

## Kleine Spiele

### KETTENABSCHLAGEN

Hier steht wie's geht

Ein Spieler wird zum Fänger bestimmt. Er muss versuchen einen anderen Spieler abzuschlagen. Gelingt dies, fassen sich beide an und schlagen einen dritten Spieler ab. Die entstandene Dreierkette versucht einen weiteren Spieler zu fangen, usw. bis kein Spieler mehr übrig ist. Die Kette wird also immer länger. Abschlagen dürfen jeweils nur die äußeren Spieler. Die Gejagten haben auch die Möglichkeit durch die Kette hindurchzuschlüpfen.

Variationen:

Sobald die Kette aus vier Spielern besteht, teilt sie sich in zwei Paare, die jeweils versuchen einen dritten und vierten abzuschlagen. Immer, wenn eine Viererkette entstanden ist wird sie wieder geteilt.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8, Spielfeld, kein Material



## Kleine Spiele

### SCHINKENKLOPFEN

Hier steht wie's geht

Je zwei Spieler geben sich die rechte Hand und halten sich fest. Mit der freien (linken) Hand versucht nun jeder, seinem Partner auf den rechten Oberschenkel oder das Gesäß (die Wade) zu klopfen und gleichzeitig den "Schlägen" des anderen auszuweichen, ohne dabei die Hände zu lösen. Nach kurzer Zeit sollte man die Hände wechseln.

Variationen:

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >2, kein Material



## Kleine Spiele

### SUMO

Hier steht wie's geht

Zwei Spieler stehen sich in einem Kreis von ca. zwei Meter Durchmesser gegenüber. Nach Spielbeginn versuchen sie sich gegenseitig aus dem Kreis zu schieben. Derjenige, der zuerst den Boden außerhalb des Kreises berührt, hat verloren.



Variationen:

Die beiden Spieler sitzen in einem Kreis Rücken an Rücken und versuchen sich gegenseitig hinauszuschieben.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 4, Kreidekreis,



## Kleine Spiele

### PUSH-HANDS

Hier steht wie's geht

Zwei Partner stehen einander in Schluss-Stellung gegenüber. Der Abstand beträgt ungefähr eine Fußlänge. Die Arme werden gehoben und die Handflächen berühren sich (nicht Greifen!). Nun gilt es den Partner durch Drücken oder wegziehen mit den Armen aus dem Gleichgewicht zu bringen (Verändern der Schluss-Stellung).

Variationen:

- die Partner stehen auf einem Bein, gehen in die Hocke,...
- die Partner schließen die Augen
- die Partner stellen die Füße hintereinander auf eine Linie
- Turnierform – 5 Versuche, dreimal gewinnen

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl ist beliebig,



## Kleine Spiele

### HEISSE FINGER

Hier steht wie's geht

Die Teilnehmer stehen zu einem Innenstirnkreis zusammen und ergreifen eine ringförmig verknotete Zauberschnur mit beiden Händen. Die Zauberschnur soll unter Spannung stehen. Ein oder mehr Teilnehmer gehen nach innen. Es ist ihre Aufgabe eine der Hände an der Zauberschnur zu berühren. Sie dürfen nur mit einem Arm agieren. Die Teilnehmer an der Zauberschnur müssen immer mit mindestens einer Hand die Schnur halten, sie dürfen nicht an ihr entlang rutschen oder sie wegziehen. Kommt es zu einer Berührung oder lässt jemand mit beiden Händen los, so wird mit dem "Innen-Teilnehmer" getauscht.

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >8, Material Zauberschnur,

## Kleine Spiele

### PAPIER, STEIN, SCHERE

Hier steht wie's geht

Die Spielpartner stehen sich und er Mittellinie gegenüber. Im Rücken eines jeden Spielers befindet sich die "Heimlinie". Durch Knobeln (Papier, Stein, Schere) spielen die Partner aus, wer wegrennt und wer nachlaufen muss. Der Gewinner beim Knobeln muss versuchen seine Heimlinie zu überqueren ohne vom Gegner vorher berührt zu werden. Passiert dies, so gewinnt der Knobelverlierer die Wertung. Wird der Knobelgewinner abgeschlagen, so geht der Punkt an den Knobelverlierer.

Variationen:  
Spiel in Turnierform

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl ist beliebig, Feld mit Linien



## Kleine Spiele

### AUTO-SCOOTER

Hier steht wie's geht

Die Teilnehmer gehen paarweise (pw) zusammen und stellen sich hintereinander. Der Hintere hat die Aufgabe seinem Vorderen nur durch Tippen mit den Fingerspitzen auf die Schultern zu lenken. Der Vordere soll möglichst schnell reagieren.

Variationen:  
der Vordere schließt die Augen  
Lenken durch Zurufen, nicht durch berühren  
Lenken durch Einsatz eines Sprungseils als Zügel

Ordnungsrahmen  
Tn-zahl ist beliebig

## Kleine Spiele

### SINGLE-SPIEL

(Zublinzeln)

Hier steht wie's geht

Die Tn der Gruppe stehen zu einem Innenstirnkreis zusammen. Dabei stehen die Tn in Paaren hintereinander. Zwei Tn stehen alleine auf dem Kreis. Durch Zublinzeln können sie einen der in den anderen Paaren vorne stehenden zu sich locken. Die Aufgabe der hinten stehenden ist es durch schnelles Reagieren und Festhalten das Entwischen zu verhindern.

Variationen:  
die hinten Stehenden haben die Arme hinter dem Rücken

Ordnungsrahmen:  
Tn-Zahl >8, Spielfeld/Kreis



## Kleine Spiele

### WO BIN ICH???

Spiel mit dem Raum

Hier steht wie's geht

1. In einem bestimmten Parcours versucht jeder nach eigenem Raum- und Zeitgefühl zu laufen. Nach einer festgelegten Zeit (z.B. 1 Minute) wird umgekehrt. Nach dem Ablauf der doppelten Zeit (z.B. 2 Minuten) wird geschaut, wie weit der einzelne von seinem Ausgangspunkt entfernt ist.

2. Ein "Sehender" führt einen "Blinden" durch den Raum. Nach einer bestimmten Zeit sagt der "Blinde" wo und wie er im Raum steht.

