



FREIZEIT

SPIRITUALITÄT

BILDUNG

POLITIK

Pick up - Nimm dir was du brauchst
„Spielebörse“

Ökum. Jugendbüro 10plus & Kath.
Dekanatsjugendbüro



Inhalt - Spielebörse

Schlafkönig	4
Der schnelle Ball.....	4
Pony-Song	4
Bierdeckelmatch	5
Schrubberfußball / Hausfrauen-Fußball	5
Auf Achse.....	6
Stuhlkippen	6
Pantomime-Battle	7
Copacabana / Fireball	7
Wildschwein-Fangen / Sumpffangen	8
Zahlen-Schubs-Puzzle	8
Drama am Mount Mc Confidence	9
Punktfangen	10
Bodyguard I	10
Bodyguard II	11
15/14.....	11
Das Erikspiel	12
Kartoffelbauern / Hanfbauern.....	13
Handtuchfange	13
3-Stöckeles-Fange.....	14
Nasenkampf	14
Eisschollenspiel.....	15
Kennlern-Bingo.....	16
Stratego	16
Arschhirnkrabben	18
Evolution	19
Alaska Rugby	19
Heiße Kartoffel / Bombe.....	20
Funky Chicken / Crazy Chicken	21
Gummihuhn-Cachen	21
Ich bin ein kleiner Vogel	22

Schäferspiel	22
Capture the Flag	23
Fotosafari	24
Fuchsschwanzjagd.....	25
Simon sagt/ Simon says	26
Wett- und Glücksspiele.....	26
Interessante Webseiten mit Spielen.....	28
Anhang 1: Auf Achse.....	30
Anhang 2: Stratego.....	39

Schlafkönig

Ziel: Ruhe in die Gruppe bekommen

Ort: egal

Dauer: ca. 15 min.

Durchführung:

- Ziel des Spiels ist es, Schlafkönig zu werden, in dem man es schafft, am längsten von allen Mitspielenden bewegungslos und still zu sein
- Zu Beginn suchen sich alle eine möglichst bequeme Position: sitzend, liegend,...
- Der Spielleiter prüft, wer sich bewegt oder Geräusche macht → diejenige Person ist dann aus dem Spiel und verlässt um die anderen nicht zu stören, den Raum (oder muss sich ruhig an den Rand setzen)
- Variante: Spielleiter kann Tricks anwenden, um Reaktionen herauszufordern (ansprechen, Wasser träufeln,...)

Der schnelle Ball

Ziele: Einfaches Kooperationsspiel, als eines der ersten Teamspiele einsetzbar. Möglich auch als erweitertes Kennlernspiel.

Ort: egal

Gruppe: max. 35

Material: Ein Tennisball, eine Stoppuhr

Durchführung:

- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Eine Person erhält den Tennisball. Der Ball wird von Person zu Person geworfen. Jeder muss den Ball genau einmal fangen und weiterwerfen.
- Die Reihenfolge muss klar sein. Nun wird der Versuch wiederholt und die Zeit gestoppt.
- Nun gibt jeder Spieler einen Tipp ab, bei welcher Bestzeit die Gruppe am Ende landen wird, wenn die Spielfolge von Person zu Person beibehalten und der Ball so schnell es geht weiter transportiert wird.
- Die Gruppe kann nun durch Planung und Technik zwei gestoppte Versuche vorbereiten.

Pony-Song

Ziele: Anschuggerle

Ort/Gruppe: egal

Dauer: 10 min

Durchführung:

- Alle stehen im Kreis, eine Person startet und hüpf (reitet) im Kreis herum. Dabei singt sie (alternativ singen alle gemeinsam):
- Here she comes on her pony
Riding on her big fat pony
Here she comes on her pony
And this is what she told me

- Dann bleibt die Person vor einer anderen Person im Kreis stehen und fordert diese so zum Mittanzen auf:
- Front to front to front my baby (Gesicht zu Gesicht tanzen)
- Side to side to side my baby (Seite an Seite tanzen)
- Back to back to back my baby (Rücken an Rücken tanzen)
- And this is what she told me.
- Nun reiten die beiden Personen im Kreis herum und fordern wiederum jeweils eine Person auf zum Mittanzen. Das ganze wird solange wiederholt, bis alle im Kreis sind und tanzen
- https://www.youtube.com/watch?v=5O_XmYptq7k

Bierdeckelmatch

Ort: Drinnen oder draußen, zwei gleich **große** Felder (recht windstill)

Dauer: Ca. 10 min

Gruppe: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für Gruppen zwischen 10-30 Spielern..

Material: 100 Bierdeckel, Kreide oder Band zum Feld abstecken

Durchführung:

- Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt und bekommt ein Feld zugewiesen. In beide Felder werden je 50 Bierdeckel verteilt/geworfen
- Beim Startsignal versuchen beide Mannschaften so viele Bierdeckel wie möglich in das gegnerische Feld und aus dem eigenen Feld zu schmeißen
- Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, die nach einer vorher festgelegten Zeit, die wenigsten Bierdeckel in ihrem Feld hat

Schrubberfußball / Hausfrauen-Fußball

Ziele: Action, Wettkampfspiel

Ort: großer Raum

Dauer: 15-30 min, je nach dem auf wie viele Punkte gespielt wird

Gruppe: 8 – 20 Personen

Material: 2 Mannschaften, 2 Schrubber, 1 Putzlappen, 2 Tore ein Mittelpunkt

Durchführung:

- Es gibt zwei Mannschaften und jeder TN der Mannschaft bekommt eine Nummer.
- Die Spieler sitzen auf Stühlen rechts und links des Spielfeldes.
- In der Mitte liegen zwei Besen und ein Putzlappen.
- Nun ruft der Spielleiter eine Nummer auf und die beiden Spieler der Gruppen rennen zu ihren Besen und versuchen den Putzlappen in das gegnerische Tor (zwei Stühle oder Tisch) zu befördern.
- Ein „Elf-Meter“ gibt es bei schweren Fouls (z.B. auf den Lappen treten)

Auf Achse

Ziele:

Ort:

Gruppe:

Dauer:

Material: Einladungen, Spielregeln, Fahrtenbücher, Speditionskonto, Aufträge, Ortspläne, Warnweste & Winkerkelle & Hütchen (für die Polizei), Urkunden und Preise für die Sieger, 120 Eierkartons, 100 Pflastersteine, 20 Holzbrettchen, 45 Stofftiere, Ortsschilder, Speditionsschilder (jede Spedition denkt sich einen Namen aus und hängt das Schild an den Lkw), Notizzettel für die Stationsleiter (falls mal Waren ausgehen sollten)

Spielidee: Es gibt ein Brettspiel mit dem Namen ‚Auf Achse‘. Dieses Spiel ist eine Umsetzung des Spielprinzips. Die Spieler erledigen mit ihrem LKW (Schubkarre oder ähnliches Gefährt) einen oder mehrere Speditionsaufträge und erhalten dafür ein Entgelt. Aber Vorsicht: Die Ladung ist auf max. 8 Waren beschränkt und wenn die Polizei entdeckt, dass da etwas faul ist, gibt's eine Buße!

Durchführung: s. Spielablauf und Ergänzungsmaterial im Anhang

Stuhlkippen

Ziele: Auflockerung, Koordination, Kooperation und Absprache

Ort: großer Raum

Dauer: 10-20 min

Gruppe: mind. 8 Personen

Material: 1 Stuhl pro TN

Durchführung:

- Die Seminarteilnehmer bilden einen Stuhlkreis. Sie stellen sich hinter ihren Stuhl und kippen den Stuhl zu sich hin.
- Der gekippte Stuhl wird von jedem mit z.B. der rechten Hand festgehalten.
- Ziel ist es, gemeinsam als Gruppe im Uhrzeigersinn von einem Stuhl zum andern zu gehen, wobei darauf geachtet werden muss, dass die Stühle in gekippter Stellung bleiben. Dabei dürfen die Lernenden immer nur einen Stuhl berühren.
- Das Ziel ist erreicht, wenn alle Teilnehmer einmal den Stuhlkreis umschritten haben und wieder bei ihrem Stuhl angekommen sind.
- Man kann verschiedene Schwierigkeitsstufen einbauen: Zunächst dürfen die Lernenden mit beiden Händen den Stuhl festhalten, dann linke Hand oder rechte Hand, abwechselnd linke und rechte Hand oder nur ein Finger. Fällt ein Stuhl um oder zurück auf alle vier Beine muss die Gruppe wieder von vorne beginnen.

Pantomime-Battle

Ziele:	Action, Spaß, Theater, Auflockerung, Abendprogramm
Ort:	egal
Dauer:	30 min (je nach Anzahl der Begriffe)
Gruppe:	10 – 30 Personen
Material:	Vorbereitete Zettel mit Begriffen drauf, evtl. Krepp
Hinweis:	Je nach Personenanzahl und Kleingruppen, kann es sinnvoll sein mehrere Spielleiter zu haben, die mit darauf achten, welche Gruppe am schnellsten ist

Durchführung:

- Die Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt (max. 15/Gruppe)
- Von jeder Gruppe steht eine Person vorne, mit Ausrichtung zu seiner Gruppe, die hinter der Linie steht (Linie kann sinnvoll sein, da die Gruppe sonst immer näher an die einzelne Person rückt)
- Die Gruppen stellen pantomimisch den Begriffe vor, den die Spielleitung hoch hebt (alle Gruppen den gleichen Begriff)
- Die einzelnen Personen aus den Gruppen, die vorne stehen, versuchen den Begriff zu erraten
- Die Gruppe gewinnt, in der die meisten Begriffe erraten werden

Copacabana / Fireball

Ziel:	Auflockerung, sich selbst zum Affen machen
Dauer:	max. 10 min
Ort:	egal
Gruppe:	max. 30

Durchführung:

- Die Gruppe steht im Kreis und das Kommando „haah“ wird per in die Hände klatschen (zu der Person hin klatschen, die als nächstes an der Reihe ist)möglichst schnell im Kreis herum gegeben
- Nach und nach werden - in eine Geschichte verpackt - weitere Kommandos dazu erklärt:
 - o „Boiing“: Beide Hände werden mit der Handfläche nach außen („Stopp“) in die Richtung hoch gehalten, aus der das letzte Kommando kam → Richtungswechsel
 - o „Wuuusch“: Die Hände „schießen“ in Richtung irgend einer Person im Kreis (als würde eine Angel ausgeworfen werden) → Das Kommando geht dort weiter, wo das „Wuuusch“ hingeschickt wurde
 - o „Copacabana“: Beide Hände nach oben in die Luft und winken → Die gesamte Gruppe tanzt jubelnd durch die Kreismitte und alle suchen sich einen neuen Platz, das Kommando geht bei der Person weiter, die Copacabana gerufen hat
 - o „Jetzt“: → Die gesamte Gruppe drängelt und zwängt sich durch die Kreismitte aneinander vorbei und alle suchen sich einen neuen Platz ("tschuldigung, darf ich mal", "ich muss hier durch,..."), das Kommando geht bei der Person weiter, die es los geschickt hat
 - o „Fireball“: Mit den Händen wird ein imaginärer Fireball gebildet, der dann auf Kopf- oder Fußhöhe, links oder rechts rum geschickt wird → wurde der Fireball auf

