

SPIELE MIT ABSTAND

Bei allen Spielen gilt der Mindestabstand von 1,5m und keine Berührungen zwischen den Teilnehmenden.

Es sollte also immer bedacht sein das, dass Spielgelände oder der Raum genügend Platz für die Spiele hergibt, da man mehr Platz als gewohnt benötigt um den Abstand einhalten zu können.

Spiel	Beschreibung	nötige Abwandlung
Spiele im Kreis		
Let me see a funky chicken	<p>Die Gruppe steht im Kreis und mindestens eine Person im Kreis schreit vor. Die gesamte Gruppe beginnt auf der Stelle zu marschieren und gibt dabei gemeinsam die Fußfolge vor (Am besten am Anfang mit „Left, Left, Left, Right, Left“).</p> <p>Dann schreit der/die „VorschreierIn“ „Let me see the funky chicken!“ und die Gruppe erwidert im Takt „What did you say?“.</p> <p>Danach wird das ganze lauter: Der/die VorschreierIn fängt wieder mit „Let me see the funky chicken!“ und die Gruppe wiederum mit „What did you say?“.</p> <p>Nach der zweiten Wiederholung fängt der/die VorschreierIn an im Takt „U-Ah-Ah-Ah-U-Ah-Ah-Ah-U-Ah-Ah-Ah-U-One-More-Time-U-Ah-Ah-Ah-U-Ah-Ah-Ah-U-Ah-Ah-Ah-U-Back-To-Line!“ zu grooven und macht dazu Bewegungen passend zum Takt und zum genannten Tier/zur genannten Person – in dem Falle zu einem Hühnchen.</p> <p>Nach „Back-To-Line“ beginnt das Warm-Up mit einem anderen Tier/anderen Person von vorne.</p> <p>https://youtu.be/_SgCQQzYJ7o</p>	-
Pistolero	<p>Alle stehen im Kreis und eine Person steht in der Mitte. Die Person in der Mitte dreht sich im Kreis und bleibt mit ihren zu einer Pistole geformten Händen vor einer Person stehen und schreit laut „peng“.</p>	-

	<p>Die Person auf die gezielt wurde duckt sich ganz schnell und die Personen rechts und links von ihr zielen mit einem lauten „peng“ gegenseitig auf sich.</p> <p>Die Person die zuerst peng geschrieen hat, bleibt im Spiel, wie die geduckte Person auch.</p> <p>Die Person die zu langsam war scheidet aus und setzt sich auf den Boden.</p>	
Whiskey Mixer	<p>Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" möglichst schnell herumgegeben. Sagt ein Spieler "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und das Wort "Wachsmaske" wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben. Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert ein Spieler oder fängt an zu lachen, muss er bzw. sie einmal um den Kreis laufen.</p> <p>Versprecher sind bei diesem Spiel explizit erlaubt!</p>	-
Feuer, Wasser, Luft	<p>Alle TN laufen im Raum herum. Immer wieder ruft der/die Spielleiter/in eines der drei Wörter „Feuer, Wasser, Luft“.</p> <p>Bei Feuer müssen alle TN in eine Ecke rennen, bei Wasser müssen alle irgendwo hinauf und dürfen den Boden nicht mehr berühren und bei Luft müssen alle flach auf den Boden liegen.</p> <p>Die Person die am langsamsten die Aktion ausführt scheidet aus.</p>	-
Kotzendes Känguru	<p>Alle Teilnehmenden bilden einen Kreis. Eine/r steht in der Mitte, möchte dort aber nicht bleiben.</p> <p>Um aus der Mitte heraus zu kommen zeigt er/sie auf einen Mitspieler/in und nennt eine Figur, die nun von diesem/r Spieler/in und seinem linken und rechten Nachbarn dargestellt werden muss. Macht einer der drei Spieler bei der Darstellung</p>	-

	<p>der gewünschten Figur einen Fehler, muss er/sie in die Mitte.</p> <p>Mögliche Figuren:</p> <p>Mixer: Der Spielende in der Mitte stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, Spieler links und Spieler rechts drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.</p> <p>Waschmaschine: Spieler/in links und Spieler/in rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. Spieler/in Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis.</p> <p>Dönerbude: Spieler/in Mitte stellt den Dönerspieß dar. Er dreht sich flott um die eigene Achse. Die Spieler*innen rechts und links schaben Streifen aus dem Döner.</p> <p>Kotzendes Känguru: Spieler/in Mitte hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler*innen links und rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.</p> <p>Toaster: Spieler*innen links und rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Spieler/in Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.</p>	
Evolution	<p>Alle Spieler*innen beginnen als Ei am Boden herum zu kullern und wollen ein Mensch werden. Treffen zwei Eier aufeinander spielen sie "Schere, Stein Papier" gegeneinander. Der/die Gewinner/in steigt in der Evolutionsleiter eine Stufe auf, der/die Verlierer/in steigt eine Stufe ab. „Schere, Stein, Papier“ dürfen jeweils nur diejenigen durchführen, die in derselben</p>	-