3. Jeder bewegt sich in seinem Tempo eine vorgegebene Zeitspanne im Raum. Wenn nach dem eigenen Gefühl die Zeit verstrichen ist, wird stehen geblieben. Es gilt sich möglichst bis zur Zielzeit zu bewegen.

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl ist beliebig,

## Kleine Spiele

### SPOTS IN MOTION

Hier steht wie's geht

Solange die Musik zu hören ist läuft jeder Tn durch den Raum. Stoppt die Musik, so ist eine vom Spielleiter angesagte Aufgabe zu lösen oder zu erfüllen.

- Kleingruppen bilden (3er, 4er, 7er- Gruppen...)
- Gruppenaufgaben erfüllen (Zahlen legen, Pantomimen, Pyramiden,...)

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl ist beliebig, freier Raum, Musik



## Kleine Spiele

### WER IST DER MÖRDER?

#### Das Derrick-Spiel

Hier steht wie's geht

Paarweise stellen sich die Spielpartner hintereinander auf. Der vordere Tn ist "Harry Klein", der hintere Tn ist "Stefan Derrick". Harry fährt das Auto, d.h. er fasst Derrick an der Hüfte und läuft so mit ihm durch den Raum. Derrick ist wie immer auf Mördersuche. Der Name des Mörders steht auf einem Zettel auf seiner Stirn. Trifft nun ein "Derrick-Mobil" auf ein anderes, so darf jeder Derrick dem anderen eine Frage stellen, um herauszubekommen wie der Mörder heißt. Dies geschieht immer nach folgendem Ritual:

Derrick 1: Ist der Mörder ein Mann?

Harry 2: Ein Mann?

Harry 1: Ja, ein Mann.

Derrick 2: Ja, er ist ein Mann! (bzw.: Nein, er ist kein Mann!)

Es gewinnt dasjenige Derrickmobil, das zuerst den Namen des Mörders herausbekommen hat.

Variationen:

- Gefragt werden darf nur, wenn die Musik stoppt (möglichst die originale Titelmelodie).
- Start mit: "Harry hol' schon mal den Wagen!"

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl ist beliebig, Spielfeld, Zettel mit Namen



## Kleine Spiele

### AUTOSPIEL

#### Spiel der Geschwindigkeit

Hier steht wie's geht

Die Gruppe teilt sich Kleingruppen (3er, 4er,...) auf. Aufgabe ist es, sich in verschiedenen Geschwindigkeiten gemeinsam zu bewegen.

Variationen:

- der Spielleiter gibt das Tempo vor
- der Vorderste (Motor) gibt das Tempo vor
- der Hintere (Schaltung) gibt das Tempo vor
- verschiedene Felder bedeuten verschiedene Geschwindigkeiten
- Musik gibt das Tempo vor

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl ist beliebig, Spielraum,



## Kleine Spiele

### ROBOTER

Hier steht wie's geht

Die Tn gehen zu dritt zusammen. Zwei stellen sich Rücken an Rücken auf. Nach dem Starzeichen kann sich jeder der beiden nur noch vorwärts bewegen, bzw. auf ein Kommando hin im rechten Winkel zu seiner Bewegungsrichtung abbiegen. Der dritte Tn hat die Aufgabe, seine zwei Roboter so zu lenken, dass sie sich möglichst bald Gesicht zu Gesicht treffen. Die Lenkkommandos erfolgen durch Antippen auf die rechte oder linke Schulter.

Variationen;

- jeder Roboter verarbeitet nur ein Kommando, vor dem zweiten Kommando muss der andere Roboter gelenkt werden
- verschiedene Bewegungsgeschwindigkeiten
- maschinengemäße Bewegungen

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl ist beliebig, begrenztes Spielfeld, kein Material



## Kleine Spiele

### MAGNETEN

Hier steht wie's geht

Die Partner stehen einander gegenüber und nehmen Körperkontakt auf. Ein Partner übernimmt die Initiative und beginnt sich phantasie reich zu bewegen. Der andere Partner bewegt sich mit und bemüht sich den Kontakt zu halten.

Variationen

- Veränderung der Kontaktstellen

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl ist beliebig



## Kleine Spiele

### PLATZ EROBERN

Hier steht wie's geht

Auf jeder Matte, im Kreis angeordnet, stehen zwei Personen (oder eine Person, wenn Teppichfliesen benutzt werden). Die Mattenspieler werfen sich einen Softball zu, wobei der nächste Nachbar nicht angespielt werden darf. Zwei Spieler stehen in der Kreismitte und versuchen den Ball zu berühren. Gelingt dies so müssen alle Mattenspieler den Platz wechseln. Dies ist die Chance für die Kreisspieler eine Matte zu besetzen. Diejenigen, die keine Matte erobern, werden zu Kreisspielern.

Variationen:

- verschiedene Zuspielarten
- Platzwechsel bei Fangfehlern

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 6, Matten (Fliesen), Ball



## Kleine Spiele

### FOPPBALL

Hier steht wie's geht

Die Gruppe stellt sich im Kreis um einen Mittelspieler herum. Dieser hat einen Softball und versucht nun den Kreisspielern den Ball zuzuwerfen. Diese haben die Aufgabe ihn sicher zu fangen. Täuscht der Mittelspieler allerdings nur an, so darf kein Kreisspieler sich bewegen. Tut er dies doch, so darf er um eine ca. 6 Meter entfernte Malstange laufen und sich wieder auf seinen Platz stellen. Das gleiche gilt, wenn er einen zugeworfenen Ball nicht fangen kann. Der Mittelspieler versucht die Kreisspieler möglichst oft zum Laufen zu bringen.

Variationen:

- verschiedene Zuspielarten
- unterschiedliche Bälle und Spielgeräte
- unterschiedliche "Strafaufgaben"

Ordnungsrahmen

Tn-zahl > 8, Ball/Spielgerät, Markierung





## Kleine Spiele

### DONAUWELLE

Hier steht wie's geht

Die Mitspieler stehen auf markierten Plätzen (Fliesen, Kreidekreise, Zeitungsseiten,...) zu einem Innenstirnkreis. Ein Platz ist nicht besetzt. Ein Mitspieler steht in der Mitte des Kreises. Seine Aufgabe ist es den freien Platz zu erobern. Die Kreisspieler können dies verhindern, indem sie schnell weiterrücken, und so scheinbar alle Plätze besetzt halten. Ein Platz gilt allerdings nur dann als besetzt, wenn ein Spieler mit beiden Füßen draufsteht. Gelingt dem Mittelspieler die Eroberung so muss derjenige Kreisspieler, der den Fehler gemacht hat seinerseits in die Mitte.

