Die Eltern ziehen sich fürs Theater um, Da fällt Mutter ein, dass Vaters schwarze Socken, die er gleich braucht, noch im Garten auf der Leine hängen. Es ist stockfinstere Nacht und natürlich findet sich weder Kerze noch Taschenlampe auf Anhieb. Also tappt Mutter ins Dunkel hinaus zur Leine, auf der vier Paar braune und sechs Paar schwarze Socken hängen. Natürlich nimmt Mutter als ordentliche Hausfrau gleich alle Strümpfe mit ins Haus, aber: Wie viele Strümpfe müsste sie mindestens abnehmen, um mit Sicherheit ein gleichfarbiges Paar zu haben, und wie viele müsste sie nehmen, um garantiert ein schwarzes Paar zu finden?

**Lösung:**

Nimmt sie drei Strümpfe ab, so hat sie mit Sicherheit ein Paar von gleicher Farbe. Um aber mit Sicherheit ein schwarzes Paar zu erhalten, muss sie zehn Strümpfe abnehmen, weil sie im ungünstigsten Fall zunächst einmal sämtliche acht braunen Strümpfe erwischt.

**Kaffeekränzchen**

Frau Weiß, Frau Rot und Frau Grau sitzen am Kaffeetisch.

„Das ist ja sonderbar“, ruft eine der drei Damen. „Eine von uns trägt ein weißes, eine ein rotes und eine ein graues Kleid, genau wie unsere Namen.“

„Tatsächlich“, entgegnet die Frau im weißen Kleid, „aber niemand trägt das Kleid, das zu seinem Namen passt.“

„Das stimmt“, sagt Frau Rot.

Welche Dame trug nun welches Kleid?

**Lösung:**

Nur Frau Rot oder Frau Grau konnten ein weißes Kleid tragen. Da Frau Rot der „Frau im weißen Kleid“ antwortet, trägt sie also das graue Kleid. Frau Weiß trägt natürlich dann das rote Kleid.

**Quelle aller bisherigen Rätsel:**

Klas Rechberger, Verflixte Knocheleien. Wilhelm Goldmann Verlag München.