

#stayathome ohne Langeweile

Kleine und größere Spiele um die Langeweile zuhause zu unterbrechen

- Probiert euch durch, habt Spaß, lenkt euch ab...
- auf der Rückseite ist genug Platz für Notizen, Fragen oder zum Malen.
- Was ist euer Lieblingsspiel? Erzählt es uns, wenn wir uns wiedersehen!

weißes Blatt Papier

Hilfsmittel: jeder Spielende bekommt ein DIN A4 Blatt Papier

Runde 1: Was kann ich alles mit einem Blatt Papier machen?

Musik wird angemacht, das Blatt Papier wird auf die Handinnenfläche gelegt, jeder läuft für sich durch den Raum und testet wie man sich bewegen kann mit dem Papier auf der Hand. Auf Zehenspitzen, in der Hocke, auf dem Boden, schnell/langsam...Das Herunterfallen des Papiers ist gewünscht!

Runde 2: Rette das Papier!

Selbes Prinzip wie in Runde 1 mit wichtigem Unterschied – das Papier darf auf keinen Fall herunterfallen! Hierbei die Experimentierfreudigkeit von Runde 1 nicht verlieren

Runde 3: Pusten!

Musik, durch den Raum laufen und gleichzeitig versuchen, den Mitspielern das Blatt Papier von der Hand zu pusten. Dabei den Blick aufs eigene Blatt nicht verlieren.

Runde 4: Klauen

Prinzip wie in Runde 3. Diesmal darf die andere Hand benutzt werden, um den Mitspielenden das Blatt von der Hand zu klauen

Olympiade in der Wohnung:

Hilfsmittel: vor Beginn werden die einzelnen Stationen vorbereitet, platziert und eine Spielleitung bestimmt. Danach gilt – jeder kämpft für sich oder die Geschwister gegen die Eltern – die Möglichkeiten sind unersättlich. Jedes Team bekommt einen Laufzettel, auf dem die Ergebnisse jedes Spieles verzeichnet werden können.

Dieses Spiel lässt sich über den ganzen Tag ziehen oder auf mehrere Tage verteilen

In der folgenden Tabelle findet ihr einige Spielvorschläge für einen spannenden Nachmittag. Diese Spiele lassen sich durch die darauf folgenden Spielideen ergänzen/ austauschen.

Teebeutelweitwurf	nassen Teebeutel über den Kopf so weit wie möglich werfen und Distanz messen
Stift in Flasche einführen	Ein Seil wird um die Hüfte gelegt mit

	längerem Stück, welches über den Po endet. An diesem Ende wird ein Stift festgebunden. Ziel dieses Spiel ist es, auf Zeit den Stift in eine leere Flasche, die auf dem Boden steht einzuführen
Eierlauf	gekochte Eier o.ä auf einem Suppenlöffel ablegen und auf Zeit einen Parcours ablaufen Variante: mit verbundenen Augen
Dinge raten, die unter einer Decke liegen	je nach Alter bis zu 30 Sekunden Zeit geben, sich die Dinge zu merken, die unter einer Decke liegen – dann abdecken und die Spielenden müssen wiedergeben, was sich unter dieser befindet.
Äpfel tauchen	Schüssel mit Wasser und Äpfeln füllen, auf Zeit so viele Äpfel wie möglich

	fischen
Ballon rasieren	Auf aufgeblasenen Ballon Rasierschaum verteilen und mit Einwegrasierern auf Zeit rasieren
Keks pfeifen	Einen Keks in den Mund nehmen, zerbeißen (nicht aufessen) dann ein Lied pfeifen, welches erraten werden muss
Eiswürfel lutschen	Nimmt eine Eiswürfelform, legt in jede Vertiefung eine Weintraube, und füllt mit Wasser auf. Stellt die Form ins Gefrierfach, bis die Würfel fest sind (am besten über Nacht). Essen auf Zeit

Lumpensammler:

Hilfsmittel: Papier und Bleistift für jeden Spieler*in, Schachtel/Hut

Die Spieler*innen sitzen im Kreis. Jeder schreibt/malt einen nicht zu schwer erreichbaren und transportablen Gegenstand auf und faltet den Zettel zusammen (je nach Alter hilft hier die Spielleitung). Der Spielleiter*in sammelt die Zettel, mischt sie gut durch und lässt jeden einen Zettel ziehen, Wer seinen eigenen Zettel erwischt, gibt ihn zurück und zieht einen neuen. Die Zettel werden gemeinsam auf ein Kommando hin geöffnet. Niemand zeigt den Zettel den Mitspielern. Sind die Zettel gelesen, bemühen sich die Spieler*innen, den darauf aufgezeigten Gegenstand so schnell wie möglich herbeizuschaffen. Wer dies als erstes geschafft hat, ist Sieger*in.