Variationen:

- Richtungsänderung der Kreisbewegung auf Kommando des Mittelspielers

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >6, Platzmarkierungen



## Kleine Spiele

### GUDE WIE ?

Hier steht wie's geht

Die Mitspieler stehen zu einem Innenstirnkreis. Ein Tn läuft außen um den Kreis herum. Tippt er einen der Kreisspieler an, so muss dieser in Gegenrichtung um den Kreis herumlaufen. Beide versuchen nach einer Laufrunde den freien Platz als Erster zu erreichen und zu besetzen. Da beide in verschiedene Richtungen laufen, passiert es, dass sie sich treffen. In diesem Augenblick begrüßen sie sich nach folgendem Ritual:

1. Hand geben
  2. Tipper: " Ei Gude, wie?"
  3. Angetippter: "Gude gud!"
- Erst dann darf weitergelaufen werden.

Variationen

- Beide können in die gleiche Richtung laufen, allerdings fällt dann das Ritual weg.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >6,



## Kleine Spiele

### ZIPPZAPP

Hier steht wie's geht

Die Teilnehmer sitzen im Kreis, Dreieck oder Rechteck. Ein Teilnehmer befindet sich in der Mitte. Er gibt das Kommando, auf das der herausgedeutete Kreisspieler den Namen seines jeweiligen Nachbarn nennen muss.

Zapp = Nachbarnname links

Zipp = Nachbarnname rechts

ZippZapp = alle wechseln die Plätze

Kommt es zur Nennung eines falschen Namens oder ist die Bedenkzeit zu lang (Mitte zählt bis 10), so wechseln Mittel- und Kreisspieler.

Variationen:

Namen der übernächsten Nachbarn erfragen durch ZappZapp oder ZippZipp

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >10,



## Kleine Spiele

### BALLJAGD

Hier steht wie's geht

Eine ungerade Teilnehmerzahl stellt sich zum Kreis zusammen. Ein Spielgerät wird in eine Richtung immer zum übernächsten Nachbarn gespielt. Das Gerät muss nach zu Umläufen wieder am Ausgangspunkt sein. Jeder Tn muss, wenn er das Gerät weitergespielt hat, seinen Platz verlassen, um den Kreis herumlaufen und wieder an seinem Platz sein, bevor das Spielgerät wieder da ist.

Variationen:

- Ohne laufen, mit zwei Bällen; passiert der erste Ball den Spieler der begonnen hat, so bringt dieser einen zweiten Ball ins Spiel. Es gilt nun den ersten Ball einzuholen.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >7, Spielgerät



## Kleine Spiele

### FRUCHTKORB

Hier steht wie's geht

Alle Teilnehmer, bis auf einen, stehen auf festgelegten Positionen (Teppichfliesen, Bierdeckel, usw...). Der freie Spieler versucht einen Platz zu erobern, indem er eine Aufgabe stellt, die immer mit demselben Ritual beginnt: "Es sollen diejenigen die Plätze wechseln, die.....(einen Golf fahren, Volleyball spielen, nicht die Zähne geputzt haben,...)!" In der Wechselzeit kann der freie Spieler einen freiwerdenden Platz besetzen. Ein anderer Tn bleibt ohne Platz und stellt seinerseits die Wechselaufgabe.

Variationen:

Bewegungsarten mit vorgeben  
Kleingruppen bestimmten Symbolen zuordnen (Äpfel, Birnen,...) – "Es tauschen Äpfel mit Birnen!"

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 10, Platzmarkierungen,



## Kleine Spiele

### HAUSMEISTERSPIEL

Hier steht wie's geht

Acht Turnmatten werden zu einem geschlossenen Viereck ausgelegt. Dies ist der Schulhof. Ein, zwei oder drei Tn gehen als Hausmeister auf den Schulhof und finden diesen mit Bierdeckeln (Laub) verdreckt. Sofort starten sie ihre Aufräumaktion und werfen die Bierdeckel einfach über den Zaun (runter von den Matten), um den Schulhof schön sauber zu kriegen. Die anderen Spieler (die bösen Kinder) sammeln die Bierdeckel wider ein und bringen sie zurück auf den Schulhof. Schaffen es die Hausmeister auch nur für Sekunden den Schulhof völlig zu säubern, so machen sie sofort Feierabend.

Variationen:

Zu Beginn ist der Schulhof sauber  
Festlegen, wie die Bierdeckel transportiert werden beim Reinigen/beim Verdrecken

Ordnungsrahmen:

Tn-Zahl > 6, Bierdeckel, Matten



## Kleine Spiele

### ZOPFFLECHTEN

Hier steht wie's geht

Vier Tn gehen mit drei Sprungseilen so in Aufstellung, dass einer all drei Seile an einem Ende gebündelt in der Hand hält. Von den drei Tn hält jeder ein Ende in der Hand. Auf das Startzeichen hin hat die Gruppe die Aufgabe so schnell es geht die Seile zu einem Zopf zu flechten ohne ein einziges Mal ein Seil loszulassen. Im zweiten Durchgang wird der Zopf in der gleichen Aufgabenstellung wieder entflochten. Hat der Seilhalter vorher das Seil hochgehalten, so hält er es jetzt tief (oder umgekehrt).

Variationen:

Ordnungsrahmen:

## Kleine Spiele

### PARTNERSUCHE IM DUNKELN

Hier steht wie's geht

Die Tn bilden Paare. Jedes Paar vereinbart ein akustisches Erkennungszeichen. Ein Partner schließt nun die Augen (oder der Raum wird verdunkelt). Der andere Partner sucht sich leise einen Platz irgendwo im Raum. Er muss nun versuchen nach dem gemeinsamen Startzeichen seinen Partner nur mit Hilfe des akustischen Erkennungszeichens zu sich zu locken.

Variationen:

Ordnungsrahmen:



## Kleine Spiele

### TOTE LÖWEN

Hier steht wie's geht

Alle Tn sind "tote Löwen", d.h. sie nehmen eine bequeme Stellung irgendwo im Raum ein und dürfen sich weder bewegen noch lachen oder ähnliches. Zwei oder mehr Tn sind Löwenjäger und versuchen, die toten Löwen zu wecken, indem sie diese zum Lachen (oder einer sonstigen Lebensäußerung) bringen. Dies darf ausschließlich ohne Körperkontakt erfolgen. Die erweckten Löwen werden ebenfalls zu Löwenjägern.