	<p>Evolutionstufen sind.</p> <p>Wie die Evolutionstufen lauten könnten:</p> <p><u>Ei</u> (am Boden kullern)</p> <p><u>Huhn</u> (in der Hocke, mit den Flügeln schlagen und gackern)</p> <p><u>Dinosaurier</u> (gebeugter Gang, beide Hände mit Klauen erhoben und wie ein Dino brüllen)</p> <p><u>Gorilla</u> (etwas gebückt laufen und mit Fäusten auf die Brust trommeln)</p> <p><u>Mensch</u> (laufen normal und haben gewonnen)</p>	
Blinzelmörder	<p>Alle TN gehen durch den Raum. Der Spielleiter wählt eine/n Blinzelmörder/in und eine/n Polizisten/in aus. Der/die Blinzelmörder*in muss nun möglichst unauffällig so viele Personen wie möglich töten, indem er sie anblinzelt. Wer getroffen ist, fällt tot um und bleibt liegen. Der Polizist versucht herauszufinden wer der Blinzelmörder ist.</p>	-
Stopptanzen	<p>Alle tanzen zur Musik. Wenn die Musik verstummt bleiben alle wie eingefroren stehen. Personen die sich noch bewegen scheiden aus.</p>	-
Zeitungsstanz	<p>Jede/r steht auf einer gleich großen Zeitung und tanzt auf der Zeitung zur Musik. Jedes Mal, wenn die Musik verstummt wird die Zeitung einmal in der Mitte gefaltet. Beim Tanzen darf nicht der Boden mit dem Fuß berührt werden. Falls dies doch passiert scheidet man aus. Die letzte Person die übrig bleibt hat gewonnen.</p>	Pro Zeitung eine Person
Pferderennen	<p>Alle Mitspieler sitzen im Kreis und spielen durch das Klatschen der Hände auf die Oberschenkel die reitenden Pferde.</p> <p>Der Spielleiter sagt: Alle Pferde gehen an den Start. „Auf die Plätze, fertig, los (Startschuss)!“ (Mit den Händen Pistole zeigen und Schießgeräusch machen)</p>	-

	<p>Die Pferde rennen. (Klatschen auf die Oberschenkel)</p> <p>Sie springen über ein Hindernis. (Beim Sprung über das Hindernis Hände hochreißen)</p> <p>Sie rennen weiter.</p> <p>Da kommt eine Kurve. (Mit dem Körper in die Kurve legen)</p> <p>Sie galoppieren weiter.</p> <p>Am Rand winken Zuschauer. (Winken)</p> <p>Die Pferde rennen weiter.</p> <p>Da sind Fotografen (Fotoapparat darstellen und klick, klick, klick machen)</p> <p>Plötzlich reiten sie durch Matsch (Mit dem Mund pft, pft, pft machen).</p> <p>Die Pferde sind auch der Zielgeraden und laufen nochmals ganz schnell.</p> <p>Noch 10 Meter bis zum Ziel.</p> <p>Noch 9 Meter. (abwärts zählen 10, 9, 8, 7, 6, ...)</p> <p>Geschafft !!!</p> <p>Die Elemente können mehrmals in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.</p>	
Macarenatanz	<p>Der Party-Klassiker</p> <p>https://youtu.be/6LlKX0U6f5k</p>	-
Action Spiele		
Verstecken	<p>Normales Versteckspiel mit mindestens einem/r Sucher/in.</p>	-
15-14 , 15 runter, 1- 10 Verstecki	<p>Alle Schüler stellen sich um den „Suchenden“ Schüler auf und müssen diesen berühren. Sobald der „Suchende“ von 15 hinunter zu zählen beginnt, verstecken sich alle irgendwo in der Halle. Der „Suchende“ muss während des Zählens die Augen schliessen. Bei 0 angelangt darf er die Augen öffnen. Jetzt darf er maximal drei Schritte machen und die übrigen Schüler suchen. Kann er einen entdecken, muss er dessen Namen rufen und sagen wo er sich versteckt (Roger hinter der blauen Matte). Dieser scheidet aus und muss sich an den Hallenrand begeben. Kann der</p>	<p>Statt des Abschlagens der suchenden Person kann man einen Bereich ausmachen, der abgeschlagen werden muss. Oder mit es wird mit Kreide ein Kreis um die suchende Person gezogen, wo hineingetreten werden soll, anstatt sich abzuschlagen.</p> <p>→ In diesem Fall muss die suchende Person nach ihren drei Schritten wieder zurück zu ihrem Ausgangspunkt</p>