Fischerspiel:

Alle Spieler*innen setzen sich zunächst um den Tisch herum. Dann erklärt der Spielleiter*in das Spiel. Einer der Gruppe – und beim ersten mal wird er es selbst tun – muss einen Vers aufsagen: „Ich hab gefischt, ich hab gefischt, ich hab die ganze Nacht gefischt und noch keinen Fisch erwischt!“ Bis hierhin hatte noch jeder Spieler*in seine Hände auf dem Tisch liegen und zwar bis zur Tischmitte hin ausgestreckt. Jetzt aber muss jeder seine Arme so schnell wie möglich hochreißen, da derjenige, der den Spruch aufsagt, versuchen muss, eine Hand zu schlagen, solange sie auf dem Tisch liegt. Durch Fehlsprüche versucht man Nervosität herbeizuführen, so z.B. „Ich hab gefischt, ich...und noch keinen Schuh erwischt.“ Wer gefischt wurde, oder den Arm zu früh hebt, spielt anschließend den Fischer.

Schiff im Sturm

Vor Spielbeginn wird mit Kreide/Tüchern/o.ä. der Grundriss eines Schiffes auf den Fußboden gezeichnet. Alle Mitspieler*innen begeben sich in die Markierung. Die Spielleitung erklärt die technische Bezeichnung des Schiffes: Bug= vordere Spitze, Heck = hintere Spitze, in Fahrtrichtung gesehen die linke Seitenwand = Backbord, die rechte = Steuerbord. Die Spielleitung stellt den Kapitän dar. Es wird den Fahrgästen erzählt, dass sich das Schiff in einem schweren Sturm befinde und dass es nur durch schnelle Gewichtsverlagerung vor dem Kentern zu retten sei. Deshalb müssen die Fahrgäste sich auf das jeweilige Kommando des Kapitäns unverzüglich an die kommandierte Stelle des Schiffes begeben. Alle Mitspieler*innen, die das Kommando falsch ausführen, scheiden aus.

Ersäufen

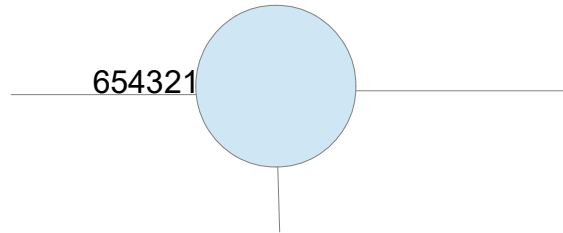
Hilfsmittel: 1 Schüssel voll Wasser, 1 Becher, eine Kanne voll Wasser, 1 Würfel

Alle sitzen um einen Tisch auf dem eine etwa $\frac{3}{4}$ mit Wasser gefüllte Schüssel steht. Im Wasser schwimmt ein halb mit Wasser gefüllter Becher. Reihum wird gewürfelt, und jeder, der eine 6 gewürfelt hat, muss aus der bereitstehenden Kanne einen Tropfen in den schwimmenden Becher geben. Am Anfang ist das noch recht einfach, irgendwann aber versinkt der Becher durch Ungeschicklichkeit oder Überfülle. Der Pechvogel, bei dem das geschieht, muss ein Pfand abgeben oder eine vorher vereinbarte Aufgabe ausführen.

Stumme Jule

Hilfsmittel: 1 Würfel, 1 Stück Kreide/ großes Blatt Papier und Stifte für jeden Mitspieler*in

Alle sitzen um den Tisch. Auf die Mitte der Tischplatte wird mit Kreide ein Kreis gemalt. Von diesem Kreis geht ein Strich zu jedem Mitspieler*in hin.



Nun wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 1 hat, darf diese rechts oben neben seinen Strich hinschreiben, Das Würfeln geht ständig weiter, und jeder versucht, die Zahlen von 1 bis 6 in dieser Reihenfolge durch Würfeln zu erreichen und sie neben seinen Strich zu schreiben. Wer zuerst seine Zahlenreihe vollständig hat, hat gewonnen.

Wichtig ist hierbei jedoch, dass derjenige, der eine oder mehrere Zahlen neben seinem Strich stehen hat, nicht mehr sprechen darf. Tut er es doch – und diejenigen, die gerade keine Zahlen stehen haben und sprechen dürfen, werden nichts unversucht lassen, ihn dazu zu bringen – werden alle bereits stehenden Zahlen bei ihm weggewischt, und er muss von vorne anfangen. Das ist besonders ärgerlich, wenn er schon die 5 erreicht hat.

Habgieriger

Hilfsmittel: 1 Würfel

Alle sitzen um einen Tisch oder im Kreis ohne Tisch. Der Erste beginnt zu würfeln und zählt alle Augen zusammen. Bevor er eine Eins vermutet, hört er auf zu würfeln und gibt den Würfel seinem Nachbarn weiter. Er würfelt und zählt die Augen ebenfalls zusammen. Die Zahlen werden aufgeschrieben und bei der nächsten Runde dazugezählt. Hört er nicht rechtzeitig auf und würfelt eine Eins, sind alle vorherigen Augen gestrichen und er hat Null. Pech hat der, der bereits beim ersten Würfeln eine Eins hat. Sieger ist, wer am Schluss die höchste Zahl aufweisen kann.

Käse Würfeln

Hilfsmittel: 1 größere Scheibe Käse, 1 Salzstange, 1 Würfel, Messer und Gabel

Auf einer ebenen Unterlage liegt die Scheibe Käse. In ihrer Mitte (Schnittpunkt der Diagonalen) steckt senkrecht die Salzstange. Reihum wird gewürfelt, wer eine 6 gewürfelt hat, darf sich ein Stück Käse abschneiden. Dabei wird aber allmählich der Salzstange die Basis entzogen, sodass sie schließlich bei einem Mitspieler*in umfällt. Der Pechvogel, dem dies passiert, muss eine vorher festgelegte Aufgabe erfüllen oder eine neue Scheibe Käse holen.