Variationen:

Ordnungsrahmen:

## Kleine Spiele

### ZOMBIBALL

Hier steht wie's geht

Jeder spielt gegen jeden. Gespielt wird mit einem Ball, mit dem versucht wird andere Tn abzuwerfen. Abgeworfene Tn müssen eine Pause auf der Bank einlegen. Sie müssen sich merken, wer sie abgeworfen hat. Wird diese Person ihrerseits abgetroffen, so sind all von ihr vorher Abgeworfenen wieder befreit. Jeder Tn darf jederzeit versuchen den Ball zu bekommen. Ausnahme: ein anderer Tn hat ihn schon!

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 6,



## Kleine Spiele

### ALLES DIEBE

Hier steht wie's geht

Jeder Teilnehmer hat ein Spielgerät an seinem Körper oder seiner Kleidung (Wäscheklammer festgeklammert, Seil in Hosenbund,...), das er allerdings nicht festhalten darf. Nach dem Startsignal soll jeder bei jedem das Spielgerät klauen und sofort seinem dazufügen. In keiner Situation des Spieles scheidet ein Teilnehmer aus.

Variationen:

- es gilt möglichst viele Geräte loszuwerden

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8, Spielfeld, Spielgeräte



## Kleine Spiele

### TANZ DER VAMPIRE

Hier steht wie's geht

Alle Mitspieler haben die Augen geschlossen und gehen im Raum umher. Ein Mitspieler ist der Vampir. Dieser geht genauso umher und versucht dabei andere Mitspieler zu berühren. Gelingt dies, so stößt er einen blutrünstigen Schrei aus. Dies ist das Zeichen für den berührten Mitspieler, dass er nun auch in das Reich der Vampire eingetreten ist und einer von ihnen wurde. Auch er kann jetzt durch Berühren und Schreien harmlose Menschen zu Vampiren verwandeln. Treffen allerdings zwei Vampire aufeinander und schreien sich an, so sind sie erlöst und wieder "normale Menschen".

Variationen:

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >6, freies Spielfeld,



## Kleine Spiele

### EINS, ZWEI, DREI, VIER

Hier steht wie's geht

Alle Spieler bewegen sich entweder beliebig auf einer Spielfläche oder sie laufen im Uhrzeigersinn in einem großen Kreis herum. Ruft der Spielleiter die Zahl "Eins" müssen alle Spieler stehen bleiben. Bei "Zwei" müssen sie in die Hocke gehen, bei "Drei" in die Gegenrichtung laufen, bei "Vier" sich auf den Rücken legen. Der Spielleiter ruft nun in beliebiger Reihenfolge diese Zahlen und die Spieler handeln entsprechend und möglichst schnell.

Variationen:

- wer als letzter auf ein Kommando reagiert bekommt eine Zusatzaufgabe

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 8,



## Kleine Spiele

### ATOMSPIEL

Hier steht wie's geht

Die Gruppe bewegt sich frei im Raum. Ruft die Spielleitung eine beliebige Zahl, so haben die Teilnehmer die Aufgabe sich möglichst schnell in Kleingruppen mit einer Teilnehmerzahl in der angesagten Größe zusammenzufinden. Auf ein weiteres vereinbartes Kommando hin läuft jeder wieder für sich allein.

Variationen:

die Kleingruppen erhalten jeweils weitere Aufgaben

Ordnungsrahmen

Tn-zahl > 8, freies Spielfeld, Musik



## Kleine Spiele

### GORDISCHER KNOTEN

Hier steht wie's geht

Die Gruppe stellt sich im Kreis Schulter an Schulter auf. Jeder Tn greift nun mit jeder freien Hand eine beliebige andere und hält diese fest. Es gilt nun diesen "Gordischen Knoten" zu entwirren, so dass alle Tn nebeneinander stehen, ohne dass das menschliche Seil einmal reißt.

Variationen;

- eine außenstehende Person übernimmt das Kommando der Entwirrung
- aus der Kreisauflistung heraus verwickeln sich die Tn zu einem Knoten ohne die Hände loszulassen

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >10,

## Kleine Spiele

### GOLDENER HIRSCH

Hier steht wie's geht

Ein Tn wird zum Fänger (Zauberer) bestimmt. Zu Beginn muss er kurz aus dem Raum. Dann wird ein weiterer Tn als "Goldener Hirsch" benannt. Der Zauberer darf nun hereinkommen. Er muss die Spieler durch Berührung verzaubern. Die Verzauberten bleiben stehen und heben deutlich sichtbar eine Hand in die Höhe. Der Goldene Hirsch hat die Aufgabe (und nur er kann dies tun) die Verzauberten durch Antippen zu befreien. Er muss jedoch aufpassen, dass er vom Zauberer nicht erkannt wird. Schlägt der Zauberer den goldenen Hirschen ab, so ist das Spiel beendet.

Variationen:

- der Goldene Hirsch darf von jedem anderen Tn befreit werden. Der Zauberer hat drei Versuche den Namen des Goldenen Hirschen zu nennen.

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >8, Spielfeld





## Kleine Spiele

### BUGS BUNNY

Hier steht wie's geht

Zwei Fänger (die großen bösen Wölfe) versuchen die in einem Feld herumlaufenden Häschen zu fangen. Ein gefangenes Häschen muss sich an Ort und Stelle niederhocken. Allerdings können sie durch BUGS BUNNY wieder befreit werden. Ein oder mehrere Bugs Bunny sitzen in ihrem Bau im Spielfeld. Dort sind sie vor den Wölfen geschützt. Kommen sie heraus können sie durch einfaches Antippen gefangene Häschen befreien. Allerdings laufen sie dabei Gefahr von den Wölfen gefressen zu werden (Ausscheiden!). Das Spiel ist zu Ende, wenn die Wölfe aufgeben oder alle Bugs Bunny gefressen sind.

