

KONTAKTARME SPIELE

KOOPERATIVES:

- **Blind zählen** (mit geschlossenen Augen muss die Gruppe zählen, jede Zahl nur einmal, jede Person nur einmal)
- **4 auf einmal** (alle sitzen im Kreis, ohne Absprache müssen genau vier Personen gleichzeitig aufstehen)
- **Satellitenball** (mehrere Tennisbälle werden in der genau gleichen Reihenfolge geworfen, fällt ein Ball runter, von vorne)

KLASSIKER:

- **Pantomime** (eine Person stellt etwas ohne sprechen dar, die anderen erraten es; je nach Alter kann der Schwierigkeitsgrad variieren, z.B. von Katze bis Bundeslagervorbereitungstreffen)
- **Montagsmaler** (eine Person malt etwas, die anderen erraten es)
- **Stadt, Land, Pandemie** (so schnell wie möglich zu den Kategorien ein Beispiel mit bestimmtem Anfangsbuchstaben aufschreiben; Kategorien für Pandemie könnten sein: „Was tun während der Quarantäne“, „Geschlossene kulturelle Einrichtungen“ oder „Dinge, die man vor Corona noch machen konnte, die jetzt aber verboten sind“)
- **Wer bin ich?** (jede Person bekommt einen Zettel auf die Stirn, die anderen haben sich z.B. eine berühmte Person überlegt; alle müssen nun durch Ja-Nein-Fragen herausfinden wer auf dem eigenen Zettel steht)
- **Lexikonspiel** (funktioniert die das Gesellschaftsspiel „Nobody is perfect“)

weitere

SONSTIGE SPIELE:

- **Reise nach Timbuktu** (eine Person denkt sich einen bestimmten Code aus, die anderen müssen diesen rausfinden; „Ich reise nach Timbuktu und nehme ... mit“ – z.B. geht es nach dem Alphabet, nimmt die erste Person einen Gegenstand mit dem Anfangsbuchstaben A mit, kommt die nächste Person erst rein, wenn sie einen Gegenstand mit B mitnimmt; Code könnte auch sein, dass der Anfangsbuchstabe des eigenen Namens den gleichen Anfangsbuchstaben wie der Gegenstand zum Mitnehmen haben muss)
- **Duell der Augen** (alle stehen im Kreis, auf ein Signal heben alle den Blick und schauen eine Person aus dem Kreis direkt an; treffen sich zwei Blicke, scheiden diese beiden aus)
- **Swoosh, Boing, Peng** (alle stehen im Kreis, der Impuls „Swoosh“ wird mit gleitender Armbewegung rumgegeben, mit „Boing“ und einer Abwehrbewegung kann „Swoosh“ aber gestoppt werden und geht dann in der anderen Richtung im Kreis rum; statt mit „Swoosh“ an die benachbarte Person, kann auch mit „Peng“ und drauf zeigen an eine beliebige Person gegeben werden; wer Fehler macht oder zu langsam ist, scheidet aus)
- **Hua!** (alle stehen im Kreis, der laute, zackige Impuls „Hua!“ wird immer quer durch den Kreis gegeben; wer „Hua“ annimmt muss reagieren; auch die Nachbar*innen müssen eine Bewegung machen; macht wer einen Fehler, klopfen sich alle Mitspielenden 3x auf die Oberschenkel, zeigen auf die Person und rufen „Hua!“, diese Person scheidet aus)
- **Fan-Schnick-Schnack-Schnuck** (Stein-Schere-Papier spielen; wer verliert, wird „Fan“, läuft hinterher und feuert an)
- **Evolution** (jedes gewonnene Stein-Schere-Papier-Duell lässt dich in der Evolution aufsteigen, jedes verlorene absteigen; z.B. Amöbe, Fisch, Huhn, Affe, Mensch)
- **Stille Dirigentin** (eine Person macht Bewegungen vor, alle machen nach; eine weitere Person muss rausfinden, wer die Bewegungen vorgibt)
- **Was guckst du?** (alle laufen, eine Person versteinert durch Anblinzeln; wer angeblinzelt wird, läuft noch 10 Schritte und fällt dann um; Gruppe muss Anblinzler*in finden; Spiel ist auch im Sitzkreis möglich)
- **kotzendes Känguru** (eine Person in der Kreismitte gibt vorher besprochene Anweisungen wie „kotzendes Känguru“, „Toaster“, „Mixer“; die Person auf die gezeigt wurde und deren Nachbar*innen müssen reagieren; wer zu spät ist tauscht mit der Person in der Mitte und gibt neue Anweisung)
- **Ich habe noch nie** (wer etwas schon gemacht hat, klappt einen Finger weg, wer zuerst alle Finger einer Hand weggeklappt hat, scheidet aus)