Schokolade essen

Hilfsmittel: 1 Tafel Schokolade (sorgfältig verpackt und verschnürt), Messer und Gabel, 1 Würfel, 1 Hut, 1 Paar Handschuhe

Alle Spieler*innen sitzen um den Tisch. In der Mitte liegt möglichst sorgfältig verpackt und verschnürt eine Tafel Schokolade; ebenso wie die übrigen Hilfsmittel. Nun wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 6 hat, setzt sich den Hut auf, zieht Handschuhe an, und beginnt mit Messer und Gabel das Schokoladenpaket aufzuschnüren. Das Aufschneiden von Schnur oder Papier ist nicht gestattet. Der Spielende darf so lange auspacken, bis ein anderer Mitspieler*in eine 6 gewürfelt hat. Dieser Spielende übernimmt dann alles vom Ersten. Ist dann endlich das Ziel der blanken Schokolade erreicht, dann darf der, der gerade dran ist, sich ein kleines Stückchen abschneiden und es essen -natürlich nur mit Messer und Gabel. Je häufiger die 6 gewürfelt wird und das Schokolade essen dadurch rascher wechselt umso mehr Spaß macht das Spiel.

Hmm, dass schmeckt

Hilfsmittel: verschiedene Speisen und Getränke

Bei dem "Schmeck was!"-Spiel werden den Kindern nacheinander die Augen verbunden. Dann dürfen sie verschiedene Getränke und Speisen kosten und müssen raten, was es ist. Die umstehenden Kinder können durch "Hmmm!" oder "Igitt!" den Verkoster auf die falsche Fährte führen.

Feuer, Wasser, Erde, Sturm

Für dieses Bewegungsspiel brauchen Sie viel Platz! Stellen Sie die Stühle und Bänke verteilt im Raum auf. Dann laufen die Spieler wild durcheinander. Der Spielleiter ruft dann eines der Kommandos Feuer, Wasser, Erde oder Sturm, woraufhin die Spieler bestimmte Aufgaben machen müssen:

Feuer: sich an die Wand stellen

Wasser: sich auf die Stühle und Bänke stellen

Erde: sich flach auf den Boden legen

Sturm: sich an einem Gegenstand festhalten

Wer zu spät reagiert, scheidet aus. Gewonnen hat, wer am Ende noch übrig bleibt.

Meine Tante aus Amerika ist da

Hilfsmittel: Stühle

Die Spielleitung erzählt dem Nachbarn: „Meine Tante aus Amerika ist da, sie hat einen Sonnenschirm mitgebracht.“ Dabei wird ein Arm gehoben. Diese Nachricht wird im Kreis von Spieler zu Spieler weitergesagt. Wenn ein Spielender die Nachricht erfahren hat, tut er es seinem Nachbarn gleich und hält den Arm hoch, so als hielte man einen Sonnenschirm. In der zweiten Runde sagt die Spielleitung: „Meine Tante aus Amerika ist da, sie hat einen Sonnenschirm und einen Waschlappen mitgebracht.“ Zum Halten des Sonnenschirms kommt noch die Waschbewegung hinzu. In der dritten Runde kommt der Schaukelstuhl hinzu und das Hin- und Herschaukeln mit dem Körper. In der vierten Runde kommt die Nähmaschine dazu und das Treten mit den Füßen. In der fünften Runde kommt der Papagei hinzu und die Spielenden sagen: „Meine Tante aus Amerika ist da, sie hat einen Sonnenschirm mitgebracht, einen Waschlappen, einen Schaukelstuhl, eine Nähmaschine und einen Papagei.“ Zum Schluss des Spiels: „Meine Tante aus Amerika ist wieder abgereist und hat alles wieder mitgenommen.“

Wo steckt der Schweineschwanz?

Hilfsmittel: Für jeden Mitspielenden einen Schwanz aus Schnur oder Papier vorbereiten, Heftzwecken, Tafel o.ä., Kreise, Tücher zum verbinden der Augen

Auf eine Tafel wird ein ca. 90 Zentimeter langes Schwein gezeichnet – aber ohne Schwanz.

Die Spielenden stellen sich mit verbundenen Augen, mit vorbereitetem Schwanz und Heftzwecke, an der Startlinie auf. Die Entfernung zwischen Startlinie und Tafel sollte je nach Möglichkeit 7-10 Meter betragen.

Nacheinander bewegen sich die Spielenden mit verbundenen Augen auf die Tafel zu und versuchen mit Hilfe der Heftzwecke den Schwanz an die Tafel zu anzubringen.