Kopfhöhe verschickt, müssen sich alle - wie bei einer „Laola“ - der Reihe nach ducken, wurde der Fireball auf Fußhöhe verschickt, müssen alle der Reihe nach in die Luft springen, das Kommando geht bei der Person weiter, die den Fireball los geschickt hat

Wildschwein-Fangen / Sumpffangen

Ort: großer Raum, große Wiese

Dauer: Ca. 10 min

Eignung: 10-35 Spieler

Material: Spielfeldbegrenzung

Durchführung:

- Spieler bilden immer zu zweit ein Paar (= Insel im Sumpf) und verteilen sich auf dem Spielfeld: Sie legen sich nebeneinander auf den Bauch
- Ein Paar ist keine Insel, sondern teilt sich auf in ein Sumpfmönster und einen Angler
- Das Sumpfmönster jagt nun den Angler durch den Sumpf
- Der Angler kann sich retten, in dem er auf eine Sumpfinselflüchtet. Dazu legt er sich neben ein Pärchen. Die Person der Insel, die auf der anderen Seite außen liegt, wird nun zum neuen Sumpfmönster und das ehemalige Sumpfmönster, wird zum Angler
- Wenn das Sumpfmönster den Angler erwischt, wechseln die beiden die Rollen

Varianten mit etwas weniger Action:

- Die Paare stehen und haben sich beieinander eingehängt, der Angler rettet sich in dem er sich auf einer Seite der Insel einhängt oder
- Die Paare hocken/sitzen nebeneinander

Zahlen-Schubs-Puzzle

Hintergrund: Graf Zahl hat in der Sesamstraße klammheimlich die Hausnummern vertauscht. Ernie, Bert, Grobi, Kermit, das Krümelmonster und die anderen Straßenbewohner suchen ihre Hausnummern. Das ist nicht so einfach, wie es zunächst aussieht. Da hat Graf Zahl mal wieder ganze Arbeit geleistet ...

Ziele: sich absprechen, aufeinander Rücksicht nehmen, sich konzentrieren

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: mittel, 20–30 min

Material: pro Teilnehmer: je ein Teppich- oder PVC-Stück à 20 cm × 30 cm, je eine Moderationskarte (mit aufsteigenden Nummern von 1 bis ...) und 3 bis 5 weitere Teppich- oder PVC-Stücke à 20 cm × 30 cm

Vorbereitung:

- Zunächst werden sowohl die Teppichstücke (große Zahlen auf der Unterseite!) als auch die Moderationskarten von 1 aufwärts durchnummeriert.
- Die Teppichstücke (in Teilnehmerzahl plus 3 bis 5 weitere) werden anschließend mit den Zahlen nach unten in loser Reihenfolge auf den Boden gelegt (Anordnung: siehe Skizze rechts!), ohne dass die Gruppe mitbekommt, welche Zahl sich wo befindet.
- Jeder Teilnehmer stellt sich nun auf ein Teppichstück und erhält eine Moderationskarte.

Durchführung:

- Jeder soll am Ende auf dem Teppichstück stehen, auf dessen Unterseite die gleiche Zahl wie auf seiner Moderationskarte notiert ist.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

1. Nur freie Teppichstücke, auf denen keiner steht, dürfen umgedreht werden.
2. Eine weitere Zahl darf erst aufgedeckt werden, wenn keine andere Zahl mehr offen liegt, d. h., es darf immer nur eine Zahl aufgedeckt sein.
3. Auf einem Teppichstück darf höchstens eine Person stehen.
4. Die Mitspieler dürfen ihre Plätze nur waagrecht oder senkrecht auf ein freies, benachbartes Teppichstück wechseln.
5. Ein direkter Platzwechsel zwischen zwei Nachbarn ist nicht möglich.
6. Keiner darf während der Spielphase den Boden außerhalb der Teppichstücke berühren

Leichtere Variante:

Die Teilnehmer dürfen die Teppichstücke nicht nur senkrecht oder waagrecht, sondern auch diagonal wechseln

Drama am Mount Mc Confidence

Ziele:	Gruppenzusammenhalt, Teamarbeit
Ort:	großes Gelände (Außengelände oder ganzes Haus)
Dauer:	60 - 90 min
Gruppe:	10 – 30 Personen
Material:	Vorbereitete Karteikarten mit Verletzungen, Augenbinden
Hinweis:	„Verletzungen“ müssen gut verteilt werden, auf einzelne TN achten wer welche „Verletzung“ bekommt , Gruppe sollte bereits miteinander vertraut sein,
anschließende	Reflexion ist sinnvoll
	Schwierigkeitsgrad wird bestimmt durch: Anzahl, Schwere und Verteilung der Verletzungen, Abstand zwischen den einzelnen Grüppchen, „Zusammensetzung“ der Grüppchen

Hintergrund:

Auf ihrer Expedition zum Mt. Mc Confidence ist dir Gruppe in ein Unwetter geraten, welches verheerende Folgen hatte: TN sind überall am Berg verteilt und durch verschiedene Verletzungen in ihren Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt. Wird es ihnen gelingen gemeinsam alle Expeditionsteilnehmer ins Basislager zu bringen?

Durchführung:

- TN bekommen Karteikarten zugeteilt, auf denen jeweils ihre Verletzung steht
- Folgende Verletzungen gibt es:
 - o Schnee-Blinde (Augenbinden)
 - o Lahme (können Beine nicht mehr bewegen)
 - o Fußverletzte (können nur noch auf einem Fuß laufen)
 - o Armverletzte (können nur einen Arm benutzen)
 - o Stumme, denen es die Sprache verschlagen hat
 - o Weitere, Kombinationen aus Verletzungen,...(je nach Schwierigkeitsgrad)

- TN bekommen eine Planungszeit, bevor dann alle (in kleinen Gruppen) auf dem Gelände verteilt werden
 - Vor Ausbruch des nächsten Unwetters (in 45 min) müssen alle im Basislager ankommen
- Variante 1: Neben der Gruppe, die vollständig im Basislager ankommen muss, sind auch verschiedene Gegenstände verloren gegangen, die überlebenswichtig sind. Diese müssen ebenfalls gefunden und ins Basislager gebracht werden

Punktfangen

Ziele: Funktion Bewegung, Grüppchen mischen

Ort: egal, viel Platz

Dauer: max. 30 min

Material: Klebepunkte in drei Farben, Ersatzklebepunkte in den drei Farben

Durchführung:

- Alle bekommen einen Punkt auf die Stirn geklebt, dessen Farbe die Gruppenzugehörigkeit kennzeichnet.
- Eine Farbe soll eine andere fangen, z. B. Rot fängt Blau, Blau fängt Grün und Grün fängt Rot. Am besten malst du als Spielleitung das Schema für alle sichtbar auf, damit es keine Verwirrungen gibt!
- Du behältst in großer Anzahl weitere Klebepunkte bei dir, um sie im Spiel verteilen zu. Wenn jemand gefangen wurde, muss er zu dir kommen und sich einen Klebepunkt von der Farbe holen, von der er gefangen wurde. Um auf dem Weg zu dir nicht noch mehrmals gefangen zu werden, streckt er beide Arme nach oben in die Luft aus, was für die anderen ein Signal ist: Diese Person wurde bereits gefangen.
- Nachdem er sich bei dir einen Punkt in der neuen Farbe abgeholt hat, ist er wieder im Spiel ... So ändern sich die Gruppen ständig.
- Wenn alle die gleiche Farbe haben oder nach einer bestimmten Zeit, ist das Spiel beendet!

Hinweis: Das Spiel kannst du einsetzen, wenn du das Gefühl hast, dass die Gruppe in mehrere Grüppchen zerfallen ist. Durch das ständige Wechseln der Gruppen, lösen sich die alten Grüppchen auf. Am Ende bleibt ohnehin nur eine Gruppe übrig!

Bodyguard I

Ziele: Anschuggerle, Action

Ort: Große freie Fläche / großer Raum

Dauer: ca. 15 min.

Gruppe: Kinder ab 7 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
 Für Gruppen zwischen 4-40 Spielern..

Durchführung:

- Dieses Spiel wird in Kleingruppen zu je 4 Personen gespielt: Drei der vier Spieler bilden einen Kreis mit dem Gesicht nach innen und fassen sich an den Händen.
- Zwei von ihnen sind die Bodyguards des dritten Spielers, dem "Star".
- Der vierte Spieler steht außerhalb des Kreises, er hat die Aufgabe den Star am Rücken zu berühren.

- Die beiden Leibwächter müssen den Star vor diesen aufdringlichen Annäherungsversuchen schützen. Sie versuchen durch Drehen des Kreises und Wegrennen die Berührung des Stars zu vermeiden. Bei diesen Fluchtversuchen darf jedoch der Kreis nicht auseinander brechen.
- Ist es dem Bewunderer gelungen sein Vorbild zu berühren, werden die Rollen neu verteilt und das Spiel beginnt von vorne.

Variante in Kleingruppen à drei Personen (auch gut als Prinzessin, Ritter und Drache): eine Person ist der Star, eine Person ist der durchgeknallte Fan und eine Person ist Bodyguard. Der Fan versucht den Star abzuschlagen und der Bodyguard versucht dies zu verhindern. Gelingt es dem Fan, werden die Rollen gewechselt.

Bodyguard II

Ziele: Anschuggerle, Action
 Ort: Im Freien, auch im großen Raum möglich
 Dauer: 10-20 Minuten
 Gruppe: Für Gruppen von 10-30 Personen
 Material: 1 (-2) **Softball**

Durchführung:

- Die Gruppe (= durchgeknallte Fans) bildet einen Kreis
- Es werden ein freiwilliger Superstar und ein freiwilliger Bodyguard benötigt
- Die Aufgabe des Bodyguards ist es nun, den Superstar vor den durchgeknallten Fans und ihrem Softball zu beschützen
- Wird der Superstar getroffen, muss er sich von nun an sein Geld als Bodyguard verdienen und der Bodyguard wird zu einem Fan (= Teil des Kreises)
- Der Spieler der den Superstar getroffen hat, wird zum neuen Superstar
- Wenn die Gruppe keine Chance hat, den Star zu treffen, kann eventuell ein weiterer Softball ins Spiel kommen
- Das Spiel wird lustiger, wenn man den Namen eines echten Superstars verwendet z.B. Whitney Houston, Kevin Costner...