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 10, Spielfeld, Reifen für Höhlen

## Kleine Spiele

### SCHNELLER FÄNGERWECHSEL

Hier steht wie's geht

Alle Mitspieler liegen oder stehen paarweise im Spielfeld. Ein Paar teilt sich auf. Ein Tn wird zum Jäger, der andere zum Gejagten. Nach dem Startsignal kann sich der Gejagte dadurch der Verfolgung entziehen, dass er sich neben eines der Paare stellt. Geschieht dies wird der nun Außenstehende dieser Dreiergruppe zum Gejagten. Schafft es der Fänger einen der Gejagten zu berühren, so wechseln die Rollen.

Variationen:  
der Außenstehende einer Dreiergruppe wird zum Jäger, der Jäger zum Gejagten (Rollenwechsel)

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 10, enger Raum



## Kleine Spiele

### MONSTERWALD

Hier steht wie's geht

In einem begrenzten Spielfeld bewegt sich ein Obermonster. Die anderen Mitspieler sind das Gesockse, das sich an einer Stirnseite des Feldes aufgebaut hat. Das Gesockse möchte gern zur anderen Stirnseite wechseln. Der Weg führt allerdings mitten durch das Feld des Obermonsters. Wird jemand des Gesockses beim Wechseln vom Obermonster berührt verwandelt es sich in ein Hilfsmonster und muss an seinem Platz auf die Knie sinken. Von dort aus darf er beim nächsten Durchgang möglichst viele der Gesockse berühren, damit sie sein Schicksal teilen. Der Letzte der Gesockse wird zum nächsten Obermonster.

Das Überspringen der Hilfsmonster ist streng verboten!!!  
Ein Sprachritual zur Eröffnung ist hilfreich.

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >10, Spielfeld



## Kleine Spiele

### KREISKRANKENHAUS

Hier steht wie's geht

Die Gruppe teilt sich in Fänger (2-3) und frei Läufer. Wenn die Fänger jemanden berühren, so "erkrankt" dieser und muss sich vor Schwäche an Ort und Stelle hinsetzen. Um die Getroffenen nun wieder gesund werden und am Spiel teilnehmen zu lassen, müssen sie in das Krankenhaus transportiert werden (z.B. Mittelkreis, Mattenfläche,...). Dies geschieht dadurch, dass zwei freie Läufer den Getroffenen jeweils rechts und links unter die Arme einhaken und mit ihm in das Krankenhaus laufen. Dort kommt es zur Spontanheilung und alle müssen sofort einzeln wieder hinaus.

Variationen:

- die Fänger werden durch Bälle (Bazillen), die sie in den Händen halten müssen, gekennzeichnet
- die Krankenwagen müssen, um sich vor dem abgeschlagen werden zu schützen, laut und deutlich ihre Sirene ("Laülala!") erschallen lassen

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >10, Spielfeld, Bälle,



## Kleine Spiele

### IMITATIONSNACHLAUF

Hier steht wie's geht

Ein Fänger versucht die anderen Teilnehmer abzuschlagen. Gelingt dies, kommt es zum Rollenwechsel und der Abgeschlagene wird zum Fänger. Die freien Läufer können sich vor dem Gefangenwerden schützen, indem sie eine Bewegung vormachen, die der Fänger erst nachahmen muss, bevor er abschlagen darf.

Variationen:

- den Imitationen werden Themen vorgegeben (Tiere, Werbeszenen,)

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 8, Spielfeld,



## Kleine Spiele

### RATEN UND FANGEN

Hier steht wie's geht

Von zwei sich gegenüberstehenden Gruppen hat sich die eine einen Begriff ausgesucht, z.B. ein Tier oder einen Beruf, den sie darzustellen versucht. Die andere Gruppe muss diesen vorgemachten Begriff erraten.- Wird der richtige Begriff laut benannt, so muss die vormachende Gruppe hinter eine vorher festgelegte Linie fliehen. Die Spieler, die gefangen werden, wechseln die Gruppe. Die Rategruppe ist nun ihrerseits dran einen Begriff darzustellen.

Variationen:

- Zettel mit Begriffen an die Gruppen verteilen
- Abgeschlagene wie Punkte zählen - kein Wechsel

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >10, Spielfeld



## Kleine Spiele

### DER ZAUBERMEISTER

Hier steht wie's geht

Die Spieler verteilen sich auf die Ecken eines abgegrenzten Spielfeldes. In der Mitte steht ein Spieler, der den Zauberer darstellt. Er hält einen Zauberstab (Staffelstab o.ä.) in der Hand. Sobald er diesen hebt kommen alle Spieler aus ihren Ecken hervor und müssen dabei die Bewegungen, die der Zauberer vormacht (hüpfen, kriechen,...) nachahmen. Wirft der Zauberer jedoch den Stab zu Boden, müssen die Spieler so schnell wie möglich in ihre Ecken fliehen, damit sie nicht vom Zauberer gefangen werden können. Wird ein Spieler gefangen, spielt er als Nächster den Zauberer.

Variationen:

- die gefangenen Spieler werden zu Zaubergehilfen
- die Tn müssen jeweils in die gegenüberliegende Ecke fliehen

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >12, Spielfeld, Zauberstab



## Kleine Spiele

### LINIENHEXE

Hier steht wie's geht

Alle Spieler dürfen nur auf den markierten Hallenlinien laufen. Es werden je nach Gruppengröße 1 – 3 Hexen bestimmt. Die Hexen versuchen die Mitspieler durch Berührung in Steine zu verwandeln (hinhocken). Im weiteren Spielverlauf blockieren die Steine für alle den Weg.

Variationen:

- die Hexen können die Steinblockaden umlaufen

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8,



## Kleine Spiele

### KÖNIGSKINDER

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften werden gebildet. Aus jeder Mannschaft wird ein Königskind ernannt. Die Königskinder begeben sich in die gegnerische Mannschaft und stellen sich in diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken auf. Nach dem Startsignal versuchen die Königskinder zueinander zu kommen. Dies wird von der Gruppe durch "Weg versperren" möglichst verhindert. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Königskinder per Handfassung zusammenfinden.

Variationen:  
das Weg versperren erfolgt mit angelegten Armen

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 12, Spielfeld

## Kleine Spiele

### MATTENBALL

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften stehen sich ein einem Spielfeld gegenüber. In jeder Spielfeldhälfte liegt ein Weichboden. Aufgabe ist es sich das Spielgerät so zuzuspielen, dass es gelingt es auf den gegnerischen Weichboden zu spielen.

