



FREIZEITSPIELE FÜR SPORTWOCHE

Eine Sportwoche ohne Laptop? Eine Sportwoche ohne Fernsehen? Eine Sportwoche auf der wir miteinander spielen? Ja – eine Sportwoche auf der wir miteinander spielen! Miteinander spielen ist nicht altmodisch! Wir tun es nur viel zu selten. Gerade eine Sportwoche bietet eine ideale Plattform für kreative, lustige, freche, kommunikative, schnelle, nachdenkliche oder knifflige Spiele. Achtung: Die Spielleiter sind mindestens genauso gefordert wie die Teilnehmer! Die folgenden praxiserprobten Spielvorschläge sind ein kleiner Ausschnitt aus der vielfältigen und umfangreichen Literatur, die es zu diesem Thema in Buchform, aber auch im Internet gibt.

Reaktionsspiele

SIMON

Teilnehmerzahl: unbegrenzt

Material: keines

Spielverlauf: Die Spieler bilden einen Kreis (auch eine freie Aufstellung ist möglich). Der Spielleiter erklärt, dass das Schlüsselwort „Simon“ heißt. Nur wenn der Spielleiter vor einer Bewegungsanweisung das Wort „Simon“ sagt, dürfen die Spieler die Bewegung ausführen. Wer sich irrt, scheidet aus und setzt sich nieder. Als Irrtum gilt jede Bewegung, ohne das Wort „Simon“ gehört zu haben, auch ein kräftiges Zucken ist bereits falsch! Der Spielleiter spricht und zeigt

gleichzeitig auch (falsch) vor. Er sagt z.B. „Hände vor“ und streckt dabei gleichzeitig beide Hände vor. Wer es ihm nachmacht, hat bereits verloren, nur bei „Simon, Hände vor“ dürfen alle die Hände vorstrecken. Beliebte Anweisungen sind: „Hände vor, Hände hoch, den Zeigefinger, den Daumen, den Mittelfinger, den Ringfinger, mach die Faust zu, Faust auf, Hände ab!“

Methodische Tipps: Die Anweisung „Hände ab“ bietet sich nach längerem Armvorhalten an, weil dann jeder gerne die Arme sinken lässt! Wenn nur mehr wenige übrig geblieben sind, kann man auch sagen: „Die Letzten kommen jetzt ein paar Schritte zu mir her für das Finale.“ Die meisten werden im stolzen Bewusstsein, bisher durchgehalten zu haben, vorgehen und ganz darauf vergessen, dass vom Spielleiter nicht „Simon, vorkommen“ gesagt wurde. Das gibt einen garantierten Lacherfolg als Abschluss des Spiels. Das Spiel eignet sich vorzüglich als „Eisbrecher“ zu Beginn eines Spieleabends.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

ZUZWINKERN

Teilnehmerzahl: 20 bis 30 Spieler sind am günstigsten, wenn es mehr sind, kann man auch zwei oder drei leere Sessel verwenden.

Material: Halb so viele Sessel wie Teilnehmer.

Man kann das Spiel notfalls auch auf dem Boden sitzend spielen, die hinteren Spieler knien dann.

Spielverlauf: Die Spieler sitzen im Kreis, ein Sessel bleibt frei. Hinter jedem Sessel steht ein weiterer Spieler, auch hinter dem leeren Sessel. Die stehenden Spieler dürfen nur auf den Scheitel des vor ihnen Sitzenden schauen und ihre Hände über dessen Schulter halten, aber nicht auflegen. Die Sitzenden blicken alle zu dem Spieler, der hinter dem leeren Sessel steht. Dieser zwinkert nun einem Sitzenden mit den Augen zu. Der so „Angezwinkerte“ muss nun versuchen, den leeren Sessel zu erreichen, ohne von dem hinter ihm Stehenden zurückgehalten zu werden. Gelingt es, dann wird der Spieler hinter dem neuen leeren Sessel zum nächsten „Zwinkerer“.

Methodische Tipps: Wenn die Stehenden fest oder schnell zurückhalten, kann man als Erschwerung auch die Hände hinter dem Rücken halten lassen.

Vorsicht: Lose und weite Kleidungsstücke sind ungünstig!