15/14

Ziele: Bewegung, Action
 Ort: mehrere Räume oder im Freien, Versteckmöglichkeiten muss es geben
 Dauer: 20-30 min
 Gruppe: Für Kinder ab dem Grundschulalter, Jugendliche
 Für Gruppen ab 5 Personen

Durchführung:

- Es wird ein Fänger und dessen Standort (z.B. an einem Baum, Laterne, ...) bestimmt
- Bei Spielstart macht der Fänger die Augen zu und beginnt rückwärts zu zählen: 15, 14, 13...
- Alle anderen Spieler müssen den Fänger abklatschen/ antippen und sich dann schnell verstecken
- Ist der Fänger bei 0 angelangt, macht er die Augen auf und sucht seine Umgebung nach Mitspielern ab. Er bleibt dabei an seinem Standort

- Entdeckt er einen Mitspieler in seinem Versteck, wird dessen Name gerufen und ggf. das Versteck genannt. Alle entdeckten Mitspieler scheiden aus
- Anschließend zählt der Fänger erneut rückwärts, beginnt jede Runde jedoch bei der nächstniedrigeren Zahl. In der zweiten Runde also 14, 13, 12 usw. Das Spiel ist vorbei, sobald der Fänger alle Mitspielenden entdeckt hat
- 15 /14 geht zwangsläufig zu Ende, da gegen Ende die Mitspielenden nur 3, 2 oder 1 Zahl Zeit haben, den Fänger abzuklatschen und sich erneut zu verstecken

Varianten:

- Der Fänger darf 2 oder 3 Schritte nach dem Zählen machen, um mehr Personen zu entdecken
- Der Fänger kann auch nach jeder Runde wechseln, der „Erst-Entdeckte“ ist als nächster Fänger an der Reihe. Dadurch kann das Spiel nach jeder Runde abgebrochen werden

Das Erikspiel

Ziele:	Kreissspiel, Auflockerung, Pantomime, sich selbst zum Affen machen
Ort:	egal
Dauer:	ca. 15 min
Eignung:	Für Kinder ab dem Grundschulalter, Jugendliche. Für Gruppen ab 5 Personen

Durchführung:

- Alle Spieler sitzen im Kreis. Das Oberhaupt wird bestimmt und allen Mitspielenden ein Tier zugeteilt. Es gilt: Links vom Schwein sitzt immer das Schaf und rechts vom Schwein sitzt der Fisch („Depp“)
- Das Grundprinzip des Erikspiels ähnelt Chef-Vize. Beginnend mit dem Oberhaupt muss jeder aufgerufene Spieler zuerst sein eigenes Tier mit der zugehörigen Bewegung und dem Geräusch machen und anschließend ein anderes Tier mit der zugehörigen Bewegung sowie dessen Geräusch aufrufen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe...
- Macht ein Mitspieler einen Fehler (vergisst weiter zu machen, falsche Bewegung oder falsches Geräusch, Lachflash...), wird er automatisch zum Fisch. Er setzt sich rechts neben das Oberhaupt und die anderen Spieler wechseln im Sitzkreis ihre Tierrollen. Nun beginnt wieder das Oberhaupt der Tiere die nächste Runde
- Sollte es vorkommen, dass der Fisch erneut einen Fehler macht, wird er zur Strafe ein Fischstäbchen! Dazu legt sich der Mitspieler in die Kreismitte, dreht sich vom Bauch auf den Rücken und macht „Bruzzel-Geräusche“

Mögliche Tiere:

- Schwein (Oberhaupt): Oink Oink, mit beiden Händen an den Oberschenkel nach vorne
- Schaf: Määää, Klavier spielen in der Luft
- Käfer: „Luft aus dem Mund prusten“ und mit den Armen Flügelbewegung imitieren
- Schwuler Hund: Waff Waff, Erst rechte, dann linke Hand als Ohren an den Kopf
- Kuh: Muh, Zeigefinger als Hörner an den Kopf
- Elch: Scheibenwischergeräusch, „Hände hoch“ und Arme nach oben/unten
- Schnecke: Schlürpff, Schneckenhausbewegung um den Kopf und dann nach vorne
- Pferd: Wiehern, Händeklatschen, li Hand auf li Bein & re Hand auf re Bein ganz schnell
- Seehund: 2 x Händeklatschen und dann „Au Au“

- Frosch: Quak, Beide Hände auf die Oberschenkel, Händeklatschen, Peace-Zeichen
- Fisch: stumm, Wellenbewegung mit einer Hand

Variante:

- Vereinfacht werden kann das Spiel, in dem jeder Spieler bei einem Fehler seine Tierrolle behält und nur der Fisch mit dem Tier tauscht, das den Fehler gemacht hat

Kartoffelbauern / Hanfbauern

Ziele:	Spaß, Auflockerung, Wettkampf, Konzentration
Ort:	egal, trocken (damit man auf dem Boden hocken kann)
Dauer:	10 - 20 min
Gruppe:	12 – 35 Personen

Durchführung:

- Es werden Kleingruppen gebildet (ca. 4 - 8 Personen). Jede KG gibt sich einen „Bauern-Namen“ (z.B. Kartoffelbauern, Gemüsebauern, Demeterbauern,...). Alle hocken in einem großen Kreis mit Lücken zwischen den einzelnen Kleingruppen
- Eine Gruppe startet mit dem Spiel indem sie singt:
„Wir sind die xxx-Bauern haben **null** Punkte, yyy-Bauern wieviel Punkte habt denn ihr?“
Beim Singen muss sich die Gruppe gleichmäßig im Rhythmus auf die Oberschenkel klopfen (beide Hände auf die eigenen Schenkel, dann einen Schenkel nach rechts (eigenen Schenkel und Schenkel der rechtssitzenden Person), dann wieder auf die eigenen, dann einen Schenkel nach links) → Die Gruppe darf währenddessen keinen Fehler machen. Wenn sie sich verklopft, eine Person aus dem Rhythmus kommt, sich versingt oder einen falschen Namen aufruft, ... bekommt die Gruppe einen Punkt und muss noch einmal starten. Sie singt dann: „Wir sind die xxx-Bauern haben **einen** Punkt,...“ und so weiter.
- Die Bauern-Gruppe, die aufgerufen wurde, ist nun an der Reihe
- Spielende festsetzen durch eine bestimmte Punktezahl oder sobald eine Gruppe x Punkte hat, scheidet sie aus und das Spiel endet, wenn nur noch eine Gruppe drin ist

Handtuchfange

Ziele:	Bewegung, Spaß, Wettkampf
Ort:	großer Raum, begrenztes Feld im Freien
Dauer:	15 - 20 min
Gruppe:	Für Kinder ab dem Grundschulalter, Jugendliche. Für Gruppen ab 8 Personen
Material:	2 - 3 Küchenhandtücher

Durchführung:

- In jedes Küchenhandtuch wird ein Knoten gemacht, so dass man besser werfen kann.
- Bei Spielstart werden die Handtücher vom Spielleiter willkürlich ins Spielfeld geworfen.
- Die Spieler versuchen sich die Handtücher zu schnappen und müssen sich gegenseitig abwerfen. Es spielt jeder gegen jeden. Nimmt man ein Handtuch auf, dürfen nur 3 weitere Schritte gegangen/gehüpft werden. Dann muss geworfen werden

- Ziel des Spiels ist es, als letzter übrig zu bleiben und bestenfalls seine Leben zu behalten. Alle Spieler haben bei Spielbeginn 3 imaginäre Leben
- Leben verlieren kann man, in dem man...
 - o von einem Küchenhandtuch getroffen bzw. abgeworfen wurde und dieses nicht fängt
 - o einen anderen Spieler abwerfen will und dieser das Küchenhandtuch jedoch fängt
 - o 2 verschiedene Küchenhandtücher gleichzeitig berührt (z.B. wenn man eines zum Werfen gerade hält und dann ein weiteres fängt! Man darf das erste fallen lassen, um kein Leben zu verlieren)
 - o dasselbe Küchenhandtuch 2 mal hintereinander zum Werfen verwendet
- Zu den Regeln gehört, dass jeder ehrlich seine eigenen Leben zählt und bei 0 Leben das Spielfeld verlässt. Der Spielleiter kann selbst auch mitspielen oder als Schiedsrichter das Spiel beobachten und ggf. eingreifen

3-Stöckles-Fange

Ziele: Bewegung, Absprache, Wettbewerb

Ort: großes Gelände im Freien, z.B. um das Gemeindehaus herum,
 vorab besprechen und Spielfeldbegrenzung festlegen

Dauer: 20 - 40 min

Gruppe: Für Gruppen ab 8 Personen

Durchführung:

- Je nach Gruppengröße werden 2 - 5 Fänger bestimmt. Diese müssen bei Spielbeginn zunächst eine kleine Pyramide aus Stöcken bauen und anschließend versuchen, alle anderen zu fangen
- Es sollte mindestens ein Spieler bei der Pyramide bleiben und diese bewachen. Dabei muss der Fänger jedoch einen Mindestabstand von 5 Schritten zur Pyramide einhalten
- Alle anderen müssen wegrennen, sich evtl. verstecken und versuchen nicht gefangen zu werden. Alle Gefangenen müssen schließlich von den Fängern ins Lager gebracht werden. Dieses befindet sich in unmittelbarer Nähe zur Pyramide
- Die Gefangenen können nur befreit werden, in dem freie Spieler es schaffen die Pyramide umzuschmeißen. Ist dies geschafft, müssen die Fänger wieder ihre Pyramide errichten und dürfen dann weiterfangen
- Gewonnen haben die Fänger, sobald alle Mitspieler im Lager sind. Das Spiel kann auch innerhalb einer bestimmten Zeit gespielt werden. Sind bei Spielende nicht alle gefangen, haben die freien & gefangenen Spieler gewonnen

Nasenkampf

Ziele: Wettkampf, Spaß, Auflockerung

Ort: Minimum Platz für einen Stehkreis

Dauer: ca. 15 min

Gruppe: Für Gruppen ab 8 Personen, auch für Großgruppen geeignet

Durchführung:

- Jede/r TeilnehmerIn aus der Gruppe formt sich aus einem Stück Kreppband eine kleine Rolle und klebt diese auf seine/ihre Nase.

- Jeweils zwei TeilnehmerInnen „kämpfen“ gegeneinander. Ziel ist es dem anderen TeilnehmerIn das Kreppbandröllchen von der Nase zu klauen und das Kreppbandröllchen sollte hierbei an der eigenen Rollen kleben bleiben
- Um dies zu erreichen, darf hierbei nur die eigene Nase und der Körper eingesetzt werden.
- Es werden so viele Runden gespielt bis am Ende ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin alle Kreppbandröllchen auf der eigenen Nase gesammelt hat

Aufgepasst:

- Körperlichkeit: die Teilnehmer müssen sehr nah einem anderen Teilnehmer gegenüberstehen um die Möglichkeit zu haben das andere Kreppbandröllchen zu „klauen“

Variante:

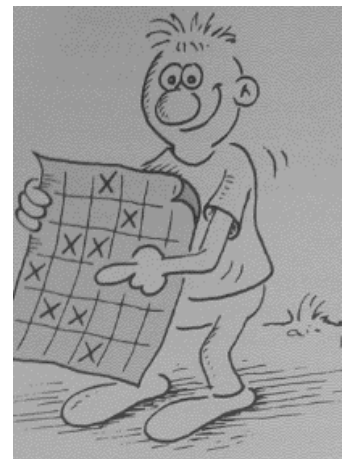
- Anfeuern: Wer sein Kreppbandröllchen an einen Mitspieler verloren hat, muss diesem von nun an folgen und lauthals anfeuern, indem der Name gerufen wird. Sehr zu empfehlen! ☺
- Anstatt mit Kreppband auf der Nase, kann der Wettkampf auch in Form von „Schere-Stein-Papier“ stattfinden