Verrückte Welt

Alle Spielenden sitzen im Kreis, auch die Spielleitung. Ein Spielender wird aus dem Raum geschickt, damit die Spielleitung den Zurückgebliebenen das Spiel erklären kann: sie sollen nämlich alle verrückt spielen, und zwar so, dass sie nicht auf die Frage antworten, die ihnen gestellt wird, sondern jeweils auf die Frage, die unmittelbar davor einer anderen Person gestellt wurde. Die vor der Tür wartende Person wird reingerufen und soll durch Fragen herausfinden, auf welche Art die Gruppe verrückt geworden ist. Einem „Verrückten“ darf jeweils nur eine Frage gestellt werden.

Ballon-Tanz

Ballons aufblasen, Lieblingsmusik raussuchen und der Spaß kann losgehen! Die Ballons werden zu Beginn des Songs in die Luft geworfen. Beim Abtanzen darauf achten, dass der Ballon nicht den Boden berührt, bevor die Musik zu ende ist!

Hindernislauf

Die Wohnung wird in einen Hindernislauf verwandelt! Stühle, Kissen, Kartons und Co. werden in den Räumen aufgebaut. Auf dem Weg vom Start bis zum Ziel müssen die Kleinen dann zum Beispiel unter Stühlen hindurchkrabbeln oder auf einem am Boden liegenden Wollfaden balancieren. Für einen Wettbewerb kann die Zeit gestoppt werden.

Der Boden ist Lava!

Die Vorbereitung verläuft ähnlich wie beim Hindernislauf. Es wird ein Parcours aus Stühlen, Polstern und Kissen aufgebaut. Die Spieler müssen sich dann von einem Stück zum nächsten hangeln – ohne den Boden zu berühren versteht sich!

Drinne picknicken

Funktioniert genau wie draußen: Einfach eine Decke auf den (Wohnzimmer-)Boden auslegen und Snacks und Getränke an die Kinder verteilen. So schmeckt das Mittagessen gleich doppelt so gut!

Beruferraten

Einer aus der Runde wird zum “Ratemeister” bestimmt. Er denkt sich einen Beruf aus, den er nicht verraten darf. Das Rateteam muss diesen Beruf erraten. Reihum werden dafür Fragen gestellt, die der Ratemeister ausschließlich mit “ja” oder “nein” beantworten darf. Wird der Beruf erraten, so hat das Rateteam gewonnen, schaffen sie es nach 10 Versuchen nicht, gewinnt der Ratemeister. Alternativ können auch Tiere, Schauspieler oder Menschen aus dem Bekanntenkreis erraten werden.

Watte-Wett-Pusten

Zunächst wird ein kleines Labyrinth aufgebaut, dafür können zum Beispiel Lego- oder Bausteine oder aber auch Alltagsgegenstände verwendet werden. Ihr Enkelkind muss die Watte dann durch den Parcours zum Ziel pusten!

Kissen – Wettrutschen

Hilfsmittel: Kissen

Jedes Kind sitzt auf einem alten Kissen. Auf “Los” rutschen alle so schnell wie möglich zum Ziel (Eine Tür, ein Schrank oder das andere Ende des Flurs). Angeschoben wird dabei nur mit den Händen.

Socken – Fußball

Hilfsmittel: Socken

Wird gespielt wie “richtiges” Fußball, nur eben mit Socken statt Ball – dadurch kann es problemlos in jeder Wohnung gespielt werden, ohne dass etwas kaputt geschossen wird. Als “Tor” dienen Stühle, eine Tür oder ein Schrank.

Luftballon – Tennis

Hilfsmittel: ein Seil, ein Luftballon, zwei Zeitungen oder Zeitschriften
Eine Schnur wird auf Bauchhöhe durch das Zimmer gespannt, so dass zwei Spielhälften entstehen. Dann nimmt sich jedes Kind eine zusammengerollte alte Zeitung als Schläger. Ziel ist es den Ballon möglichst oft über das Seil hin und her zu spielen ohne dass der Ballon den Boden berührt.

Den Boden nicht berühren

Hilfsmittel: Möbel

Alle stellen sich vor dass der Boden ein Meer mit gefährlichen Tieren ist (oder Eiswasser,...) und versuchen so weit wie möglich zu laufen, zu springen und zu klettern ohne dabei ins Meer zu fallen (=ohne den Boden zu berühren). So können die Kinder zum Beispiel von einem Sessel auf den Tisch klettern, dann zu einem Kissen springen das auf dem Boden liegt und weiter auf einen Stuhl klettern

Wäscheklammersuche

Hilfsmittel: zwei Tücher oder Schals zum Verbinden der Augen, 10

Wäscheklammern, ein Blatt Papier, ein Stift, eine Stoppuhr oder ein anderes

Utensil zum Zeitmessen

Die Spieler bilden Paare. Eines der Paare beginnt. Beiden Mitspielern werden mit dem Tuch/ Schal die Augen verbunden. Ein anderer Spieler bringt jetzt an einem der beiden Spieler mit den verbundenen Augen die zehn Wäscheklammern an, indem er sie an dessen Kleidung festklammert. Ist dies geschehen, wird das Startkommando gegeben und die Stoppuhr aktiviert. Der zweite Spieler des Paares muss nun blitzschnell die Klammern am Körper des anderen ertasten und wegmachen. Hat er alle zehn Klammern entfernt, stoppt die Zeit. Sie wird auf dem Blatt in Form einer Liste notiert. So spielen nacheinander alle Spielpaarungen das rasante Klammern-Suchspiel. Zum Schluss wird ermittelt, welches Paar die wenigste Zeit benötigt hat, diese zwei sind die Sieger. Ihr könnt auch erst einen Durchgang mit getauschten Rollen (Suchender wird das Kind mit den angesteckten Klammern und umgekehrt) machen und am Ende alle genommenen Zeiten vergleichen, so ermittelt ihr das allerschnellste Kind von allen Mitspielern.