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

Kontaktspiele

LEUTE ZU LEUTEN

Teilnehmerzahl: beliebig viele Leute

Material: keines

Spielverlauf: Freie Aufstellung, alle stehen durcheinander. Auf den Zuruf „Leute zu Leuten“ sucht sich jeder einen Partner. Der Spieler, der übrig bleibt (bei gerader Spieleranzahl muss der Spielleiter einspringen), stellt sich auf einen leicht erhöhten Platz (Kiste, Sessel). Von dort gibt er eine frei erfundene, aber durchführbare Kontaktvariante an, die alle Paare ausführen müssen. Er sagt zum Beispiel: „Stirn zu Stirn“ oder „Finger auf Nase“, „Ferse an Gesäß“ usw. Die Partner müssen nun wechselweise, also jeder Einzelne, die angegebene Kontaktversion einnehmen. Nach einigen Aufgaben ruft der übrig gebliebene Spieler: „Leute zu Leuten“, worauf sich

die Paare rasch trennen müssen, um einen neuen Partner zu suchen. Der „Ansager“ sucht sich auch rasch einen Partner, damit jedes Mal eine andere Person übrig bleibt. Sie wird dann zum neuen Spielleiter und begibt sich auf den dafür vorgesehenen Platz.

Methodische Tipps: Es ist günstig, das Spiel mit einigen netten Kontaktvarianten zu eröffnen. Es sollte immer Spaß machen und es sollte auch niemand durch Kontaktvarianten in Verlegenheit gebracht werden! Neben der Tatsache, dass es sich um ein Spiel handelt, das zu Selbstständigkeit und Kreativität anleitet, ist der ständige „Partnerwechsel“ eine gute Form, laufend neue „Sozialkontakte“ zu schaffen.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

MASCHINE ABSTELLEN

Teilnehmerzahl: beliebig viele Paare

Material: keines

Spielverlauf: Paarweise freie Aufstellung im Raum, einer der beiden Spieler ist eine Maschine. Er denkt sich irgendeinen sich monoton wiederholenden Bewegungsablauf am Ort oder in der Fortbewegung aus und beginnt, sich zu bewegen. Zugleich muss er sich überlegen, wo sich an seinem Körper der entsprechende Knopf oder Schalter befindet, bei dessen Berührung sich die Maschine abstellen lässt. Sein Partner soll durch Probieren herausfinden, wo sich dieser Knopf befindet. Berührt er diesen gewissen Punkt, dann steht die Maschine still. Danach erfolgt ein Rollentausch!

Methodische Tipps: Man muss sich einen möglichst schwer zu erratenden Punkt überlegen, zum Beispiel unter der linken (rechten) Ferse, rechtes (linkes) Nasenloch, Fingernagel des Daumens... Wenn ein Mitspieler gar nicht draufkommt, dürfen ihm andere, die schon fertig gespielt haben, zu Hilfe kommen. Das Spiel ist gerade wegen seiner Einfachheit gut geeignet, „Berührungängste“ abzubauen.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

Geschicklichkeitsspiele

ROLLE AUF DEM SESSEL

Teilnehmerzahl: einige Mutige!

Material: geeignete Sessel (s. Tipps!)

Spielverlauf: Freiwillige, körperlich geschickte Spieler melden sich! Die Aufgabe besteht darin, aus dem Sitz auf einem Sessel, ohne ihn zu verlassen, eine Rolle vorwärts auszuführen. Das heißt, weder zu Beginn noch nach der Übung darf der Boden mit irgendeinem Körperteil berührt werden.

Es gibt zwei **Lösungen:**

- die Rolle vorwärts quer zum Sessel, die Sessellehne an der rechten (oder linken) Körperseite (leichter!)
- die Rolle vorwärts aus dem Sitz mit dem Rücken zur Lehne (schwierig!)

Methodische Tipps: Damit der Sessel nicht umfällt (kippt), soll er von Helfern an den Sesselbeinen niedergehalten werden. Es ist günstig, während des ganz langsamen Rollens auf dem Nacken ständig nach hinten zu rutschen, um immer im Gleichgewicht zu bleiben. Sessel ohne volle Lehne (wo man den Kopf durchstecken kann) sind vorteilhaft! Dieses Spiel eignet sich nur für kräftige und geschickte Jugendliche.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

STOPPELTREFFEN

Teilnehmerzahl: 5-10 Spieler, Spielleiter (bei zwei Flaschen gleichzeitig ein weiterer Schiedsrichter!)

Material: Flaschen, Korkstöpsel

Spielverlauf: Auf eine Tischkante wird eine Flasche gestellt. Auf den Flaschenhals legt man einen Korkstöpsel. Die Spieler gehen aus einiger Entfernung (5 oder 6 m) mit ausgestrecktem Arm (rechts oder links) los. Sie fixieren dabei den Mittelfinger unter dem Daumen und visieren den Flaschenstöpsel an, um ihn – bei der Flasche angekommen – mit dem Mittelfinger herunterzuschneiden. Es muss rasch gegangen werden! Wer schafft einen Treffer?