	<p>„Suchende“ niemanden mehr entdecken, beginnt er wieder blind von 14 bis 0 laut zu zählen. Jetzt müssen alle aus ihrem Versteck hervorkommen, den Suchenden kurz berühren und sich dann sofort wieder verstecken. Nun beginnt wieder die Suche des Suchenden (max. drei Schritte). Beim nächsten Durchgang zählt er von 13 bis 0, usw. Die Zählzeiten werden immer kürzer, womit die Mitspieler immer hektischer zwischen ihren Verstecken und dem „Sucher“ hin und her laufen müssen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler gefunden wurden.</p>	
Wikingerschach	<p>Bei diesem Spiel benötigt man das passende Spielmaterial https://youtu.be/dw-6I7hVI5k</p>	-
Schnitzeljagd (zum Beispiel mit unseren Wegzeichen)	<p>Eine Schnitzeljagd ist ein Geländespiel, bei dem eine Gruppe von Personen Hinweisen folgt, die von einer anderen Gruppe oder auch einem Veranstalter ausgelegt wurden, um entweder die zweite Gruppe zu treffen oder eine Belohnung an einem Zielort zu finden.</p>	<p>Man kann die Schnitzeljagd ggf. mit einer Fahrradtor verbinden, so wird der Abstand besser eingehalten.</p>
1,2,3,4 Ochs am Berg	<p>Eine/r, also der "Ochs", steht mit dem Gesicht zu einer Wand. Etwa zehn Meter hinter seinem Rücken stellen sich die übrigen Mitspieler auf einer Startlinie in einer Reihe auf.</p> <p>Jetzt ruft das "Ochs"-Kind laut den Abzählreim "Eins, zwei, drei, vier ... Ochs am Berg". Zeitgleich bewegen sich die anderen auf die Wand zu. Bei dem Wort "Berg" dreht sich der "Ochs" ganz schnell um. Die anderen müssen dann sofort wie versteinert stehen bleiben. Wer sich doch bewegt oder wackelt und dabei vom "Ochs" erwischt wird, muss zurück an die Startlinie. Das Kind, das den "Ochs" am Ziel als Erstes erreicht, darf seinen Platz</p>	-

	übernehmen und alles geht von vorne los.	
Capture the flag / Sturm auf die Flagge	Üblicherweise spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Jede Mannschaft hat eine eigene Basis und eine Fahne. Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Fahne zu entwenden und in die eigene Basis zu bringen, während gleichzeitig die eigene Fahne geschützt werden muss. Wird ein gegnerischer Spieler gefangen, so muss er in das sogenannte Gefängnis.	Anstatt sich zu fangen kann man das Spiel auch mit Wasserspritzpistolen spielen.
Schattenfangi	Normales Fangspiel mit einer oder mehreren Personen die fangen.	Man ist nicht durch die Berührung des Fängers gefangen sondern der/die Fänger/in muss den Schatten (durch darauf treten) fangen
Sitzvolleyball	Wie normales Volleyball, man spielt allerdings im Sitzen mit Abstand und keiner darf aufstehen.	-
Spritzpistolenschlacht	Selbsterklärend und Ideal um Abstände einzuhalten ;)	-
Lagerolympiade	Disziplinen wie: Sackhüpfen, Eierlauf, Wasser-Staffel, Wettessen (Schnelligkeit, nicht Menge!), Weitwurf, Papierfliegerwettbewerb, etc. Abstände können hier gut eingebaut werden.	-
Fangen mit Abwerfen	Der/die Fänger/in hat mehrere Bälle zur Hand und „fängt“ die Mitspielenden durch abwerfen mit Bällen.	-
Ruhige Spiele		
Dosentelefon	Es werden zwei Dosen mit Löchern an den Unterseiten versehen. Eine Schnur verbindet die beiden Dosen und wird an den Löchern jeweils verknotet. Wenn man nun die Schnur spannt können zwei Personen miteinander in das Dosentelefon sprechen und sich gegenseitig hören. So können die Kinder- und Jugendliche mit Abstand miteinander „telefonieren“.	Die Telefone sollten nicht untereinander getauscht werden, da jede/r in sein/ihr Telefon hineinspricht.