Brezel essen

Hilfsmittel: Brezel, lange Schnurr

Auf einer langen Schnur werden Brezeln aufgefädelt.

Die Leine wird nun quer durch den Garten oder das Zimmer gespannt und befestigt.

Wichtig ist hierbei, dass die Kinder stehend die Brezeln mit dem Mund erreichen können.

Alle Mitspieler stellen sich jetzt ca. 3-4 Meter von den Brezeln entfernt in einer Reihe nebeneinander auf.

Auf das Startkommando laufen alle zu den Brezeln und beginnen, eine davon zu essen. Wichtig ist, dass sie hierbei nicht ihre Hände zur Hilfe nehmen.

Wer hat als Erster seine Brezel leergegessen?

Winnetou im Wohnzimmer

Hilfsmittel: Tuch zum verbinden der Augen

Ein Spielender wird zu Winnetou ernannt, ihm werden die Augen verbunden. Ein anderer wird Sheriff, er überwacht das Spiel und achtet darauf, dass sich keiner verletzt. Alle anderen Spielenden schleichen im Zimmer herum. Winnetou lauscht auf Geräusche und versucht so, jemanden zu fangen.

Deckengeist

Hilfsmittel: große Decke

Ein Kind geht hinaus. Die Spielleitung wählt ein zweites Kind, dass sich in die Kreismitte hockt. Es wird mit einer Decke zugedeckt. Nun darf das Kind von draußen hereinkommen. Die Spielleitung erzählt: „Der Zauberer ist hier gewesen und hat ein Kind von uns in einen Deckengeist verwandelt. Wen wohl?“ Wird es nicht gleich erreuten, kann man den Deckengeist bitten, einige Töne von sich zu geben. Ist es erraten, können zwei neue Kinder ausgewählt werden.

Wenn wenig Mitspielende vorhanden sind, wird empfohlen, dass alle Kinder sich unter der Decke verstecken. Die Spielleitung bleibt draußen und unterstützt den Ratenden. Töne von sich geben, darf allerdings immernoch nur ein Kind.

Der Papierkorb brennt

Hilfsmittel: Papierkorb oder Eimer, 1-2 Tischtennisbälle

Die Spielenden sitzen in einem Kreis. In der Mitte wird ein Eimer oder Korb aufgestellt, der von einem Spielenden verteidigt wird. Die Spielenden haben 1-2 Tischtennisbälle, die sie in den Papierkorb zu werfen versuchen. Derjenige, dem dies gelingt, darf den Verteidiger ablösen. Er tritt an dessen Platz und das Spiel beginnt von vorne.

Eine Hütte bauen

Als erstes braucht man ein stabiles Grundgerüst für die Hütte. Dazu eignen sich Stühle sehr gut. Drei oder vier Stühle, die mit der Sitzfläche nach aussen U-förmig oder gegenüberstehend aufgestellt werden, ergeben einen ausreichend festen Rahmen. Benötigen Sie den Platz unter dem Esstisch nicht, können sich Ihre Kinder auch dort einrichten.

Jetzt kommen die Decken zum Einsatz. Besteht das Grundgerüst aus Stühlen, verwenden Sie für die Deckenkonstruktion am besten leichte Bettdecken, damit die Höhle nicht unter dem Gewicht einstürzt. Sie können die Decken stabilisieren, indem Sie sie mit Wäscheklammern an den Stuhllehnen fixieren und schwere Bücher auf die Sitzflächen legen. Rundherum sollte alles dicht sein. Besonders schön ist es, wenn sich auch der Eingang «verschliessen» lässt. Bedecken Sie den Boden mit einer weichen Woll- oder Daunendecke und so vielen Kissen wie möglich. Dann wird es richtig gemütlich. Wenn Sie eine Lichterkette zur Hand haben, können Sie die Hütte sogar beleuchten.

Kotzendes Kängeru

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Einer steht in der Mitte, Ziel von ihm ist es aus der Mitte herauszukommen. Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis und sagt dabei eine Figur, die diese mit ihrem linken und rechten Nachbarn durchführen muss. Die Figuren sind folgende:

-Kotzendes Känguru: Mittlere Person formt mit den Armen den Beutel des Kängurus. Die beiden Personen links und rechts davon „kotzen“ mit

entsprechendem Laut in den Beutel. -Toaster: Mittlere Person hüpfert als fertiges Toast. Die beiden Nebenmänner schließen die Arme um ihn als

Toaster. -Mixer: Mittlere Person hält ihre Zeigefinger auf die Köpfe der beiden anderen. Diese drehen sich als Quirle um den Finger

-Waschmaschine: Mittlere Person stellt die rotierende Wäsche mit ihrem Kopf dar, die beiden äußeren formen mit den Armen die Waschmaschine.