Methodische Tipps: Man muss unbedingt darauf achten, dass die Leute schnell gehen, daher sind die Flaschen am günstigsten auf Tischecken zu stellen, damit man nachher am Tisch vorbei weitergehen kann. Es ist immer wieder verblüffend, wie wenige die so einfach anmutende Aufgabe schaffen!

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

Blindenspiele

AUFSTELLUNG

Teilnehmerzahl: eine oder mehrere Gruppen zu 8-10 Teilnehmern

Material: keines

Spielverlauf: 8-10 Personen werden herausgebeten. Alle schließen die Augen (oder bekommen die Augen verbunden) und versuchen, sich durch gegenseitiges Betasten und Abschätzen der Größe nach nebeneinander in der Stirnreihe aufzustellen. Dabei darf keiner mit seinen Mitspielern ein Wort wechseln.

Methodische Tipps: Bei jüngeren Spielern ist es zweckmäßiger, die Augen zu verbinden, ältere Spieler halten willensmäßig eher mit geschlossenen Augen durch. Man kann das Spiel auch variieren: So soll die Aufstellung z.B. nach der Schuhgröße oder nach dem Gewicht der Mitspieler erfolgen. Auch einen Wettkampf von zwei oder mehreren Gruppen gleichzeitig kann man durchführen. Bei der Wettkampfform sollten aber allen die Augen verbunden werden.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

FERNSTEUERUNG

Teilnehmerzahl: 2 oder 3 Dreiergruppen

Material: alte Schachteln, Sessel, Dosen, Flaschen, Keulen...

Spielverlauf: 2 Mannschaften spielen gegeneinander, jede Mannschaft besteht aus 3 Spielern: einem Sender, einem Störsender und einem Roboter. Der Roboter darf nur durch folgende Signale gesteuert werden: „vor“, „rechts“, „links“, „stopp“. Nach jedem Signal darf der Roboter nur einen Schritt ma-

chen. Der Roboter hat die Augen verbunden und soll eine vorgegebene Hindernisstrecke (Sessel, Dosen, Schachteln, Flaschen, Keulen...) überwinden und dann einen Gegenstand in eine leere Schachtel fallen lassen. Trifft er hinein, ohne einen Fehler gemacht zu haben, ist die Aufgabe gelöst. Nach einem Fehler muss der Roboter zum Ausgangspunkt zurückgeführt werden und darf neu starten. Der „Sender“ muss daher versuchen, seinen Roboter möglichst präzise zu steuern. Der „Störsender“ muss versuchen, den gegnerischen Roboter durch seine Signale möglichst zu verwirren.

Als Fehler gelten:

- jedes Anstoßen an einem Gegenstand der Hindernisbahn
- ein Zusammenstoß mit dem anderen Roboter – der anstoßende Roboter ist der Schuldige, der ruhig Stehende darf weiter spielen.

Methodische Tipps: Da vier Leute gleichzeitig durcheinanderreden, ist es für die Roboter gar nicht so einfach, die richtigen Sender herauszuhören. Man kann das Spiel auch durch drei Mannschaften noch verwirrender und lustiger gestalten. Mehr ist allerdings nicht zu empfehlen! Die Hindernisbahn sollte nicht zu schwierig aufgebaut werden und vor allem „ungefährliche“ Hindernisse beinhalten!

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

PLATZ TAUSCHEN

Teilnehmerzahl: 1 oder mehrere Sesselkreise zu je 10-15 Spielern, pro Kreis 1 „Blinder“

Material: genügend Sessel und Augenbinden

Spielverlauf: Die Spieler bilden mit Sesseln einen Kreis. Einer geht in die Mitte und bekommt die Augen verbunden. Auf ein Zeichen des Spielleiters tauschen immer je 2 der sitzenden Spieler ihre Plätze. Der Tausch soll so erfolgen, dass die Spieler durch den Kreis auf die andere Seite gelangen müssen, sonst hat der „Blinde“ keine Chance. Gelingt es dem „Blinden“, einen der wechselnden Spieler zu berühren, so erfolgt Rollentausch. Immer, wenn es 2 Spielern gelingt, ihre Plätze zu tauschen, ohne abgeschlagen zu werden, applaudieren die anderen. So weiß

der „Blinde“, dass nun ein neuer Platztausch zu erwarten ist.