Eisschollenspiel

Ziele:	Koordination, Kooperation und Absprache
Ort:	im Freien
Dauer:	10 - 20min
Gruppe:	Für Kinder ab dem Grundschulalter, Jugendliche, Erwachsene Für Gruppen ab 5 Personen
Material:	Kreide

Durchführung:

- Ein Eisschollenfeld wird mit Kreide auf den Boden gemalt
- Größe: 6x6 Felder. Auf einem Blatt Papier wird der Weg mit den sicheren Eisschollen gekennzeichnet
- Die Gruppe muss nun den Weg von einer Seite zur anderen finden. Dabei darf sich immer nur eine Person auf dem Eisschollenfeld befinden
- Der Weg über das Eis ist gefährlich und es gibt nur eine Möglichkeit über angrenzende Felder nach drüben zu kommen. Tritt jemand auf ein unsicheres Eisschollenfeld, so muss er zurück. Danach darf weiter probiert werden, der nächste Spieler darf aufs Feld
- Macht die Gruppe allerdings zweimal denselben Fehler, das heißt tritt ein Spieler auf ein bereits als unsichere Eisscholle bekanntes Feld, muss ein Spieler, der es schon auf die andere Seite geschafft hat wieder zurück
- Ein Eisschollenfeld hat übrigens 8 angrenzende Felder. Es dürfen keine schriftlichen Aufzeichnungen gemacht werden



Variante:

„Eure Handys haben keinen Akku mehr“, deshalb könnt ihr nicht mehr kommunizieren und müsst still weitermachen. Es darf nicht geredet werden, nur noch Handzeichen und Blickkontakt sind möglich

Kennlern-Bingo

Ziele: Leute finden, die bestimmte Eigenschaften haben; Gemeinsamkeiten finden

Ort: egal

Dauer: 15 - 20 Minuten

Gruppe: Für Gruppen ab 10 Personen

Durchführung:

- Alle bekommen eine Kopie des „Kennlern-Bingo“-Zettels und gehen damit im Raum herum. Dabei versuchen sie jemanden zu finden, auf die die Beschreibung in einem der Kästchen zutrifft
- Diejenige unterschreibt dann im entsprechenden Kästchen
- Wer alle Kästchen in einer Reihe ausgefüllt bekommen hat - vertikal, horizontal oder diagonal - hat ein Bingo. Er/Sie muss schnell auf einen Stuhl steigen und laut "Bingo" rufen
- Das Spiel kann an dieser Stelle beendet werden oder es wird nach einer bestimmten Zeit aufgehört und verglichen, wer wie viele „Bingos“ gesammelt hat
- Optional: Danach in der Runde können alle noch kurz sagen, was sie besonders Interessantes beim Spielen herausgefunden haben (z. B. „Niemand trägt etwas Handgemachtes.“ oder „. . . spricht russisch.“)

Stratego

Ziele: Geländespiel, Action, Wettkampfspiel

Ort: Ein ausreichend großes abgegrenztes Spielgebiet im Wald

Dauer: 1 ½ - 2 Stunden

Gruppe: Für Gruppen ab 16 Personen, ab 10 Jahren

Material: Strategokarten, 2 Seile (Variante 1), Leben-Karten (Variante 2)

Durchführung Variante 1:

- Es werden zwei Mannschaften gebildet (gleiche Personenzahl). Nun werden zwei Kartensets zusammengestellt eins in blau und eins in Rot. Beide Sets sind bis auf die Kartenfarbe identisch
- **Jedes Set muss eine Fahne und 2 Spione enthalten. Die Bombe darf nur ins Spiel wenn auch der Minör mitspielt**
- Nun bekommt jede Mannschaft ein Seil und einen Kartenstapel
- Daraufhin sucht sich jede Mannschaft im Gelände einen Lagerplatz und baut dort ihr Gefängnis auf (mit dem Seil einen Kreis auf den Boden legen). Dieses Gefängnis sollte aber recht gut zugänglich sein (sonst wird es recht schnell unfair)
- Sind beide Teams damit fertig ihr Gefängnis zu bauen, werden die Karten verdeckt verteilt.
- Jedes Teammitglied bekommt eine Karte. Die Gruppe hat nun bis zu einem vereinbarten Spielbeginn Zeit sich zu besprechen. Spielbeginn und -ende mit einem vereinbarten Signal kennzeichnen
- Nach Spielbeginn schwärmen die Spieler*innen beider Mannschaften aus. Treffen 2 Gegner*innen Rot/Blau aufeinander und eine schlägt den anderen ab (hier ist egal wer wen abschlägt) so zeigt man sich gegenseitig die Spielkarte. Auf jeder Spielkarte, sind alle Ränge abgebildet. Der eigene Rang ist dabei Größer geschrieben als alle anderen. Trifft nun z.B. ein

Oberst auf einen Unteroffizier, so gewinnt der Oberst, da er auf der Karte über dem Unteroffizier steht

- Der Oberst nimmt nun den Unteroffizier gefangen und führt ihn auf direktem Weg zu seinem Gefängnis. Während dieses Gefangenentransports kann keiner der beiden angreifen oder angegriffen werden. Auch befreien ist jetzt nicht möglich
- Ist man am Gefängnis angekommen, so kommt der gefangen Spieler hinein und muss nun hier warten. Gefangene Spieler können von ihren Spionen befreit werden. Hier gilt: befreit ist wer vom Spion im Gefängnis mit Handschlag befreit wurde
- Treffen sich zwei Ranggleiche Spieler so passiert nichts. Man weiß jetzt nur den Rang des anderen
- Die »Fahne« kann von allen Ranggruppen außer von dem »Spion« erobert werden
- Der »Feldmarschall« und der »Spion« können jeweils nur von bestimmten Ranggruppen geschlagen werden :
 - o Dem »Feldmarschall« können nur »Spione« seine Karte abnehmen
 - o Den »Spionen« können nur die Angehörigen der unteren Ranggruppe (»Gefreite«) ihre Karten abnehmen
- Gefangene Spieler dürfen nicht laut um Hilfe rufen und auch nicht die Ränge der gegnerischen Spieler preisgeben. Wurden sie jedoch befreit dürfen sie das!

Spielende:

- Wird die eigene Fahne von irgendeinem Gegner (außer Fahne) abgeschlagen, so hat man direkt verloren
- Sind die beiden eigenen Spione gefangen und im gegnerischen Gefängnis angekommen so hat man auch verloren

Zu beachten:

- Das Tauschen von Karten während des Spiels ist generell verboten (kann jedoch wenn man es öfters spielt als Variante erlaubt werden)
- Pro Team mindestens 2 Spione und nur 1 Fahne! Das Verhältnis von Bomben und Minoren sollte ausgeglichen sein! Gleiches gilt für Feldmarschalls und Unteroffiziere. Bei weniger als 12 Spieler*innen pro Mannschaft Karten aus dem Mittelfeld aussortieren (Oberst, Major, Hauptmann, Leutnant)!

Variante: Man kann erlauben dass Spione und Fahne vor Spielbeginn mit anderen ihre Karten einmal tauschen können. So kann vermieden werden, dass der/die langsamste Spion oder Fahne ist

Hinweise: Das erste Spiel ist meist etwas unkoordiniert, da die Regeln noch nicht so klar sind. Beim Zweiten läuft's aber schon besser

Durchführung Variante 2:

- Zwei gleich große Mannschaften befinden sich an verschiedenen Stellen im Spielgebiet
- Alle Spieler*innen erhalten aus vorbereiteten Karten ihren Rang. Je nach Rang erhält die Person eine bestimmte Anzahl von Karten (Leben) dazu. Es gilt: je höher der Rang desto weniger Karten
- Das Spiel startet zu ausgemachter Anfangszeit. Bis dahin haben die Mannschaften Zeit sich zu besprechen und organisieren

- Ziel des Spieles ist es die »Fahne« des Gegners zu erobern und möglichst viele Karten des Gegners zu erhalten. Die Karten sind entsprechend ihrem Rang gewertet (höherer Rang = höherer Wert). Die Spieler*innen der Mannschaften laufen alleine, bzw. jeweils zu zweit durch den Wald
 - Spieler im Rang »Feldmarschall« und »Spion« müssen alleine durch den Wald
 - Treffen sich nun zwei Spieler von jeweils verschiedenen Mannschaften im Wald und schlagen sich durch Berühren ab, so zeigen sie sich gegenseitig ihre Karten. Der Rangniedrigere gibt dem höheren eine seiner Karten. Haben beide Spieler denselben Rang, passiert nichts. Danach sind beide Spieler für 3 Minuten neutral, d. h. sie dürfen weder abgeschlagen werden, noch selber abschlagen. Beide Spieler müssen nach dem Kartenzeremoniell sofort wieder auseinander gehen
 - Hat ein Spieler nach einem solchen Zusammentreffen keine Karte mehr, so ist er »tot« und muss sofort zurück ins Lager
 - Die »Fahne« kann von allen Ranggruppen außer von dem »Spion« erobert werden
 - Der »Feldmarschall« und der »Spion« können jeweils nur von bestimmten Ranggruppen geschlagen werden :
 - o Dem »Feldmarschall« können nur »Spione« seine Karte abnehmen
 - o Den »Spionen« können nur die Angehörigen der unteren Ranggruppe (»Gefreite«) ihre Karten abnehmen
 - Die Karten der »Spione« sind besonders gekennzeichnet und haben keine Wertigkeit
 - Das Spiel endet nach der fest gelegten Zeit durch Abpfeifen
- Gewinner: Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten. Dazu werden die Werte der Karten gezählt, die eine Mannschaft von der gegnerischen Mannschaft erobert hat.
- Tipps: Entscheidend für den Spielgewinn ist der Informationsaustausch innerhalb einer Mannschaft über die Besetzung der verschiedenen Ränge innerhalb der gegnerischen Mannschaft
- Bei Spielbeginn wird der Name des Spielers sofort auf alle seine Karten geschrieben, um damit einem »Tauschen« vor zu beugen

Arschhirnkrabben

-
- Ziele: Anschuggerle, Action
- Ort: in einem Raum oder auf einer Wiese
- Dauer: etwa 10 Minuten
- Gruppe : für alle Gruppengrößen geeignet
- Durchführung:

- Die Arschhirnkrabben sind Lebewesen, die – wie der Name schon sagt – ihr Hirn im Hintern haben. Außerdem mögen sie sich gegenseitig überhaupt nicht
- Sie bewegen sich auf allen Vieren mit dem Gesicht nach oben und dem Rücken bodenwärts gerichtet
- Der Hintern darf den Boden nicht berühren, da die Arschhirnkrabben ein sehr empfindliches Gehirn haben
- Das Spiel beginnt, wenn alle Arschhirnkrabben ihre Körperhaltung eingenommen haben

- Nun gilt es die anderen Krabben mit körperlichem Einsatz dazu zu bringen, dass sie mit dem Hintern – also mit dem Hirn – den Boden berühren und damit aus dem Spiel ausscheiden. Sie setzen sich an den Rand und können anfeuern
- Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch eine Krabbe übrig ist

Evolution

Ziele: Anschuggerle
 Ort: Überall
 Dauer: 15 Minuten
 Gruppe: Für Gruppen ab 15 Personen
 Durchführung:

- Es gibt 5 verschiedene Entwicklungsstufen, die die Mitspieler durchlaufen müssen
 1. Ei – dabei in die Knie gehen, sich ganz klein machen und dabei „Ei, ei, ei“ sagen
 2. Huhn – in gebückter Haltung ein Huhn mit Gegacker imitieren
 3. Dino – sich ganz groß machen und grummeln
 4. Affe – sich lausen und affenähnliche Geräusche machen
 5. Mensch/Weiser – steht auf einem Stuhl und schaut sich den Rest an
- Die Spieler entwickeln sich weiter, indem mit einer Person, die auf gleicher Entwicklungsstufe steht „Schere-Stein-Papier“ gespielt wird
- Wer gewinnt, steigt eine Stufe auf (außer beim Menschen, denn da ist das Entwicklungsziel bereits erreicht)
- Wer verliert, steigt eine Stufe ab (tiefer als Ei geht es nicht)
- Das Spiel ist zu Ende, wenn niemand mehr einen Partner findet, mit dem er knobeln kann/ oder nach einer festgelegten Zeit/ oder wenn die erste Person Mensch ist

Alaska Rugby

Ziele: Anschuggerle, Action, Wettkampf
 Ort: Draußen (viel Platz)
 Dauer: 10 min
 Gruppe: 10-30 Personen
 Material: Gummihuhn
 Durchführung:

- Es werden zwei Mannschaften (A und B) gebildet
- Erste Runde:
 - o Mannschaft A wirft das Gummihuhn möglichst weit weg, bildet dann einen Kreis und eine Person aus der Mannschaft umrundet den Kreis, sooft bis die andere Mannschaft „Stopp“ ruft. Für jede volle Runde gibt es einen Punkt
 - o Mannschaft B rennt in der Zeit zum Gummihuhn und bildet dort eine Reihe. Das Huhn muss von vorne nach hinten durch die Beine durchgegeben werden. Ist es hinten angekommen, ruft die letzte Person in der Reihe laut „Stopp“
 - o Danach wechseln die Aufgaben der beiden Teams. Mannschaft B kann jetzt Punkte sammeln

- Das Spiel kann entweder über einen bestimmten Zeitraum oder über eine bestimmte Rundenanzahl begrenzt werden (Wichtig ist, dass beide Mannschaften gleich oft Punkte sammeln konnten)
- Die Spielrunden gehen fließend ineinander über: Wenn Mannschaft B „Stopp“ gerufen hat, können sie direkt weiter werfen, gleiches gilt dann wieder für Mannschaft A

Wichtig: Bei diesem Spiel braucht es unbedingt einen (optional zwei) Schiedsrichter, um die Runden zu zählen

Heiße Kartoffel / Bombe

Ziele: Anschuggerle

Ort: egal

Dauer: 10 min

Gruppe: 10 - 30 Personen

Material: Ball

Durchführung:

- Alle stehen in einem Kreis. Eine Person steht mit geschlossenen Augen in der Mitte.
- Die Person in der Mitte zählt in einem beliebigen Tempo von 15 runter. Dabei muss sie 15, 10 und 5 laut sagen, während sie die anderen Zahlen im Kopf zählen kann. Bei 0 ruft die Person laut „Bumm“
- Die Personen im Kreis geben die Bombe/ Heiße Kartoffel (Ball) im Kreis herum. Sie darf nicht geworfen werden. Die Person, die den Ball bei „Bumm“ in den Händen hält, scheidet aus und setzt sich breitbeinig auf ihrem Platz auf den Boden. Um den Ball nun an dieser Stelle weitergeben zu können, muss die Person mit Ball einzeln über die Beine der sitzenden Person steigen und der nächsten stehenden Person den Ball übergeben. Sind mehrere Spieler ausgeschieden, welche nebeneinander standen, müssen die benachbarten Spieler über alle Beine steigen, bevor sie die Bombe weitergeben.
- Gewonnen hat, wer am Ende als letzte Person noch steht

Variante I: Die Person, die ausscheidet, ist für die nächste Runde Zähler*in und die Person aus der Mitte setzt sich auf ihren Platz

Variante II: Statt zu zählen, wird Musik laufen gelassen. Sobald die Musik stoppt, muss sich die Person hinsetzen, die zu diesem Zeitpunkt den Ball hat.

Variante III:

- Ein kleiner Ball ist die Bombe. Diese wird reihum durchgegeben.
- Eine Person sitzt als Zeitzünder blind in der Mitte und sagt laut “Tick, tick, tick, ...” bzw. “Tack, tack, tack, ...”. Bei “Tick” wird die Bombe je an die linkssitzende Person weitergegeben, bei “Tack” an die rechtssitzende. Durch Wechsel der Richtung und der Geschwindigkeit des Tickens kann Spannung aufgebaut werden.
- Ruft der Zeitzünder schließlich “Bumm!”, scheidet die Person aus, die den Ball in der Hand hat und setzt sich mit ausgestreckten Beinen auf den Boden. Noch Lebende müssen von jetzt an zuerst über die Beine der Ausgeschiedenen steigen, bevor sie die Bombe weitergeben dürfen. Der/die letzte Überlebende gewinnt

Funky Chicken / Crazy Chicken

Ziele: Anschuggerle, Action, Spaß, Performing

Ort: egal

Dauer: 10 min

Gruppe: egal

Durchführung:

- Alle stehen in einem Kreis und marschieren zu „left, left, left, right, left“ auf der Stelle.
- Let me see you funky chicken! (Vorsänger*in)
- WHAT'S THAT YOU SAY? (Alle)
- Let me see you funky chicken! (Vorsänger*in)
- WHAT'S THAT YOU SAY? (Alle)
- ALLE:
 I said.... Ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, Wie ein Huhn mit den Armen
 flattern und sich drehen

 One more time, now!
 Ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, Wie ein Huhn mit den Armen
 flattern und sich drehen

 Back in line, now Wieder im Kreis marschieren
- <https://www.youtube.com/watch?v=h3rLagQBphs>

Weitere „Figuren“:

- Funky Crocodile – Die Arme wie ein Maul auf und zu machen
- Funky Elephant – Rüssel mit den Armen machen
- Funky Dog – ein Bein heben
- Funky Cleopatra – Ägypter-Move machen
- Funky Ballerina – Pirouette drehen
- Funky Monkey – auf dem Kopf und unter den Armen lausen
- Der Kreativität ist kein Ende gsetzt...!!!

Gummihuhn-Cachen

Ziele: Anschuggerle, Action, Wettkampf

Ort: Draußen oder drinnen

Dauer: 10 min

Gruppe: 6 -30 Personen

Material: Gummihuhn, Kreide oder Seil

Durchführung:

- Es werden zwei Mannschaften gebildet und ein relativ kleines Spielfeld (bei 12 Personen ca. 10m²) mit Kreide aufgezeichnet. Das Spielfeld hat eine Mittellinie und an beiden Seiten einen kleinen Halbkreis (= Tor)
- Ziel ist es möglichst viele Punkte zu sammeln. Ein Punkt bekommt eine Mannschaft dafür, dass sie das Gummihuhn ins gegnerische Tor bekommt (wichtig: Werfen zählt nicht)
- Einzige Regel: Mit dem Huhn in der Hand darf nicht gelaufen werden
- Wenn sich der Kampf ums Gummihuhn eingefahren hat (alle ziehen, nichts passiert) darf der Schiri einschreiten und das Huhn an dieser Stelle gerade hoch werfen, dann geht es weiter

Tipp: In dem Spiel ist viel Action und das ist auch gut so. Gerade deswegen ist es aber auch wichtig, dass alle fair bleiben und darauf achten, dass sich keiner weh tut. Wenn es zu wild wird, kann der Schiri jederzeit ein „Foul pfeifen“

Ich bin ein kleiner Vogel

Ziele: Anschuggerle, Performing

Ort: egal

Gruppe: egal

Durchführung:

- Alle stehen im Kreis. Eine Person spricht jeweils vor und macht die Bewegung dazu, dann wiederholt die Gesamtgruppe mit Bewegung
- Das Spiel geht mind. drei Runden lang. In der ersten Runde wird alles sehr leise (piepsige Stimme) und mit kleinen Bewegungen nachgestellt. In der nächsten Runde wird die Lautstärke und der Umfang der Gesten vergrößert. In der dritten Runde wird alles extrem laut (gerne auch schreien) und mit richtig großen Bewegungen dargestellt (es können natürlich noch mehr Runden eingebaut werden)
- <https://www.youtube.com/watch?v=JrkIBKlbDCY>

Text:

„Ich bin ein kleiner Vogel“	Mit den Armen fliegen
„und habe groooßen Hunger.“	Den Bau streicheln
„Aber meine Mama“	Mit beiden Händen eine Körpersilhouette nachzeichnen
„die ist so geizig!“	Mit den Fingern / Armen eine Strecke zeigen
„die gibt mir immer nur Fisch zu essen“	Mit der Hand vor dem Gesicht eine Wellenbewegung machen
„Aber ich mag gar keinen Fisch“	Mit dem Zeigefinger / Arm ein „Nein“ wischen
„Ich mag ich viel lieber Eis essen“	Eis-Schleck Bewegung
„und Cola trinken“	Trinkbewegung

Schäferspiel

Ziel: Kooperation, Teamspiel, Vertrauen

Dauer: je nach Geländegröße 20-45 min

Material: Spielfeldmarkierungen, Augenbinden

Gruppe: Ab 10 Personen

Alter: Ab 12 Jahren

Durchführung:

- Ihr habt auf einer ebenen Wiese vorher ein Gehege markiert, das einen nicht zu breiten Eingang hat, in das aber alle Leute bequem reinpassen.
- Die Gruppe (=Schafe) bekommt – bis auf eine Person, der Schäfer - die Augen verbunden.
- Der Schäfer erhält nun die Aufgabe, die Gruppe in das Gehege zu führen und dabei sicher zu stellen, dass der "Zaun" (die Markierung) nicht niedergetrampelt wird.

- Er darf nicht mit der Gruppe sprechen und sie nicht berühren, andere Sachen (z.B. Klatschen, Geräusche...) sind erlaubt.
- Nach 5 min., in denen sich der Schäfer mit der Gruppe beraten darf, geht es los: Der Spielleiter verteilt alle Spieler auf der Wiese, dann darf der Schäfer beginnen, seine „Schäfchen“ einzusammeln.

Anmerkung:

- Das Spiel ist ein Vertrauensspiel und sollte mit gewisser Ernsthaftigkeit insbesondere des Schäfers gespielt werden, da dieser die Verantwortung für die Gruppe hat.
- Es bietet sich außerdem an, das Schäferspiel zu reflektieren und die Gruppe anschließend zu fragen, wie sich der Schäfer / die Schafe gefühlt haben, wie schwer/ einfach die Aufgabe war etc.