-Elefant: Mittlere Person macht einen Rüssel mit den Armen, die beiden äußeren stellen die Ohren dar. -James Bond: Mittlere Person stellt sich wie

James Bond mit Waffe hin, die beiden anderen spielen die Bondgirls. Bei einem Fehler wechselt der, der gepatzt hat, mit dem in der Mitte.

Geräusche erraten

Stellen Sie viele unterschiedliche Geräuschquellen bereit. So kann zum Beispiel ein Löffel an ein Glas geschlagen, ein Ton auf dem Xylophon gespielt oder eine Papiertüte zerknüllt werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sammeln Sie verschiedene Haushaltsgegenstände zusammen und machen Sie ordentlich Krach.

Wer mit der Raterunde beginnt, entscheidet der Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt an. Während er als einziger am Tisch sitzen bleibt, versteckt sich der Rest unter dem Tisch. Nun werden nacheinander verschiedene geräuschvolle Tätigkeiten ausgeübt. Nach jedem Geräusch wird geraten. Wird das Geräusch erkannt, darf der Spieler ein weiteres Mal raten; erkennt er es nicht, wird gewechselt.

Himmel und Hölle

Hilfsmittel: Stück Pappe in schwarz&weiß, Kreide o.ä.

Die Tanzfläche wird in zwei Hälften geteilt – Himmel (weiß) und Hölle (schwarz). Ein Tanzmeister stellt sich mit dem Rücken zur Tanzfläche auf und hat bei sich das Stück Pappe in 2 Farben. Wenn die Musik abbricht, dürfen sich die Tanzenden nicht mehr bewegen. Der Tanzmeister entscheidet sich mit Rücken zur Tanzfläche für eine Farbe und präsentiert sie den Tanzenden. Zeigt der Tanzmeister weiß, müssen alle, die grade im Himmel tanzen, ausscheiden.

Aus tiefen Tellern trinken

Hilfsmittel: Stühle, tiefe Teller, Getränk

Mit etwas Abstand werden je nach Teilnehmerzahl Stühle aufgestellt. Die Spielenden hängen ihre Jacken über die Lehne und stellen sich mit Blickrichtung zu den Zuschauern vor den Stühlen auf. Jetzt erst wird in knapp zwei Meter Abstand (je nach Größe) vor jedem Stuhl ein tiefer Teller platziert, den man anschließend mit dem zur Verfügung stehenden Getränk füllt. Die Aufgabe besteht nun darin, die Teller im Liegestütz oder ähnlichem zu leeren. Wichtig hierbei: Ein Körperteil muss immer den Stuhl berühren.

Tauziehen um das Bonbon

Hilfsmittel: eingewickelte Bonbons, Faden

Die eingewickelten Bonbons werden an beiden Seiten mit einem etwa 30cm langen Faden versehen. Je zwei Spieler bekommen ein Bonbon. Jeder hält ein Fadenende, und sie gehen so weit auseinander, bis die Fäden gespannt sind. Auf „Los“ nimmt jeder sein Fadenende in den Mund, verschränkt die Arme auf dem Rücken und versucht, sich so schnell wie möglich mit dem Mund an das Bonbon heranzuarbeiten, indem er den Faden mit Zähnen und Lippen heranzieht. Lässt er los, so muss er von vorne anfangen. Wer zuerst am Bonbon ist, darf es aufessen. Die Hände müssen in jedem Fall hinterm Rücken bleiben.

Zwei Hüte

Hilfsmittel: 2 Hüte

In der Mitte des Spielkreises stehen zwei Stühle oder Hocker mit je einem Hut drauf. Die Spielleitung bittet 2 Teilnehmer in die Mitte zu treten und die Hüte aufzusetzen. A muss genau das Gegenteil von dem tun, was B vormacht. Nimmt B den Hut vom Kopf, muss A ihn auf dem Kopf behalten. Setzt sich B auf den Stuhl und behält den Hut auf dem Kopf, muss A stehen und den Hut in der Hand halten usw. B hat zur Aufgabe, A durch Schnelligkeit so zu verwirren, dass A einen Fehler macht.

Ballon maskieren

Hilfsmittel: Ballons, Tisch, leere Weinflaschen, auf Tablett gut sichtbar
aufgelegt: verschiedenfarbige Papierstücke, je 1 Schere, je 1 kleine Tube
Uhu

Auf jedem Tisch sich 1 Zuschneider*in und 1 Maskenbildner*in beschäftigt.
Auf das Startzeichen der Spielleitung beginnen zunächst beide
Zuschneider*innen, je eine Nase, eine Paar Augen, einen Mund und eine
Frisur (Andeutung) auszuschneiden. Sobald ein Schnitt fertig ist, wird er
vom Maskenbildner*in mit Uhu an den Ballon geklebt. Wer als erstes fertig
ist, ist Sieger.

Peter und Paul

Hilfsmittel: Tücher zum verbinden der Augen, Tisch

Zwei Spieler stehen mit verbundenen Augen einander gegenüber, einer am oberen, einer am unteren Tischende. A = Peter, B = Paul. Auf ein Startzeichen kann Peter fragen „Paul, wo bist du?“, Paul antwortet „Hier“. Peter muss versuchen, Paul zu erhaschen. Jeder muss dabei aber immer mit dem Tisch in Berührung bleiben. Erlaubt ist auch, sich über oder unter dem Tisch zu bewegen.