Methodische Tipps: Der Sesselkreis soll nicht zu groß sein, max. 10-15 Spieler. Bei mehr Spielern ist es günstig, mehrere Kreise zu bilden. Man kann auch im Stehen spielen lassen.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

TONERDE – KÜNSTLER – MODELL

Teilnehmerzahl: unbegrenzt, beliebig viele Dreier- oder Fünfergruppen

Material: keines

Spielverlauf: Es wird in Dreiergruppen gespielt: Ein Spieler ist die „blinde“ Tonerde, ein Spieler ist das sehende Modell und der dritte Spieler der „blinde“ Künstler. Tonerde und Künstler schließen die Augen, das Modell nimmt eine ganz spezielle Stellung ein. Der „blinde“ Künstler ertastet die Figur und überträgt sie mit geschlossenen Augen auf den formbaren, aber „blinden“ Ton. Wenn er meint, ein perfektes Duplikat des Modells geformt zu haben, öffnet er die Augen und betrachtet sein Werk. Welcher Künstler schafft das schönste Duplikat? Dann erfolgt ein Rollentausch.

Methodische Tipps: Man kann das Spiel auch in der Fünfergruppe durchführen lassen, Modelle bilden eine Doppelfigur und der „blinde“ Künstler formt aus „blinden“ Tonerden das getreue Abbild. Diese Variante bietet noch lustigere Möglichkeiten als die Dreiergruppe. Da das Spiel von allen gespielt werden kann, eignet es sich vorzüglich als Kontaktspiel.

Quelle: Gerhard Schmidt, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien (2001)

Kooperationsspiele

ENG VERBUNDEN

Teilnehmerzahl: beliebig

Material: 1 Seil

Spielverlauf: Um die Gruppe wird möglichst eng ein Seil gebunden. Die Gruppe muss nun – zusammengehalten durch das Seil – eine Strecke abgehen, Aufgaben bewältigen usw.

Ziel: In diesem Spiel geht es um die Koordination von Bewegungsabläufen.

Methodische Tipps: Achtung: Bei diesem Spiel kann es zu leichten Verletzungen kommen, wenn die Gruppe durch unkoordinierte Bewegungen übereinander fällt.

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

RAUPENLAUF

Teilnehmerzahl: beliebig

Material: keines

Spielverlauf: Die Kinder stellen sich hintereinander in einer langen Schlange auf. Jeder nimmt ein Bein des Vordermannes in die Hand, dann müssen alle dem Ersten hinterherhüpfen. Der Erste sollte der Spielleiter sein.

Ziel: Gruppengefühl, Koordination und aufeinander abgestimmte Bewegungsabläufe führen zum Ziel.

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

SCHNELLE ZÄHLER

Teilnehmerzahl: beliebig

Material: keines

Spielverlauf: Die Mitglieder zweier gegnerischer Mannschaften halten ihre Hände auf dem Rücken. Dabei zeigen sie mit den Fingern eine Zahl zwischen 1 und 10 an. Auf Kommando zeigen alle ihre Hände mit der Fingerzahl nach vorne. Gewonnen hat die Mannschaft (oder der Kandidat), die als erste die Summe aus den Fingern addieren konnte.

Variante: Noch schnellere Zähler! Spiel wie zuvor, diesmal halten die Kandidaten jedoch nur eine Hand auf dem Rücken. Auf Kommando werden die Finger vorgezeigt. In der ersten Runde wird die Summe aller Finger errechnet, in der zweiten Runde werden die Finger multipliziert (Differenz, Quadrat der Summe usw.).

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

Spiele mit Spielsteinen

Erforderlich sind Mühle- und Dame-Steine. Für die Mannschaftsspiele können 2 oder mehr Gruppen gebildet werden, je nachdem, wie viele verschiedene markierte Spielsteine zur Verfügung stehen.

MÜHLE- UND DAME-TURNIER

Teilnehmerzahl: ca. 20

Material: Spielsteine wie beschrieben

Spielverlauf: Mit einer Gruppe von 20 Personen lässt sich sehr gut ein Mühle- oder Dame-Turnier durchführen. Hierzu werden ca. 10 Spielfelder benötigt (genügend oft kopieren) und natürlich eine Menge Spielsteine. Entweder bringt jeder einen Satz von zu Hause mit oder die Spielsteine werden im Spielwarenladen eingekauft. Für jedes gewonnene Spiel wird ein Punkt vergeben. Wer hat nach 90 Minuten die meisten Punkte?

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

FUCHSEN

Teilnehmerzahl: beliebig

Material: Spielsteine wie beschrieben

Spielverlauf: Jeder versucht, aus einer Entfernung von 3-4 m seine Spielsteine so nah wie möglich an eine Wand zu werfen. Für die 3 Spielsteine, die am nächsten an der Wand liegen, gibt es drei, zwei oder einen Punkt. Welche Mannschaft hat nach 5 Durchgängen die meisten Punkte?