Capture the Flag

Ziele: Geländespiel, Action, Wettkampf

Dauer: ca. 60-90 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung: Gebiet auf Wald und Wiese mit möglichst vielen Verstecken wie Bäume, Büsche, Erdhügel, Mulden, Mauerreste festlegen und mit Absperrband markieren (wenn den Mannschaften klar ist, in welchem Gebiet die Flagge versteckt werden darf, braucht es keine Markierung um das gesamte Spielfeld)

Material: 2 Fahnen (ein stabiler Ast und ein Stück Stoff), Absperrband (Spielfeldbegrenzung), Seile (für die 2 Gefängnisse und zur Markierung der Mittellinie), Bänder o.ä. (Mannschaftszugehörigkeit), Signal/WalkieTalkie (um neue Runde einzuleiten)

Durchführung:

- In diesem Spiel gibt es 2 Teams, die in 2 ungefähr gleichgroßen Gebieten die Flagge des anderen Teams suchen.
- Zuerst teilt man die Gruppe in 2 gleichgroße Mannschaften auf und gibt jedem Team eine Fahne. Die Mannschaften verstecken ihre Fahne irgendwo in ihrer Spielfeldhälfte (Fahne muss im Boden stecken, sie darf nicht liegen!)
- Die eigene Fahne muss geschützt werden, die gegnerische muss erobert werden. Außerdem darf sie nicht geworfen werden, sondern man darf sie nur übergeben
- Wenn ein Angreifer des gegnerischen Teams in die gegnerische Hälfte kommt, darf diese Mannschaft ihn versuchen zu fangen. Wenn es der Mannschaft gelingt ihn zu berühren, muss der Spieler ins Gefängnis (mindestens ein Fuß muss im Gefängnis sein)
- Falls mehrere Gefangene im Gefängnis sind, können sie eine Kette bilden und so durch Abschlagen gemeinsam befreit werden.
- Der Gefängniswärter muss mindestens einen Abstand von 2,5m um das Gefängnis herum einhalten, da es sonst nicht möglich ist, die Gefangenen zu befreien das Spiel dann für Gefangene extrem langweilig wird.
- Wenn jemand die Fahne geklaut hat muss er sie über die Mittellinie bringen, um einen Punkt zu erzielen. Falls dies nicht gelingt, da ihn ein Verteidiger gefangen hat, muss er die Flagge abgeben und die Verteidiger haben 30sec Zeit die Fahne erneut zu verstecken.

(Wenn möglich, kann der Gejagte die Flagge kurz vor dem Gefangenwerden, vorher einem Mitspieler übergeben, NICHT ZUWERFEN!!!!)

- Gewonnen hat das Team das am häufigsten die Fahne der Gegner über die Linie gebracht hat oder bei Gleichstand weniger Leute im Gefängnis hat. Nach jeder Runde wird das Gelände/die Spielseite gewechselt.

Hinweis: Das Spiel lässt sich, wenn die Gruppe sehr groß ist, auch mit mehreren Mannschaften gegeneinander spielen (mehr als 10-15 Personen pro Mannschaft ist ungeschickt). Wichtig ist dann, dass es genug Spielleiter/Schiris gibt (ca. 1/Gruppe).

Tipps:

1. Gutes Verhältnis zwischen Offensive und Defensive. Man kann nur gewinnen, wenn man die gegnerische Fahne erobert, aber gleichzeitig auch gut auf seine eigene aufpasst.
2. Auch mal am gegnerischen Gefängnis vorbeischaun. Wenn die Angreifer ausgehen, kann man natürlich auch nicht gewinnen.
3. Koordination mit den Mitspielern. Man sollte wissen, wer welche Aufgaben übernimmt, um noch effektiver zu sein.
4. Kreativ sein. Wenn die Taktik immer die gleiche ist, wird diese schnell durchschaut. Also diese ruhig mal verändern.
5. Fair play! Wenn sich alle an die Regeln halten macht's Spaß, sonst nicht!

Fotosafari

Ziel: Gruppengefühl & Kommunikationsbereitschaft stärken, Stadtspiel, Wettbewerb

Dauer: 30-90 min

Alter: ab 10 Jahren

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: 1 Foto oder Handy mit Kamera pro Gruppe, Stifte, Papier, evtl. Bilder

Durchführung:

- Die Teilnehmer werden in Kleingruppen losgeschickt. Ihre Aufgabe ist es, Fotos von sich selbst zusammen mit anderen Gegenständen oder Personen – die auf einer Liste festgeschrieben sind – zu sammeln.
- Für jedes „richtige“ Foto bekommen sie Punkte.
- Je nach Alter der Teilnehmer kann die Schwierigkeit bzw. Abstraktheit der Aufgaben angepasst werden.
- Außerdem kann ein eventuelles Thema, örtliche Besonderheiten, das Wetter etc. gut aufgegriffen werden.
- Es bietet sich an, danach gemeinsam die Bilder aller Gruppen anzuschauen und sie ggf. erzählen zu lassen.
- Wichtig ist der Hinweis, bei den Fotos um Erlaubnis zu fragen!

Beispiel für eine Fotoliste:

Macht ein Foto von euch und ...

- ... einem Regenschirm (5 Punkte).
- ... einer Oma (10 Punkte).
- ... einer Ampel auf Gelb (10 Punkte).
- ... einem Tatort (15 Punkte).

- ... Wurst (5 Punkte).
- ... einem Prominenten (20 Punkte).
- ... einem Kunstwerk (10 Punkte).
- ... einer Gießkanne (10 Punkte).
- ... Kuchen (5 Punkte).
- ... drei Schülern (außer euch selbst!) (10 Punkte).
- ... einem Verkäufer/einer Verkäuferin (10 Punkte).
- ... einem Hund (5 Punkte).
- ... einem Touristen (20 Punkte).
- ... etwas Gelbes (5 Punkte).

Alternativen:

- Die Fotoliste kann auch von den Kleingruppen selbst gestaltet/ ergänzt werden und für die jeweils andere Gruppe vorbereitet werden. Der Spielleiter sollte die Listen dann kurz überprüfen.
- Die Fotosafari kann auch zum Kennenlernen einer Stadt geeignet sein. Hierfür braucht es allerdings ein bisschen Vorarbeit. Verschiedene Sehenswürdigkeiten, wichtige oder interessante Punkte der Stadt werden vorab fotografiert (oder ein entsprechendes Bild im Internet gesucht). Je kleiner der Ausschnitt, desto schwieriger wird es sein!
- Die Teilnehmer haben dann die Aufgabe alle vorgegebenen Bilder in der Stadt zu finden und ein Selfie mit der jeweiligen Sehenswürdigkeit zu machen.
- Zusätzlich könnten die Teilnehmer Daten und Fakten zu den Sehenswürdigkeiten sammeln oder eine bestimmte Frage zum Bild finden.

Fuchsschwanzjagd

Ziel: Fangspiel, Bewegung

Dauer: 5 – 10min

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: ab 8 Spielern

Material: Bänder aus Papier, Kreppband oder Stoff

Durchführung:

- Alle Kinder bekommen einen Fuchsschwanz (ein kleines Bündel) und stecken es sich hinten in die Hose. Der Fuchsschwanz sollte mindestens 20 cm herausgucken und darf nicht in der Kleidung verdeckt sein.
- Nun versucht jeder, fremde Fuchsschwänze zu ergattern, ohne das sein eigener gestohlen wird.
- Eroberte Fuchsschwänze müssen ebenfalls in den Hosenbund gesteckt werden. Wer keinen Fuchsschwanz mehr hat, kann sich vom Spielleiter einen Neuen holen, solange der Vorrat reicht.
- Ansonsten scheidet man aus. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Fuchsschwänzen.

Simon sagt/ Simon says

Ziele: Spaß, Auflockerung, Konzentration

Dauer: 5 – 15 min

Alter: ab 6 Jahren

Gruppengröße: ab 5 Spielern

Durchführung:

- Der Spieler, der am Zug ist, übernimmt die Rolle des Simon: Er gibt den anderen Spielern Anweisungen, z. B. „Spring hoch“ oder „Berühre deine Zehen“. Die anderen Spieler haben diese Anweisungen zu befolgen, allerdings, und das ist das zentrale Element des Spiels, nur dann, wenn er vorher auch „Simon sagt“ sagt.
- Befolgt ein Spieler eine Anweisung ohne „Simon sagt“ oder eine mit „Simon sagt“ nicht, lässt sich zu viel Zeit oder macht etwas nicht wie angesagt, so ist er „raus“. Letzteres wird aber hinsichtlich der Korrektheit eher locker gehandhabt, da es mehr um das Verstehen der Anweisungen geht als um deren korrekte Ausführung. Ein Spieler, der beispielsweise auf die Anweisung „Simon sagt: Berühre deine Zehen“ sich sichtbar bemüht, seine Zehen zu berühren, aber nicht so weit mit den Händen hinunter kommt, ist üblicherweise nicht „raus“.
- Der Simon wiederum darf auch keine Anweisungen erteilen, die nicht ausführbar sind (z. B. das rechte Bein heben, wenn das linke Bein noch gehoben ist) oder die zwangsweise zum Ausscheiden führen müssen (z. B. „Simon sagt: Spring hoch.“ und anschließend „Komm herunter.“, ohne „Simon sagt“).
- Der Teilnehmer, der als einziger übrig bleibt, gewinnt.

Wett- und Glücksspiele

Ziel: Spaß, Wettbewerb, Abendprogramm

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: ab 5 Spielern

Durchführung:

- Die Gruppe kann entweder alle Spiele nacheinander spielen oder es werden verschiedene Spieltische aufgebaut und die Teilnehmer können zwischen den einzelnen Spieltischen wechseln.
- **Black Jack:** Oder auch 21. Spieler müssen sich Karten geben lassen und möglichst nah an 21 rankommen, wenn sie allerdings 21 überschreiten, verlieren sie. Material: Spielkartensatz
- **Mäxle:** Material: 2 Würfel, Ein Becher, Eine Unterlage.
 - o Gewürfelt wird reihum. Der Würfelnde kann den Würfelbecher ankippen und seinen Wurf verdeckt ansehen. Dabei sagt er den Wert des Wurfes an - hier darf er frei lügen, so er möchte. Wenn er die Runde nicht begonnen hat, muss der angesagte Wert höher sein als der des Vorspielers.
 - o Klassisch wird der Wert des höherwertigen Würfels als Zehnerstelle, der des niederwertigen als Einerstelle interpretiert. Damit ergibt sich die Reihenfolge: (21), 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65. Gesprochen wird Einunddreißig, Zweiunddreißig usw. Dem folgen die Paschwürfe, also zwei gleiche Zahlen mit Einer-

Pasch bis Sechser-Pasch. Meist steht die Einundzwanzig (21) am Ende der Reihe - ist also der höchste Wert - und wird Mäxle genannt