Grün oder Rot?

Hilfsmittel: 2 runde Kartonscheiben in grün und rot, 2 Sicherheitsnadeln

2 möglichst gleich große Spielende stellen sich mit dem Gesicht zueinander auf. Auf dem Rücken, etwas unterhalb der Schulterblätter, wird mit einer Sicherheitsnadel dem einen Spielenden ein rotes und dem anderen ein grünes Kartonplättchen angeheftet. Die 2 Aktiven wissen nicht, welche Farbe auf ihrem Rücken ist.

Es wird eine Spielfläche festgelegt. In dieser Spielfläche können sich die 2 Aktiven bewegen und müssen erforschen, welche Farbe der andere auf dem Rücken geheftet hat.

Modenschau

Hilfsmittel: 2 Koffer mit einer Auswahl verschiedener Bekleidungsstücke

Spielleitung bittet 2 Teilnehmende, sich als Modepuppe zur Verfügung zu stellen. Die beiden Spielenden erhalten von der Spielleitung je einen Koffer. Die Aufgabe lautet: in kürzester Zeit alle im Koffer befindenen Sachen in originellen Kombinationen anzuziehen, natürlich über die eigene Kleidung. Dabei ist der Kreativität bei den Bekleidungsstücken im Koffer keine Grenzen gesetzt.

Stühle beschuhen

Hilfsmittel: je nach Teilnehmerzahl Stühle, Schuhe, Tücher

In möglichst großer Entfernung voneinander werden zwei Stühle im Raum aufgestellt, und die Zuschauer nehmen außen herum Platz. In dem so entstandenen freiem Raum werden 2 Spielende geführt, jeder bekommt einen Stuhl zugeteilt und die Augen verbunden. Nun werden bei 2 Stühlen 4 Schuhpaare im Raum verteilt. Die Aufgabe der Spielenden ist es, mit 2 Schuhpaaren die 4 Beine des Stuhls zu beschuhen. Man darf aber jeweils nur einen Schuh ergreifen. Hamstern gilt nicht ;) Wer als erstes allen Stuhlbeinen einen Schuh gegeben hat, hat gewonnen.

Ping-Pong-Ball Transport

Hilfsmittel: 10 tiefe Teller, 5 Kaffeelöffel, 15 PingPong Bälle, 10 Stühle

Es werden 5 Stühle auf der einen und 5 auf der anderen Seite des Raumes aufgestellt. Auf jeden Stuhlsitz wird ein tiefer Teller gestellt. Dann werden je 3 PingPong Bälle in die 5 Teller auf der einen Seite verteilt. Die Aufgabe des Spiels besteht darin, dass die Spielenden mit einem Kaffeelöffel, den sie im Mund halten, nacheinander diese 3 Bälle aus ihren Tellern quer durch den Raum in die gegenüberliegenden Teller der anderen Stuhlreihe transportieren müssen. Es klingt einfacher, als man denkt. Durchs transportieren wippt der Löffel, durchs Atmen kann der Ball runterfallen...Wenn der Ball runterfällt muss von neuem begonnen werden. Gewonnen hat derjenige, der als erstes alle Bälle von der einen auf die andere Seite transportiert hat.

Fuchs, Gans, Brennessel

Hilfsmittel: Zetteln auf denen Fuchs, Gans oder Brennessel steht.

Die Zettel werden verdeckt gezogen und gelesen, ohne das die Nachbarn mitlesen. Die Spielleitung beginnt, tritt vor einen Spieler und sagt beispielsweise:

1. „Guten Tag, ich bin ein fuchs, und was sind sie?“ Der andere steht auf und antwortet: „Guten Tag, ich bin auch ein Fuchs und freue mich, sie zu sehen.“ Der zweite Fuchs setzt sich wieder, die Spielleitung geht zu einem anderen Spielenden und sagt wieder:
2. „Guten Tag, ich bin ein Fuchs und was sind sie?“ „Guten Tag, ich bin eine Gans.“ „Dann werde ich sie fressen.“ Die Gans stellt sich hinter ihren Stuhl. Die Spielleitung geht zu einem anderen Spielenden und sagt:
3. „Guten Tag, ich bin ein Fuchs, und was sind sie?“ „Guten Tag, ich bin eine Brennessel und steche sie.“ Die Spielleitung (Fuchs) stellt sich hinter den Stuhl der Brennessel, Brennessel sticht Fuchs.

Fuchs frisst Gans, Gans frisst Brennessel, Brennessel sticht Fuchs

Wer hinter dem Stuhl steht, ist ausgeschieden.

Pantomime Karten basteln

Hilfsmittel: Karteikarten, Stifte

Am Tisch zusammen Begriffe/Tiere/Berufe/Instrumente/Sportarten...
überlegen und daraufhin auf die Karteikarten malen. Mischen und das Spiel
kann schon beginnen.