Variante: Jede Mannschaft versucht, ihre Steine von der einen Seite eines Tisches aus zur gegenüber liegenden Seite zu schießen, ohne dass sie herunterfallen. Bewertung wie oben. Man kann auch versuchen, die gegnerischen Steine wegzuschießen.

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

TISCH – FINGER – FUSSBALL

Teilnehmerzahl: beliebig

Material: Spielsteine wie beschrieben

Spielverlauf: Auf einem Tisch werden mit Klebeband oder Holzbausteinen zwei Tore markiert. Jede Partei bekommt 3 Spielsteine. Diese werden zunächst im Dreieck vor das eigene Tor platziert. Die eine Mannschaft beginnt, indem ein Spielstein mit dem Finger bzw. einem vierten Spielstein durch die anderen beiden Spielsteine durchgeschubst wird. Berührt der Spielstein dabei einen der beiden anderen Spielsteine oder einen gegnerischen Spielstein, ist die andere Mannschaft am Zug. Die andere Mannschaft ist auch am Zug, wenn es nicht gelingt, den Spielstein durch die anderen beiden Spielsteine zu schießen. Fällt ein Spielstein vom Tisch, wird der Stein dort aufgelegt, wo er heruntergefallen ist, und die andere Mannschaft ist am Zug.

Variante: Einfacher ist es mit nur einer Mannschaft. Es gibt ein Tor am anderen Ende des Tisches. Mit drei Spielsteinen versucht der Spieler, ins Tor zu treffen. Die Anzahl der Züge, die er dazu braucht, wird gezählt. Es können noch ein paar Hindernisse eingebaut werden.

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

SCHANZEN

Teilnehmerzahl: beliebig

Material: Spielsteine wie beschrieben, langer Tisch, Zielbehälter

Spielverlauf: Ein langer Klapptisch (Biertisch) wird schräg gestellt. Der Spieler muss nun seinen Spielstein so die Schanze hochschießen, dass er über die Schanzenkante hinausschießt und in einen der dahinter stehenden Zielbehälter trifft. Für das Treffen der unterschiedlichen Behälter gibt es verschiedene Punktezahlen. Auf dem Tisch sollte noch markiert sein, bis zu welcher Höhe der Spieler seinen Stein führen darf (max. unteres Tischdrittel).

Quelle: Hirling Hans, das große Buch der 1000 Spiele, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau (2006)

Luftballon-Spiele

KARTOFFELN SAMMELN

Spielverlauf: Zwischen die Stirnen von zwei Spielern wird ein Luftballon geklemmt. Kartoffeln, bemalte Steine o.Ä. werden in einem Spielfeld oder auf einer Rennstrecke auf den Boden gelegt, die von dem Team so schnell wie möglich eingesammelt werden müssen, natürlich ohne dass der Ballon auf den Boden fällt.

RISIKO

Spielverlauf: Zwei Gegner blasen gleichzeitig Luftballons auf. Wenn einer meint, dass der eigene größer als der des Gegners ist, verknötet er den Ballon und lässt mit einem Maßband den Umfang messen. Wenn der Ballon platzt, ist der Spieler ausgeschieden.

Varianten:

- Mit verbundenen Augen, sodass man nicht sieht, wie groß der eigene bzw. gegnerische Ballon ist. Der Risiko- und Spaßfaktor wird erhöht!
- Mit oder ohne verbundene Augen in jeder Hand einen Luftballon halten und (abwechselnd) aufblasen und dabei gut festhalten. Ein Schiedsrichter misst am Schluss den Umfang der Ballons.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Spielverlauf: Welches Spielerpaar schafft es, sich jeweils einmal umzudrehen, ohne dass der zwischen den beiden eingeklemmte Ballon auf den Boden fällt?

DAS DREIER-DREAM-TEAM

Spielverlauf: Je drei Personen bilden ein Team. Sie stehen im Kreis und fassen sich mit den Armen um die Schultern. Ein in der Mitte jedes Teams am Boden liegender Luftballon muss nun ohne Hände nach oben gestupst werden, sodass er über den Köpfen herauskommt. Welches Team ist am schnellsten?

DER UNVERWECHSELBARE LUFTBALLON

Spielverlauf: Im Raum sind Luftballons in unterschiedlicher Größe und Form verteilt. Jeder Teilnehmer sucht sich einen Luftballon aus und schreibt seinen Namen darauf. Nun werden allen die Augen verbunden und jeder muss seinen Ballon durch ertasten erkennen.