Menschen - Memory	Zwei Personen (oder bei sehr großen Gruppen auch Teams), die Memoryspieler*innen, gehen vor die Tür. Alle anderen sind die Memorykarten. Das heißt jede*r sucht sich eine*n Partner*in. Jedes Paar überlegt sich eine Bewegung (oder wahlweise ein Geräusch). Nun stellen sich alle Memorykarten gemischt auf. Die Memoryspieler*innen werden rein gerufen. (Wenn möglich stellen sie sich auf einen Stuhl oder einen Absatz.) Die Memoryspieler*innen sind abwechselnd an der Reihe und rufen zwei Personen auf, die jeweils ihre Bewegung zeigen. Findet ein*e Spieler*in ein Paar, bekommt er dieses. (Die "Karten" setzen sich hin und der Punkt wird vermerkt oder die "Karten" stellen sich neben den/die Spieler*in.) Wer ein Paar gefunden hat ist nochmal an der Reihe. (Wie beim echten Memory.)	-
Activity	Verbindung aus Montagsmaler, Pantomime und Tabu. Es werden in Teams Begriffe geraten.	Am besten werden keine Kärtchen von den Mitspielenden gezogen. Man kann sich selbst Begriffe überlegen oder die Moderation zeigt der darstellenden Person die Begriffe.
Werwolf	Das Rollenspiel im Dusterwald https://pad.gwdg.de/s/Hy30XHpLI	Anstatt das der/die Spielleiter/in im Spiel die schlafenden Dorfbewohner antippt, können sie mit einem längeren Stock angepiekst werden.
Ich sehe was, was du nicht siehst	Alle Mitspielenden sitzen zusammen. Ein/e Spieler/in beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün (nur Farbenbeispiel).“ Die anderen raten nun, was um sie herum grün ist z.B. der Stift, das Kissen, die Mineralwasserflasche, die Blätter der Pflanze,... .	-

	Wer das richtige Ding erraten hat, ist als nächster an der Reihe.	
Kommando Bimberle (Simon says)	Eine Person leitet an, die anderen folgen den Anweisungen. Aber nur, wenn vor der Aufforderung "Simon says" gesagt wird. Sagt die leitende Person zum Beispiel "hinsetzen", müssen alle stehenbleiben, wer sich hinsetzt oder die Bewegung andeutet ist draußen. Nur bei "Simon says: Hinsetzen" ist Hinsetzen richtig, und wer stehenbleibt fliegt raus. Bis schließlich eine Person übrig bleibt.	-
Stille Post	Eine Botschaft wird im Kreis herum von Person zu Person weitergeflüstert, bis die letzte Person die Botschaft laut sagt. Ob die Botschaft mit dem originalen Wort der ersten Person übereinstimmt?	Statt „ins Ohr flüstern“ setzen die TN sich so in einen Kreis dass die Kinder sich die Botschaft gegenseitig mit einen 1,5m Stock auf den Rücken zeichnen können
Wer bin ich?	Die TN gehen nacheinander einzeln kurz aus dem Zimmer. In der Zwischenzeit einigen sich die anderen Mitspielenden auf eine Figur/ Person, die der Spieler erraten soll (z.B. Biene Maja, Wickie). Diese wird auf einen der leeren Zettel notiert. Die Person wird wieder in den Raum geholt. Er/sie bekommt den Zettel an die Stirn geklebt oder es wird ihm/ihr einen Hut/Mütze aufgesetzt an dem der Zettel befestigt ist. Auf jeden Fall darf die Person den Zettel nicht lesen. Nun beginnt das Ratespiel. Die Person die an der Reihe ist stellt eine Frage zu seiner Persönlichkeit. Alle Fragen müssen lediglich mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Er/sie fragt z.B. „Bin ich männlich?“ oder „Bin ich eine gezeichnete Figur?“ oder „Bin ich ein Tier?“. Die anderen Mitspieler*innen antworten. Die Spieler*innen dürfen jeweils solange raten bis die Frage mit „Nein“ beantwortet	Eine Person schreibt die Zettel und die Personen kleben ihn selber an die Stirn oder an eine Kopfbedeckung.

	wurde, dann ist der/die nächste dran.	
--	---------------------------------------	--