- Nach der Wertansage reicht er die vom Becher verdeckten Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser hat nun die Wahl:
 - Glaubt er seinem Vorspieler, dann muss er auch hoffen, dessen Ergebnis übertrumpfen zu können und würfelt seinerseits ohne den wahren Wert der Würfel zu überprüfen. Egal was er würfelt, der Wert, den er für seinen nachfolgenden Spieler ansagt, muss höher sein- notfalls muss er lügen.
 - Glaubt er ihm hingegen nicht, bezichtigt also seinen Vorspieler der Lüge, dann wird der Becher für alle sichtbar gehoben. War der angesagte Wert höher als der reale Wert der Würfel, wird der vorherige und somit lügende Spieler bestraft; war der angesagte Wert jedoch kleiner oder gleich dem realen Wert der Würfel, wird er selbst bestraft – meist mit Punktabzug.
- Die Runde endet, wenn einer seinen Vorspieler der Lüge bezichtigt oder wenn keine Wertsteigerung (21) mehr möglich ist. In diesem Fall muss der Becher zwangsläufig aufgedeckt werden. Die neue Runde beginnt mit dem Gewinner der letzten Runde.
- Oft erhält zu Beginn des Spiels jeder Spieler ein Konto von zum Beispiel 10 Punkten. Nach jeder Runde wird dem Verlierer ein Punkt davon abgezogen. Gewonnen hat am Ende der, der noch Punkte auf seinem Konto hat.
- **Schwimmen:** Material: 1 Kartendeck, Streichhölzer. Gruppengröße: 2-9 Personen.
 - Der Kartengeber teilt beim offenen Spiel jeweils drei verdeckte Karten einzeln an alle Spielteilnehmer aus, an sich selbst jedoch zwei Päckchen mit jeweils drei Karten. Er sieht sich die Karten eines Stapels an und entscheidet, ob er mit diesen Karten spielen möchte oder nicht. Will er mit den Karten des ersten Stapels spielen, so muss er den zweiten Stapel offen in die Tischmitte legen. Will er die Karten des ersten Stapels nicht behalten, so legt er diese drei Karten offen in die Mitte des Tisches und muss die Karten des zweiten Stapels aufnehmen. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt.
 - Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel. Er kann entweder eine Karte oder alle drei Karten aus der Hand mit Karten in der Mitte tauschen – jedoch nicht zwei. Möchte er nicht tauschen, so kann er entweder mit der Aussage „Ich schiebe“ keine Karte tauschen, oder aber das Spiel schließen, indem er klopft (meist mit den Fingerknöcheln auf den Spieltisch).
 - Ziel des Spiels ist es, eine möglichst hohe Kombination zu erhalten:
 - Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten Kombinationen zu bilden. Entweder sammelt man Karten derselben Farbe und addiert deren Punktwerte, wobei gilt: ein Ass zählt elf Punkte; die Bildkarten König, Dame und Bube zählen jeweils zehn Punkte und die Zahlenkarten 10, 9, 8 und 7 zählen entsprechend ihren Augen.
 - Die höchstmögliche Punktezahl ist hierbei Einunddreißig: eine Hand bestehend aus einem Ass und zwei Bildern bzw. einem Ass, einem Bild und einer Zehn derselben Farbe.
 - Oder man sammelt Karten desselben Ranges, also drei Siebener, drei Damen etc. (die natürlich von verschiedenen Farben sind). Diese Kombination zählt immer 30 ½ Punkte.

- Spielende: 1. Klopft ein Spieler, so dürfen alle anderen Spieler noch einmal tauschen und das Spiel ist beendet. 2. Hält ein Spieler 31 Punkte, so legt er die Karten sofort offen auf den Tisch, und das Spiel endet – was natürlich bereits unmittelbar nach dem Geben der Karten erfolgen kann.
- Wird das Spiel wie üblich über mehrere Runden gespielt, so werden nun die Verlierer ermittelt. Als Verlierer gelten der oder die Spieler, die am Ende des Spiels die Kartenkombinationen mit den wenigsten Punkten vorweisen können.
- Will man mehrere Runden spielen, so verfügt jeder Spieler symbolisch über drei Leben. Hierbei kann es sich um beliebige Gegenstände handeln, wie etwa Streichhölzer oder Münzen. Der oder die Verlierer müssen jeweils ein Leben abgeben, welches in die Mitte des Spieltisches gelegt wird.
- Hat ein Spieler alle drei Leben verloren, so darf er noch weiter mitspielen, allerdings schwimmt er nun. Verliert er ein weiteres Mal, so geht er unter und scheidet aus. Das Schwimmen ist somit gleichbedeutend mit einem vierten Leben. Auf diese Weise ergibt sich ein Ausscheidungsturnier, da die einzelnen Spieler nach und nach ausscheiden und zuletzt nur noch ein Spieler, der Gesamtsieger, übrigbleibt.
- **Abstreichen:** Zunächst wird für jeden Spieler die Zahlenreihe 1- 6 aufgeschrieben. Jeder Spieler wirft einmal und darf die Nummer streichen, die er wirft. Wer zuletzt fertig ist, bezahlt oder erhält den Strich. Bei mehreren Spielern kann die Vereinbarung auch so gehen, dass die 2 oder 3 Letzten das Zahlen gemeinsam übernehmen. Material: 1 Würfel, Stifte und Papier für jeden Spieler
- **Die verflixte Eins:** Jeder Spieler darf so lange würfeln wie er möchte. Die Punkte werden addiert. Möchte der Spieler seine Runde beenden lässt er seine Punkte anschreiben. Wird eine Eins gewürfelt verliert der Spieler alle bisher addierten Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel kann beliebig lange durchgeführt werden, oder es wird eine Rundenzahl festgelegt. Wer die meisten Punkte anschreiben lassen konnte ist Sieger. Material: 1 Würfel, Stift und Papier

Interessante Webseiten mit Spielen

- <http://www.spielboerse.ch/index.php>
- <http://www.spielefuerviele.de/>
- <http://www.gruppenspiele-hits.de/index.html>
- <http://www.praxis-jugendarbeit.de/index.html>
- <http://www.labbe.de/spielotti/>

ANHANG

Anhang 1: Auf Achse

Spielablauf

Dieser Text kann gleich an die Spieler, welche in Gruppen eine Spedition bilden, schriftlich abgegeben werden. So können sie die Spielregeln auch unterwegs anschauen und die Polizei kann sich darauf berufen, dass jedermann klare Regeln hatte:

Zu Beginn hat jede Spedition:

- Einen LKW (Schubkarre, Leiterwagen o. ä.) besorgt sich jede Spedition selbst.
- Das Fahrtenbuch, in dem steht, was wo aufgeladen und abgeladen wird.
- Das Speditionskonto mit einem Startkapital von 100.--, in dem die Ausgaben und Einnahmen vermerkt werden.
- Zwei Aufträge, welche zum Start von der Spielleitung verteilt werden
- Einen Ortsplan, auf dem die Lage der Stationen eingezeichnet ist

Der Spielstart beginnt für alle Spieler am gleichen Ort. Nach dem Startpfiff können die einzelnen Stationen angefahren werden. Die Spieler einer Spedition dürfen sich aber nie trennen. An den Stationen können Waren aufgenommen oder abgeladen werden. Dazu braucht man Transport-Aufträge, die an jeder beliebigen Station gekauft werden können. Die einzelnen Stationen haben natürlich unterschiedliche Aufträge. Zwischenstopps können sich also oftmals lohnen. Kommen mehrere Spediteure an eine Station, entsteht ein Stau. Sie kommen in der Reihenfolge dran, in der sie ankommen. Es dürfen natürlich auch mehrere Aufträge gleichzeitig abgewickelt werden. Die Lademenge von maximal 8 Waren darf nie überschritten werden.

Transport-Aufträge kaufen:

Benötigt: Speditionskonto

An den Stationen liegen immer drei Aufträge zum Verkauf aus, von denen beliebig viele auf einmal gekauft werden können. Ist einer der drei Aufträge verkauft, deckt der Stationsleiter einen neuen auf. Auch dieser kann dann gleich noch dazu gekauft werden. Der Kontostand darf aber nie ins Minus rutschen! Den neuen Kontostand trägt der Stationsleiter ein und unterschreibt.

Waren aufnehmen:

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, freie Ladekapazität

Ein Auftrag kann nur ganz oder gar nicht ausgeführt werden. Ein Aufteilen ist nicht möglich! Der Stationsleiter trägt im Fahrtenbuch Ladeort, Abladeort, Erlös, Anzahl und Art der Waren ein und unterschreibt. Auf dem Transportauftrag macht er in den Kästchen (Kisten auf der Palette) ein Kreuz oder streicht sie durch. Damit gilt dieser Auftrag als "Aufgenommen". Ausserdem händigt er die Waren aus. Die Ladekapazität interessiert ihn nicht!

Waren abladen:

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, Speditionskonto

Der Stationsleiter streicht den Auftrag aus dem Fahrtenbuch und setzt seine Unterschrift dahinter. Den Frachterlös schreibt er dem Speditionskonto gut. Evtl. prüft er nochmal den Transport-Auftrag auf Übereinstimmung, bevor er ihn vernichtet.

Ladepazität:

Jeder LKW hat eine Kapazität von 8 Waren, die nicht überschritten werden darf. Auch wenn augenscheinlich mehr rein geht!

Polizei:

Benötigt: Aufträge, Fahrtenbuch, evtl. Speditionskonto :-)

Während des Spiels sind "Auf Achse"-Polizisten unterwegs. Sie kontrollieren, ob mehr oder weniger Waren geladen wurden wie im Fahrtenbuch eingetragen. Wenn die Ladepazität nicht stimmt, wird eine Busse von 200.- pro Ware, die fehlt oder zuviel ist fällig. Ausserdem verursacht die Polizei Staus, Umleitungen usw.

Spielende

Zwei Ereignisse führen zum Spielende:

Die Zeit ist abgelaufen (Vor dem Start allen Endzeit bekanntgeben!). Die Stationen schliessen. Nicht vollständig ausgeführte Aufträge bringen keinen Ertrag mehr. Auch solche, die schon aufgeladen wurden. oder

Ein Spediteur hat keinen Auftrag mehr und es gibt keine mehr zu kaufen. Für ihn ist das Spiel beendet, alle anderen dürfen ihre Aufträge noch ausführen (bis zur Schlusszeit).

Sieger wird, wer am Schluss das meiste Spielgeld besitzt.

Posten/Gruppen/Leiter

Aufgaben Stationsleiter:

An den Stationen (Städte) werden

AUFTRÄGE VERKAUFT

Benötigt: Speditionskonto

An den Stationen liegen immer drei Aufträge zum Verkauf aus, von denen beliebig viele auf einmal gekauft werden können. Ist einer der drei Aufträge verkauft, deckt der Stationsleiter einen neuen auf. Auch dieser kann dann gleich noch dazu gekauft werden. Der Kontostand darf aber nie ins Minus rutschen! Den neuen Kontostand trägt der Stationsleiter ein und unterschreibt.

WAREN AUFGELADEN

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, freie Ladepazität

Ein Auftrag kann nur ganz oder gar nicht ausgeführt werden. Ein Aufteilen ist nicht möglich! Der Stationsleiter trägt im Fahrtenbuch Ladeort, Abladeort, Erlös, Anzahl und Art der Waren ein und unterschreibt. Auf dem Transportauftrag macht er in den Kästchen (Kisten auf der Palette) ein Kreuz oder streicht sie durch. Damit gilt dieser Auftrag als "Aufgenommen". Ausserdem händigt er die Waren aus. Wenn zu wenig Waren vorhanden sind, stattdessen entsprechend viele Notizzettel mitgeben! Bitte Art der Waren draufschreiben und unterschreiben! Die Ladepazität interessiert nicht!