BALLON-MÄNNCHEN

Spielverlauf: Aufgabe ist es, innerhalb von 1-3 Minuten so viele Strichmännchen wie möglich mit einem Filzstift auf einen Ballon zu malen. Die Schwierigkeit dabei ist, dass der Ballon zunächst aufgeblasen und mit einer Hand festgehalten werden muss. Er darf nicht verknötet werden.

BALLON IN DER HOSE

Spielverlauf: Wer schafft es, die meisten mittelgroß aufgeblasenen Ballons in seine Hose zu stopfen? Gewonnen hat die Mannschaft, die zusammen die meisten Ballons unterbringen konnte.

BALLONSITZ

Spielverlauf: Ein Spieler sitzt auf dem Stuhl und hat einen Ballon auf dem Schoß oder den Knien liegen. Der andere Spieler muss sich auf den Ballon setzen, sodass dieser platzt. Welches Team ist am schnellsten?

Variante: Dieses Spiel lässt sich auch als Staffel spielen.

Tanzspiele

ORANGENTANZ

Teilnehmerzahl: beliebig viele Tanzpaare
Material: genügend viele Orangen (Zitronen, Äpfel)

Spielverlauf: Die Paare müssen während des Tanzens zwischen ihren Stirnen eine Orange (Zitrone, Apfel) durch Druck und Gegendruck halten, ohne dabei die Tanzfassung zu lösen. Wer die Orange verliert, scheidet aus. Später scheidet auch jene Paare aus, bei denen die Orange auf die Wange oder den Mund herunterrutscht. Es ist verboten, eine herunterge-

rutschte Orange mit der Hand oder dem Arm wieder auf die Stirn zu geben.

Methodische Tipps: Man beginnt mit ruhigen Tanzrhythmen, um dann mit rasanteren, bewegteren fortzusetzen. Man kann die Frucht auch mit den Lippen halten lassen, es darf aber nicht hineingebissen werden (die Zähne dürfen keine Spuren hinterlassen!).

Quelle: Gerhard Schmidt, 100 Freizeitspiele, Steiger Verlag (1989)

SESSELTANZ

Teilnehmerzahl: nicht mehr als 12 Paare

Material: genügend Sessel

Spielverlauf: In der Mitte des Tanzkreises werden Sessel (oder Hocker) mit den Lehnen zueinander und den Sitzflächen nach außen aufgestellt. Die Paare tanzen um die Sessel herum. Immer wenn die Musik ihr Spiel unterbricht, muss jedes Paar versuchen, rasch einen leeren Sessel zu finden, und sich daraufsetzen. Einer sitzt dabei auf dem Schoß des anderen. Da immer ein Sessel weniger aufgestellt wird, als Tanzpaare am Spiel teilnehmen, findet ein Paar keinen Platz und muss ausscheiden. Nach jedem Durchgang wird deshalb ein Sessel weggenommen. Für das Siegerpaar gibt es einen Ehrentanz!

Methodische Tipps: Bei wenig Tanzpaaren kann man auch jeden auf einem Sessel Platz nehmen lassen. Es scheidet dann der oder die übriggebliebene mit seinem Tanzpartner aus (jede Runde 2 Sessel weniger aufstellen)!

Quelle: Gerhard Schmidt, 100 Freizeitspiele, Steiger Verlag (1989)

Wortspiele

NONSENSVORTRAG

Spielverlauf: Wem Nonsensgespräche und „höhere Blödeleien“ besondere Freude bereiten, hat bei diesem Spiel genügend Möglichkeiten, verrückte Ideen zu produzieren und seine Schlagfertigkeit unter Beweis zu stellen. Es können Rollen verteilt und Parteien gebildet werden. Es kommt aber auch vor, dass die Spieler sich ihre Rollen erst im Spiel

suchen. Hier einige originelle Themenvorschläge für lustige Nonsens-Runden:

- Auch Rundschreiben sind eckig.
- Was passiert, wenn das Fleisch willig, aber der Koch schwach ist?
- Die Steiermark wird überdacht.
- Lieber DVD als gar kein Deo.
- Brauchen wir Menschen mit Bildungshunger oder mit Wissensdurst?
- Wir fordern den Leibnitzkeks als Briefmarke.
- Bestimmt fallen der Gruppe noch viele weitere verrückte Themen ein.

Spielintention: Redegewandtheit, Spaß am Wortspiel, Schlagfertigkeit, Humor, Situationskomik.