- Das Spielgerät darf nicht gefangen, getragen oder eingeklemmt werden.
- Niemand darf die Matten betreten.
- Es erfolgt kein Körperkontakt.

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >8, Basketballfeld und größer, Weichböden, Wasserbälle o.ä.



## Kleine Spiele

### MATTENFRISBEE

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften stehen sich ein einem Spielfeld gegenüber. In jeder Spielfeldhälfte liegt ein Weichboden. Aufgabe ist es sich das Spielgerät so zuzuspielen, dass es einem Mitspieler gelingt die Frisbee im Sprung zu fangen und mit ihr auf dem Weichboden zu landen.

- Das Spielgerät darf nicht getragen oder eingeklemmt werden.
- Mit der Frisbee darf nicht gelaufen werden.
- Niemand darf zur Abwehr die Matten betreten.
- Es erfolgt kein Körperkontakt.

Variationen:

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8, Basketballfeld und größer, Weichböden, Frisbee o.ä.



## Kleine Spiele

### ZWEIFELDERBALL (Völkerball)

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften stehen sich eine einem Feld durch eine Linie getrennt gegenüber. Jede Mannschaft hat eine Person (Torwart) bestimmt, die sich im Raum um der Spielfeldhälfte der gegnerischen Mannschaft herum aufhalten darf.

Jede Mannschaft versucht Spieler des Gegners abzuwerfen. Gelingt dies, so muss ein Abgetroffener zu seinem Torwart gehen. Derjenige der abgeworfen hat darf wieder zu seiner Feldmannschaft zurückkehren. Sind alle Spieler einer Feldmannschaft abgetroffen, so muss der Torwart ins Feld. Wird dieser dreimal getroffen, so hat die abwerfende Mannschaft gewonnen.

Variationen:

- Beginn aus der umgekehrten Aufstellung. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Spieler im Feld hat.
- Rückkehr ins eigene Feld ist über eine Brücke möglich; allerdings kann man hier von den Gegnern abgeschlagen und wieder nach Außen verbannt werden.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >12, Spielfeld, Softball



## Kleine Spiele

### PRELLBALL

Hier steht wie's geht

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte auf dem durch eine Linie und in 40 cm Höhe durch eine Leine in zwei Hälften geteilt ist, spielen zwei Mannschaften mit je 2 – 4 Spielern gegeneinander. Jede Mannschaft hat das Ziel den Ball so über die Leine zu prellen, dass dem Gegner der Rückschlag misslingt oder möglichst schwer gemacht wird. Ein Spielgang wird solange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Fehler macht. Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Vorteil mit einem Gutball (Punkt) gewertet. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Gutbälle erzielt.

Geprellt wird mit der geschlossenen Faust.

Jeder Prellschlag erfolgt von oben nach unten.

Vor jedem Spielerkontakt darf der Ball höchstens einmal aufprellen.

Bevor der Ball die Leine überquert muss der Ball im eigenen Feld einmal aufprellen.

Variationen:

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl 4/8, Badminton- oder Volleyballfeld, Volleyball



## Kleine Spiele

### BLITZBALL

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften stehen sich in einem geteilten Spielfeld gegenüber. Auf jeder Grundlinie befinden sich 1, 2 oder 3 markierte Zonen (z.B. Turmatten...). Tore werden erzielt, indem es gelingt einen Spielball in eine der gegnerischen Zonen abzulegen. Jeder Spieler in Ballbesitz kann durch "Abschlagen" zum Stehen bleiben und zur sofortigen Ballabgabe an seine Mitspieler gezwungen werden. Dauert dieses Abspiel zu lange wechselt der Ballbesitz.

Variationen:

Grob gefoulte Spieler dürfen von der Mittellinie aus versuchen ein Tor zu erzielen.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 6, Spielfeld, Torzonen, Softball o.ä.



## Kleine Spiele

### BÄLLE RAUBEN

Hier steht wie's geht

Ein Spielfeld ist in zwei Hälften geteilt. Zwei gleichstarke Mannschaften stehen sich, jede in ihrer Hälfte, gegenüber. Jede hat die gleiche Anzahl an Bällen, Seilen oder dergleichen in einem umgedrehten Kastendeckel hinter ihrer Grundlinie in einer Schutzzone. Auf das Startzeichen hin kann jede Mannschaft versuchen über die Mittellinie durch das gegnerische Feld zu laufen, um Bälle zu rauben. Im gegnerischen Feld kann jeder Spieler abgeschlagen werden. Geschieht dies so gilt er als gefangen und muss sich zu der Ballkiste stellen. Kommt ein Spieler ohne abgeschlagen worden zu sein bis zu den Bällen, so muss er sich entscheiden entweder einen Ball oder einen Mitspieler mit zum eigenen Ballkasten zu nehmen. Der Rückweg erfolgt außen um das Feld herum. Es gewinnt die Mannschaft, der es gelingt den Ballkasten der anderen zu leeren.

!!! Hinter der Grundlinie (in der Schutzzone) kann nicht abgeschlagen oder behindert werden!!!

Variationen:

Ball und gefangene Spieler dürfen gleichzeitig geraubt werden.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 12, Volleyballfeld und größer, Bälle, Kästen



## Kleine Spiele

### TCHOUKBALL

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften versuchen in einem Spielfeld Punkte zu erzielen, indem sie einen Ball auf eines der beiden Frames werfen. Frames sind ca. 90 cm x 90 cm große, schräg stehende Fläche und wie ein Trampolin bespannt. Ein auftreffender Ball wird in das Feld zurückgeschleudert. Punkte können nur dadurch erzielt werden, dass der vom Frame abspringende Ball von den Gegenspielern nicht gefangen werden kann und den Boden berührt. Um die Frames ist ein Wurfkreis gezeichnet, der von keinem Spieler betreten werden darf. Beim Versuch den Ball zu fangen darf niemand behindert werden.