WAREN ABGELADEN

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, Speditionskonto

Der Stationsleiter streicht den Auftrag aus dem Fahrtenbuch und setzt seine Unterschrift dahinter. Den

Frachterlös schreibt er dem Speditionskonto gut. Evtl. prüft er nochmal den Transport-Auftrag auf Übereinstimmung, bevor er ihn vernichtet.

Polizisten

Wichtig: Die Polizisten sollten getrennt laufen, da sie sonst leicht umgangen werden.

Aufgaben:

LADUNG KONTROLLIEREN

Benötigt: Aufträge, Fahrtenbuch, evtl. Speditionskonto :-)

Jeder LKW hat eine Kapazität von 8 Waren, die nicht überschritten werden darf. Auch wenn augenscheinlich mehr rein geht!

Wer mehr oder weniger Waren geladen hat wie im Fahrtenbuch stehen, oder wer die Ladekapazität überschreitet, zahlt 200.-- pro Ware, die fehlt oder zuviel ist. Die Polizei darf immer und überall kontrollieren. Zwischen zwei mal Bussgeld zahlen muss der LKW aber eine Station angefahren haben, damit der Spediteur die Chance hat, seinen "Irrtum" zu korrigieren.

STAUS, UMLEITUNGEN, STRASSENSPERREN

Durch die Errichtung von Verkehrshindernissen kann das Spiel spannender gestaltet werden.

Bemerkungen

Es empfiehlt sich, beim ersten Vorbereitungstreffen die Brettspielvariante zu spielen. Dann weiß jeder, um was es geht.

Stationen:

Im Ort werden 10 Stationen (Städte) festgelegt, wobei die grösste Entfernung (z.B. zwischen der nördlichsten und der südlichsten) ca. 1 km sein sollte.

Spielvariante: Auf dem Stadtplan, den jede Gruppe erhält, ist nur die Lage der Orte vermerkt, die Namen müssen herausgefunden werden (Ortsschilder an den Stationen, aussagekräftige Namen, z.B. "Mühlhausen" bei der Mühle, "Death Valley" am Friedhof).

Waren:

Wir hatten 4 verschiedene Waren, es geht aber auch mit weniger. Bei mehr wird das Spiel unübersichtlich. Es gibt an jeder Station nur 2 der 4 Waren.

120 Eierkartons verteilt auf die Stationen 1,2,5,6,8,9,10

100 Pflastersteine verteilt auf die Stationen 1,3,4,6,7,9,10

20 Holzbrettchen verteilt auf die Stationen 2,5

45 Stofftiere verteilt auf die Stationen 3,4,7,8

Aufträge:

Je teilnehmende Spedition (beim Test 14) braucht man in 3 Stunden 20 Aufträge (Erfahrungswert).

Anzahl der Aufträge je Station (an der diese Waren vorhanden sind): Steine und Eierkartons 17 pro Station, Tiere 10 pro Station, Holz 5 pro Station

Es gibt Aufträge mit 2 bis 6 Waren.

Waren werden nur zu Stationen transportiert, wo sie schon vorhanden sind, also z.B. Steine von Station

1 nach 3, aber nicht von Station 1 nach 2.

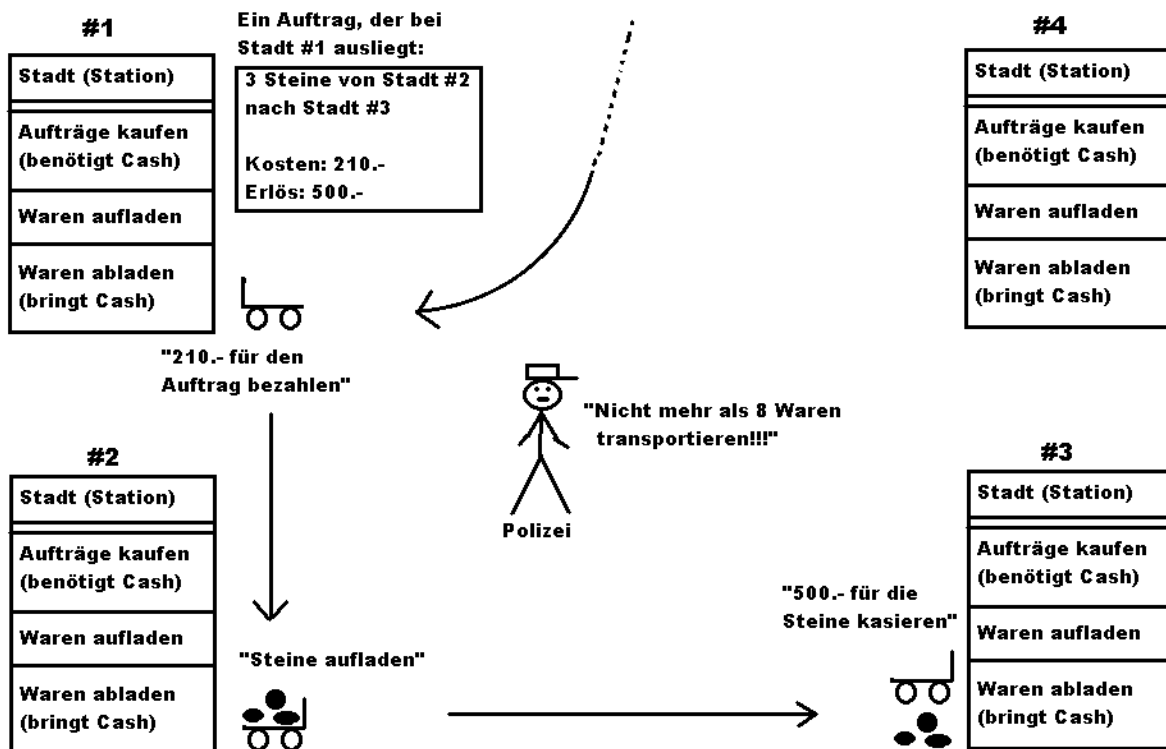
Erstellt man zu jedem Auftrag einen Gegenauftrag, dann entsteht ein Warenkreislauf. Gibt es also den Auftrag "6 Tiere von Mühlhausen nach Death Valley", dann existiert auch der Auftrag "6 Tiere von Death Valley nach Mühlhausen". So werden irgendwann im Spiel diese Tiere auch wieder zurück transportiert, das Risiko, dass irgendwo Waren ausgehen, ist geringer.

Der Erlös eines Auftrags ist abhängig von der Entfernung, von der Anzahl und der Art der Waren (Steine bringen z.B. mehr ein als Eierkartons, weil sie schwerer sind). Der Gewinn pro Ware sollte 200.- nicht übersteigen, da sich sonst Überladen rentiert.

Da es bei so vielen Variationen keine gleichen Aufträge gibt, müssen sie leider alle von Hand geschrieben werden.

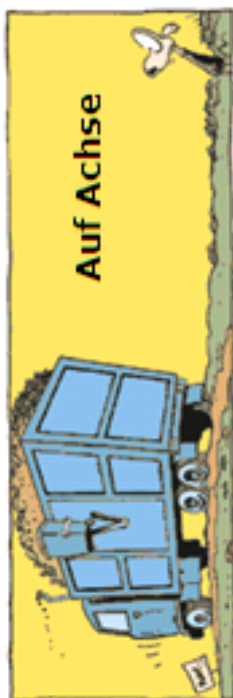
Die Aufträge werden gemischt und an die Stationen verteilt. Kauft man an einer Station einen Auftrag, dann geht dieser nicht unbedingt auch dort los!

Spielskizze





Fahrtenbuch der Spedition



Speditonskonto

Kontoinhaber:



Transportauftrag

<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>	<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>	<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>	<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>
<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>	<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>	<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>	<p>TRANSPORT-AUFTRAG</p> <p>Von: _____</p> <p>Nach: _____</p> <p>Anzahl: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Ware: _____</p> <p>Kosten: _____</p> <p>Erlös: _____</p>

Anhang 2: Stratego

Einteilung der Ränge (Orientierung)

- wichtig ist, je niedriger der Rang, desto mehr Personen mit diesem Rang können im Spiel sein
- In jedem Spiel darf es unabhängig der Spielerzahl nur 2 Spione und einen Feldmarshall pro Mannschaft geben
- Bombe darf nur ins Spiel wenn auch der Minör mitspielt
- Bei weniger als insg. 12 Spielenden, Karten aus dem Mittelfeld (Oberst, Major, Hauptmann, Leutnant) raus werfen

Vorschlag Einteilung bei 2 x 10 Spielenden

Anzahl Spieler	Rang	Punkte (Var.II)	Leben (Var.II)
1	Feldmarshall	7	1
1	General	6	1
1	Oberst	5	2
	Major	4	3
	Hauptmann	3	4
*	Minör	2	4
*	Bombe	5	2
2	Leutnant	2	4
2	Spion	0	2
2	Unteroffizier	1	4
1	Fahne	100	1

Vorschlag Einteilung bei 2 x 20 Spielenden

Anzahl Spieler	Rang	Punkte (Var.II)	Leben (Var.II)
1	Feldmarshall	7	1
1	General	6	1
1	Oberst	5	2
1	Major	4	3
2	Hauptmann	3	4
2*	Minör	2	4
2*	Bombe	5	2
3	Leutnant	2	4
2	Spion	0	2
4	Unteroffizier	1	4
1	Fahne	100	1

* Anzahl von Minören und Bomben im Spiel sollte ausgeglichen sein

Kopiervorlage

(in ausreichender Anzahl und in zwei verschiedenen Farben kopieren)

<p>Fahne</p> <p>darf nicht gefangen werden! Ziel von Stratego ist, die Fahne des Gegners zu ergattern. Sei auf der Hut! Dich kann jeder schlagen!</p>	<p>Minör</p> <p>Bombe</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Spion Unteroffizier Fahne</p>	<p>Bombe Unteroffizier</p> <p>Feldmarschall</p> <p>General Oberst Major Hauptmann Minör Leutnant Spion Fahne</p>
<p>Bombe General Oberst Major Hauptmann Minör Leutnant Spion</p> <p>Unteroffizier</p> <p>Feldmarschall Fahne</p>	<p>Bombe Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant</p> <p>Spion</p> <p>Minör Unteroffizier Fahne</p>	<p>Bombe Feldmarschall</p> <p>General</p> <p>Oberst Major Hauptmann Minör Leutnant Spion Unteroffizier Fahne</p>

<p>Bombe Feldmarschall General</p> <p>Oberst</p> <p>Major Hauptmann Minör Leutnant Spion Unteroffizier Fahne</p>	<p>Bombe Feldmarschall General Oberst</p> <p>Major</p> <p>Hauptmann Minör Leutnant Spion Unteroffizier Fahne</p>	<p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Spion</p> <p>Minör</p> <p>Bombe Leutnant Unteroffizier Fahne</p>
<p>Bombe Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Minör</p> <p>Leutnant</p> <p>Spion Unteroffizier Fahne</p>	<p>Bombe Feldmarschall General Oberst Major</p> <p>Hauptmann</p> <p>Minör Leutnant Spion Unteroffizier Fahne</p>	<p>Bombe Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant</p> <p>Spion</p> <p>Minör Unteroffizier Fahne</p>