Quelle: Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

VERRÜCKTE JOBS

Spielverlauf: Damit sich alle Spieler gut sehen können, setzen sie sich in Form eines Kreises hin. Die Spielleitung sagt, dass auf dem Arbeitsmarkt ständig neue Berufsfelder gefragt sind und gibt als Beispiele den „Ladenhüter“ und den „Flaschenwärmer“ vor. Hat die Spielidee erst einmal die Anwesenden gepackt, so sind sie nicht mehr zu bremsen. Reihum werden spontan die verrücktesten Berufe genannt und falls gewünscht, auch näher erläutert. Beim „Eierkocher“ dürfte dies noch leicht fallen. Aber was machen z.B. der „Strumpfhalter“ und der „Doppelstecker“?

Hier einige Inspirationen: Wassererhitzer, Rauchmelder, Zwiebelschneider, Kirschenentkerner, Büstenhalter, Unkrautvertilger, Korkenzieher, Backofenreiniger, Weichspüler, Tropfenspender, Wagenheber, Alleskleber, Geigerzähler...

Spielintention: Phantasie, Ideen entwickeln, Originalität, Sprachgewandtheit, Spaß am Wortspiel.

Quelle: Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

BLINDE UND SEHENDE

Material: CDs mit ruhiger Musik

Spielverlauf: Dieses Spiel ist etwas für Gruppen, die sich schon besser kennen. Die Spielgruppe wird in Paare aufgeteilt, die nacheinander verschiedene Aufgaben ausführen:

1. Der „Blinde“ wird an beiden Händen mit sprachlicher Unterstützung durch den Raum geführt.
2. Der „Blinde“ wird nur mit der Hand geführt (ohne Sprache).
3. Es besteht nur noch Kontakt über mehrere Fingerspitzen (die Partner stehen sich gegenüber).
4. Der „Blinde“ wird durch einen Summton des vorangehenden sehenden Partners geführt.
5. Der „Blinde“ geht allein durch den Raum. Der „Sehende“ gibt seine Anweisungen deutlich von einer Raumseite aus.
6. Der „Sehende“ lässt den „Blinden“ bestimmte Gegenstände im Raum ertasten, an Blumen riechen und geleitet ihn über verschiedene Hindernisse wie Stühle und Tische.
7. Die Paare („Blinde“ und „Sehende“) tanzen und halten Kontakt mit den Händen. Auf ein Signal werden die „Blinden“ von den „Sehenden“ an andere „Sehende“ weitergereicht.
8. Jetzt sind alle Spieler „blind“ und bewegen sich im Raum. Sie ertasten ihre Mitspieler (Hände, Gesichter, Haare usw.). Hierfür steht genügend Zeit zur Verfügung. Am Ende sprechen die Spieler über ihre gemachten Erfahrungen.

Spielintention: Vertrauen entwickeln, nonverbale Kommunikation, Kooperation.

Quelle: Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

SPORTMINISTER

Material: s. Spielbeschreibung

Spielverlauf: Zwei Spieler treten gegeneinander an. Jeder bekommt ein dickes Buch unter den linken Arm geklemmt, ein volles Glas Wasser, einen geschlossenen Regenschirm, ein Heft und einen Kugelschreiber in die Hand gedrückt. Nun gilt es: den Regenschirm aufspannen, laut aus dem Buch vorlesen, Wasser austrinken, einen Satz ins Heft schreiben, den Regenschirm zuspinnen und ohne den Re-

genschirm loszulassen eine „Kerze“ machen. Die Aufgabenstellungen lassen sich beliebig erweitern. Zum Schluss – die korrekte Durchführung aller Aufgaben vorausgesetzt – wird der schnellere Spieler zum Sportminister ernannt. Er hat seine Qualifikation auch ohne Parteibuch nachgewiesen.

Spielintention: körperliche Geschicklichkeit, Spaß, Situationskomik

Quelle: Peter Thiesen, Freche Spiele, Beltz Verlag Weinheim und Basel, 2. Aufl. 1997

Gruppenspiele

STROHHALM-PAPIERTRANSPORT

Spielverlauf: Ein kleines Stück Papier, das am Boden (Sessel) liegt (Durchmesser ca. 3 cm) muss mit einem Strohhalm angesaugt, um eine Wendemarke herumtransportiert und am Ausgangspunkt wieder abgelegt werden. Wenn das Papier zu Boden fällt, muss der Wettkämpfer wieder zurück zur Ausgangsstellung und neu beginnen.

Bewertung: 3 Wettkämpfer pro Mannschaft. Zeitstoppung (Gesamtzeit) oder Rangbestimmung (1., 2., 3. Platz).

Vorteil: Um das Papier ständig am Strohhalm halten zu können, muss eine ununterbrochene Saugbewegung mit dem Mund durchgeführt werden. Luft einteilen! Papier genau in der Mitte ansaugen.