Variationen:

- Spiel im Basketballfeld, die Basketballbretter werden an Stelle der Frames genutzt

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 12, Basketballfeld, Ball, Frames





## Kleine Spiele

### BALL UNTER DIE SCHNUR

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften stehen sich in einem Feld, getrennt durch eine 90 cm hoch gespannte Gummischnur, gegenüber. Auf der Grundlinie stehen jeweils zwei Langkästen, die die Tore bilden. Gespielt wird mit zwei (oder mehr) Softbällen. Ein Tor ist erzielt, wenn ein unter der Schnur durchgeworfener Ball nach dem Aufprellen zwischen den Kästen die Grundlinie überquert. Gleichzeitig können sich die Spieler gegenseitig abwerfen. Als abgeworfen gilt ein Spieler, wenn er nach dem Bodenkontakt eines Balles den Ball berührt, aber nicht fängt, und der Ball nochmals den Boden berührt. Der Abgeworfene muss dann aus dem Feld heraus um ein Mal laufen, bevor er wieder in das Spiel zurückkehrt.

Variationen:

Beim "Straflauf" muss immer ein Partner mitgenommen werden.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >10, Spielfeld, Kästen, Softbälle



## Kleine Spiele

### TURMBALL

Hier steht wie's geht

Zwei Mannschaften versuchen in einem Feld jeweils ihrem Turmspieler einen Ball so zuzuspielen, dass dieser ihn fangen kann. Dieser Turmspieler steht auf einem großen Turnkasten, der in der Nähe der Grundlinie jeder Spielfeldhälfte postiert wird. Jedes gelungene Anspiel zählt einen Punkt. Gewonnen hat die Mannschaft, der die meisten Zuspiele gelingen. Der Ball darf gedribbelt werden. Wird er aufgenommen dürfen höchstens noch zwei Schritte gemacht werden.

Variationen:

Das Anspiel zum Turmspieler erfolgt immer indirekt.

Um den Turm wird eine Schutzzone gezogen, die niemand betreten darf.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8, Spielfeld, Kästen, Ball



## Kleine Spiele

### HASEN UND JÄGER

Hier steht wie's geht

Die Mitspieler werden in zwei gleichgroße Gruppen (Hasen/Jäger) geteilt. Alle können sich frei auf dem Spielfeld bewegen. Beide Gruppen bekommen je einen Ball, wobei die Jäger den leichten Softball und die Hasen den Basketball bekommen. Die Jäger spielen sich untereinander den Ball zu und müssen dabei versuchen den Ball der Hasen zu treffen. Die Hasen wiederum versuchen dies durch schnelles und durchdachtes Abspiel zu verhindern. Spieler die nicht im Ballbesitz dürfen sich frei bewegen.

Sobald die Jäger den Ball der Hasen getroffen haben, tauschen die Mannschaften die Rollen.

Variationen:

- Die Jäger treffen die Hasen ab. Nur Hasen im Ballbesitz sind geschützt. Der letzte Hase bestimmt neue Mannschaften.
- Die Jäger werfen die Hasen ab. Die Hasen haben keinen Ball und keinen Schutz. Welche Mannschaft schafft dies schneller?

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 10, Spielfeld, Soft-, Basketball



## Kleine Spiele

### BOCKBALL

Hier steht wie's geht

In die Mitte jeder Hälfte eines Spielfeldes wird ein Bock aufgestellt, auf den ein Medizinball gelegt wird. Die Böcke sind von einem Wurfkreis (Radius 3m) umgeben. Jede Mannschaft versucht durch geschicktes Zusammenspiel an den Wurfkreis im gegnerischen Feld zu gelangen und dort den Medizinball herunterzuwerfen". Gelingt dies so erhält die Wurfmannschaft einen Punkt. Es wird nach vereinfachten Handballregeln (ohne Körperkontakt) gespielt.

Variationen:

- Innerhalb des Wurfkreises befindet sich ein Ballhüter, der die geworfenen Bälle abwehren, den Medizinball aber nicht berühren darf.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 8, mind. Volleyballfeld, Böcke, Medizinball, Handball



## Kleine Spiele

### KÖNIGSSPIEL

Hier steht wie's geht

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet (auf eine gerechte Größenverteilung der Spieler achten!), von denen jede einen Medizinball erhält. Diese werden am Ende der eigenen Spielfeldhälfte auf den Boden gelegt. Beide Mannschaften müssen nun ihren eigenen Medizinball (König) verteidigen und zur gleichen Zeit versuchen an den gegnerischen König heranzukommen. Gelingt dies versuchen sie diesen durch Rollen, Ziehen, Schieben, o.ä. über die Mittellinie zu bringen. Wem dies zuerst gelingt ist der Sieger.

Variationen:

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 10, Spielfeld, Medizinbälle

## Kleine Spiele

### BIG BOSS

Hier steht wie's geht

Die Tn verteilen sich und stellen sich innerhalb dieser Gruppen Schulter an Schulter nebeneinander auf. Die Person, die in jeder Gruppe in der Mitte steht ist der Boss. Die beiden anderen Tn müssen ihre Positionen im Bezug zum Boss immer halten. Wer anfangs rechts stand ist immer rechts; wer anfangs links stand ist immer links. Auf ein Startsignal hin setzt sich der Boss nach eigener Phantasie in Bewegung, Die beiden anderen Tn müssen nun immer schnell ihre Position einnehmen.

Variationen:

- Gleichzeitig mit dem Einnehmen der Position sind die Bewegungen des Boss zu imitieren.

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl beliebig, Spielfeld



## Kleine Spiele

### DAS HEIDISPIEL

Hier steht wie's geht

Der Spielleiter oder ein Teilnehmer bekommt eine Kopfbedeckung (Tirolerhut, Zipfelmütze, ...) und damit verkörpert er die Heidi. Heidi, also die Person mit der Kopfbedeckung, hat die Macht alle anderen Tn das tun zu lassen, was sie selber tut. Ist die Heidi ihrer Rolle überdrüssig, so gibt sie einfach die Kopfbedeckung und damit die Rolle weiter. Die Kopfbedeckung darf niemals abgelehnt werden.

Variationen:

- Wenn Heidi ihrer Rolle überdrüssig wird, hört sie einfach auf sich zu bewegen. Die Person, die als erste sich wieder anfängt zu bewegen, wird automatisch zur neuen Heidi und erhält die Kopfbedeckung.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8, Kopfbedeckung



## Kleine Spiele

### DAS SCHNELLSTE SPIEL DER WELT

Hier steht wie's geht

Nach dem Startsignal kann jeder jeden abschlagen. Tn die abgeschlagen sind setzen sich an Ort und Stelle hin. Die Person, die als letzte nicht abgeschlagen ist, gibt das Startsignal für den nächsten Durchgang. Dieses Startsignal erfolgt durch die Frage: "Kennt ihr das SCHNELLSTE SPIEL DER WELT?" Die Antwort der Gruppe, nach der Spielerklärung, ist ein lautes "Ja!!" und damit ist das Spiel gestartet.