Chaosspiel

Hilfsmittel: Spielplan (großes Plakat), Klebezettel mit Nummern und Aufgaben, Spielfiguren, Würfel, Materialien für die Aufgaben werden vorbereitet

Vorbereitung:

- Spielplan (aus dem großem Plakat wird ein Spielfeld gebastelt mit Spielfeldern von 1 – Start bis 80 – Ziel)
- Die Klebezettel werden von 1 bis 80 durchnummeriert und auf der anderen Seite wird ein ausgedachtes Codewort notiert
- Zu den Codewörtern werden auf einem Zettel Aufgaben notiert (dies am besten von der Person, die nachher nicht mitspielt und die Jury darstellt)
- Die Klebezettel werden in der ganzen Wohnung versteckt aufgehangen
- Jede Gruppe oder jeder Einzelne sucht sich einen eigenen Spielstein aus

Beschreibung:

Die erste Gruppe (per Los) fängt bei der Spielleitung an zu würfeln. Nun hat die Gruppe die Aufgabe den passenden Nummernzettel zu finden. Der Zettel wird für folgende Gruppen nicht abgenommen! Sobald der Zettel gefunden wurde, muss die Gruppe zur Jury (Aufgabenstation) und hier das Codewort mitteilen. Ist das Codewort richtig, wird der Gruppe die zu der Zahl zugehörige Aufgabe gestellt. Ist das Codewort falsch muss die Gruppe nochmals auf die Suche gehen. Wird vom Betreuer der Gruppe bestätigt, dass die Aufgabe erfüllt wurde, kann die Gruppe erneut würfeln. Wird die Aufgabe von der Gruppe nicht gelöst, muss die Gruppe drei Felder zurück und die neue Zahl suchen. Dieses wird so oft wiederholt, bis alle Gruppen im Ziel sind oder die Zeit abgelaufen ist. Das Ziel muss nicht genau erreicht werden. Überwerfen ist möglich. Die 80 muss aber immer als letzte Zahl gesucht werden und die Aufgabe muss erfüllt sein. Erst dann hat die Gruppe das Spiel erfolgreich gemeistert.

EXKURS: Standbilder

Standbilder bauen – Bilder bauen

Standbilder bauen ist eine beliebte Übung aus der Theaterpädagogik und gut geeignet für Anfänger*innen im Theaterspiel. Standbilder verbildlichen ein Thema/ eine Situation/ ein Gefühl oder auch nur bestimmte Wörter. Dabei stellen die Teilnehmenden auf einer vorher festgelegten Bühne nach einer Ansage von der Spielleitung Berufe/Themen/Pflanzen/Instrumente ...dar.

Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

Know How für Standbilder:

- *Einfrieren und nicht mehr bewegen (hier eine gute Vorübung: Stopptanz)*
- *nicht sprechen*
- *Teilnehmende in dem, was sie darstellen wollen bestärken → es gibt kein Richtig und kein Falsch*
- *das Gesagte mit dem Körper nachstellen*

Statuenbild

Spielende stehen locker und entspannt im Raum mit je einer Armlänge Platz um sich herum. Die Augen sind geschlossen. Die Spielleitung nennt nun einen Begriff (Bsp: Schule, Spielplatz, Party..). Die Spielenden fallen nun mit den geschlossenen Augen in eine für sie passende Pose. Know How für Standbilder beachten. Daraufhin dürfen die Spielenden die Augen öffnen und die Statuen der Anderen anschauen.

Ich bin ein Baum

Spieler A geht auf die Bühne und stellt einen Baum dar – wie er oder sie es für richtig hält - und sagt „Ich bin ein Baum“ und friert in der Position ein.

Die Spielleitung kann nun mit dem Rest zusammen überlegen:

- Spieler A ist ein Baum, was fehlt für euch auf dem Bild?

- Was könnte noch dazukommen? Eine Blume – Regen – Gras –

Tiere ?

- Wichtig: Kinder selber denken lassen, aber unterstützend tätig werden

Sobald ein Kind eine Idee hat, was noch dazukommen könnte, ermutigen dies direkt auf der Bühne darzustellen. Beispiel: Ein Kind will ein Vogel darstellen und stellt/hockt/... sich neben den Baum. Wenn das Kind im Standbild steht und sich nicht mehr bewegt, darf das Kind den anderen erklären, was es ist „Ich bin ein Vogel“.

Buchstabenbilder

Die Spielenden überlegen sich gemeinsam, welche Buchstaben sie schon kennen und schreiben sie auf. Zusammen kann noch überlegt werden, welche Wörter mit diesen Buchstaben beginnen und diese können ebenfalls zu den Buchstaben geschrieben werden.

Jetzt werden kleine Gruppen mit drei bis vier Personen gebildet (wenn möglich – wenn nicht, können die Anfangsbuchstaben und Wörter zusammen dargestellt werden).

Anschließend werden die einzelnen Bilder den anderen Spieler/innen präsentiert und es wird gemeinsam überlegt, welche Wörter und Buchstaben dargestellt wurden.

Bildhauer

Zwei Spielende gehen zusammen. Spieler A = Bildhauer, Spieler B = Statue.

Spieler A kann jetzt die Statue so formen, wie er es will. Dabei auch auf die Mimik achten. Spieler B darf, sobald Spieler A fertig ist, raten, was er darstellt.

Variante: vorher wird von der Spielleitung ein Thema festgelegt