Variationen:

- Mit jedem Neustart wird eine neue Fortbewegungsart festgelegt.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl > 6, Spielfeld



## Kleine Spiele

### PFERDERENNEN

Hier steht wie's geht

Der Spielleiter erzählt die Geschichte vom Pferderennen. Bestimmte Begriffe werden durch entsprechende Bewegungen begleitet.

z.B.: Pferde - auf den Boden trommeln  
 Wassergraben - mit den Fingern an der Unterlippe schnalzen und "blubbern"  
 Zuschauer - klatschen  
 Kurven - Körper neigen  
 Fotografen - lächeln

**Geschichte:** Es ist kurz vor dem Rennen. Die Pferde, in ihren Boxen, sind schon nervös. Sie traben vor dem Start. Der Startleiter gibt das Kommando: "Auf die Plätze – fertig – los!" Alle Pferde gallopiert los. Die Zuschauer sind begeistert. Der erste Wassergraben ist zu überspringen! Geschafft! Nun geht es in die erste Kurve.....Entlang der Zielgeraden. Die Zuschauer toben. Die Fotografen wollen den Sieger sehen. Da das Ziel. Es ist geschafft.

Variationen:

- Die Geschichte kann ausgeschmückt werden.

Ordnungsrahmen:

Tn-zahl >8, im engen Kreis sitzen



## Kleine Spiele

### REGENWALD

Hier steht wie's geht

Alle Tn sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis. Der Spielleiter erzählt die Geschichte vom Regenwald, z.B.:  
 Stellt euch vor, ihr seid im Wald.

- Vögel zwitschern
  - Die sonnen scheint durch das Laub der Bäume
  - Ihr kommt zu einer Lichtung
  - Wolken ziehen dahin
- Tn-zahl > 8,



## Kleine Spiele

### IM URWALD

Hier steht wie's geht

Die Mitspieler stehen zu einem Innenstirnkreis zusammen. Der Spielleiter erklärt die Situation – Im Urwald. Es gilt auf Ansage, des innerhalb des Kreises Stehenden, schnell verschiedene Figuren darzustellen, wobei immer mehrere Tn zusammenarbeiten sollen.

z.B.: Palme – Drei arbeiten zusammen, wobei der mittlere Tn die Arme reckt und im Wind wackelt. Die Nachbarn verdicken den Stamm indem sie sich drumherum schlingen.

Elefant – Der mittlere Tn macht mit seinen Armen den Elefantenrüssel und die Nachbarn machen die Ohren mit ihren Armen.

Kommt es zu Fehlreaktionen, so muss eine Person der Gruppe mit dem Spieler im Kreis tauschen.

Variationen:  
Situation und Figuren

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >12,

## Kleine Spiele

### DAS HEKTIKERSPIEL

Hier steht wie's geht

In der Mitte der Halle steht ein mit Bällen gefüllter Kastenteil. Der Hektiker hat die Aufgabe durch Herauswerfen der Bälle aus dem Kasten (einzeln) diesen zu leeren. Die Gruppe hat die Aufgabe durch schnelles Sammeln und rücktransportieren der Bälle die Kiste niemals leer werden zu lassen.

Der Kasten sollte in einer Schutzzone stehen, in die niemand herein darf der keinen Ball hat. Der Hektiker darf nicht behindert werden.

Variationen:  
organisierter Rücktransport  
Beschränkung des Spielraums (Stellung der Kiste an der Wand)

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 6, Spielfeld. Kiste, Bälle, Schutzzone



## Kleine Spiele

### BILDHAUER

Hier steht wie's geht

Ein Spieler ist ein Bildhauer, der aus ein, zwei, drei anderen Tn eine Skulptur zu einem vorgegebenen Thema formen soll,

Variationen:

- die anderen Tn erraten am Schluss das Thema
- Der Bildhauer nimmt einen der Plätze in seiner Skulptur ein. Ein anderer formt weiter.
- Die Skulptur wird mit einem Tuch/Fallschirm abgedeckt. Sie muss nun abgetastet und von anderen Tn nachgestellt werden.

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl >6,

## Kleine Spiele

### DER ZAUBERBALL

Hier steht wie's geht

Die Spieler sitzen zu einem Kreis zusammen. Der Spielleiter gibt einen imaginären Gegenstand weiter. Pantomimisch stellt er/sie die Eigenschaften dieses Dings dar.

Variationen:

Teilnehmer geben eigene Gegenstände weiter, nach einer Runde bittet der Spielleiter einen Tn den Gegenstand aufzubewahren. Später werden alle Gegenstände eingesammelt.

Ordnungsrahmen:  
Tn-zahl > 8,



## Kleine Spiele

### DUELL

Hier steht Wie's geht

Zwei Partner stehen einander gegenüber und haben ihren Kampf ausgehandelt. Bei einer Fehlreaktion bekommt der Sieger einen Punkt.

! Es ist wichtig, dass zwei Kampfrituale ausgehandelt werden.

z.B., A Ein Tn beliebig



## Kleine Spiele

### HENNE UND HABICHT

Hier steht Wie's geht

Ein Paar steht Gesicht zu Gesicht. Hinter einem der Partner stehen die anderen TN der Gruppe. Der Einzelne ist nun der Habicht, die vorne stehende ist die Henne und der Rest, hinter der Henne, sind die Küken. Der Habicht versucht das letzte Küken zu berühren, wobei die Henne das verhindert, indem sie den Weg verstellt und den Habicht durch Abdrängen daran hindert. Die Küken halten sich an den Hüften. Festhalten des Habichts ist nicht erlaubt. Die Aufgabe der hinten stehenden ist es durch schnelles Reagieren und Festhalten das Erwischen zu verhindern. Reißt die Kette der Küken oder berührt der Habicht das letzte Küken, hat der Habicht gewonnen

**Variationen:**

die hinten Stehenden haben die Arme hinter dem Rücken

**Ordnungsrahmen:**

Tn-Zahl >8, Spielfeld, Breitmachen, Gackern

**Variationen:**

kein Habicht; die Henne versucht ihr letztes Küken zu berühren.