Methodische Tipps: Möglichst viele (alle) Mannschaften gleichzeitig starten lassen. Darauf achten, dass die Strohhalme vorne (an der Ansaugstelle) ganz gerade sind.

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

ZÜNDHOLZSCHACHTEL-WEITBLASEN

Spielverlauf: Auf dem Boden liegend sollen die Wettkämpfer eine leere Zündholzschachtel von einer Markierung aus möglichst weit wegblasen.

Regel: Die Zündholzschachtel liegt mit ihrer Längsseite an der Markierung. Das dieser Linie am nächsten liegende Schachteck ist für die Weitemessung zu verwenden (mit Kreide am Boden markieren). Die Breite wird in Zentimetern angegeben. Wenn die Schachtel mit dem Mund berührt wird, ist der Versuch ungültig.

Bewertung: Jeder Wettkämpfer hat drei Versuche, die größte erzielte Weite zählt.

Vorteil: Die Schachtel sollte von schräg oben zuerst zart und dann immer kräftiger weggeblasen werden („Nachblasen“).

Methodische Tipps: Am besten ist es, einen Herrn und eine Dame pro Mannschaft starten zu lassen. Zuerst bläst die Dame, dann der Herr, beide Werte (Weiten) werden addiert.

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

Kleine Geschicklichkeitsspiele

PAPIERREISSEN

Spielverlauf: Jeder Kandidat bekommt ein Blatt Zeitungspapier in die Hand gedrückt. Er hat z.B. 1 Minute Zeit, um aus diesem Papier eine möglichst lange zusammenhängende Schlange zu reißen.

Regel: Wer die längere zusammenhängende Schlange vorweisen kann, hat gewonnen.

Vorteil: Es ist günstig, das Papier erst zu falten und dann zu reißen!

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

POWANDERUNG

Spielverlauf: Auf dem Boden sitzend müssen die Beine vom Boden abgehoben werden (Schwebesitz). Nur durch abwechselndes Verschieben der rechten bzw. der linken

Gesäßbacke muss der Kandidat versuchen vorwärtszukommen und eine markierte Strecke zu bewältigen.

Regel: Der Boden darf mit keinem anderen Körperteil außer mit dem Gesäß berührt werden.

Vorteil: Starke Gegenbewegungen mit den Armen sind vorteilhaft (rechtes Bein vor, linker Arm vor). Auch ein „Abschnellen“ von beiden Gesäßbacken gleichzeitig und damit ein „Vorwärtsspringen“ ist möglich.

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

STROHHALM-SPRINGEN

Spielverlauf: Ein Strohalm wird auf den Fußboden gelegt. Der Spieler stellt sich barfuß knapp davor. Er fasst seine großen Zehen mit den Händen und soll so über den Strohalm springen.

Regel: Wenn die Zehen ausgelassen werden, ist der Sprung ungültig.

Vorteil: Ein Rückwärtshüpfen ist wesentlich leichter. Auch seitwärts geht es immer noch besser als vorwärts. Beim Vorwärtshüpfen soll man eine extreme O-Bein-Stellung einnehmen und von den Fußaußenkanten abdrücken, ohne dabei abzurollen. So gelingt es geschickten Leuten, auch vorwärts drüberzuspringen.

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

ZEITUNG HOLEN

Spielverlauf: Eine doppelt zusammengefaltete Zeitung (Karton A4) steht auf dem Boden. Sie muss mit dem Mund aufgehoben werden. Dabei wird ein Bein nach hinten abgewinkelt und mit der gegengleichen Hand erfasst. Nun beugt man langsam das Knie des Standbeines, beugt (neigt) den Oberkörper vor und versucht, die Zeitung mit dem Mund zu schnappen. Hat man sie erwischt, dann richtet man sich mit der Zeitung im Mund wieder auf.

Regel: Der Versuch ist ungültig, wenn man mit der freien Hand oder dem gefassten Bein den Boden berührt. Wenn das gefasste Bein ausgelassen wird, zählt der Versuch auch nicht.

Vorteil: Die stabilste Lage erreicht man durch Andrücken des gefassten Beines an das gebeugte Standbein.

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

ZÜNDHOLZSCHACHTEL-PENDELBALL

Spielverlauf: Eine Kartoffel wird an einer langen Schnur gut angebunden (Kartoffel etwas einschneiden). Die Schnur befestigen die Wettkämpfer mittels Sicherheitsnadeln hinten am Körper so, dass die Kartoffel in Kniekehlenhöhe über dem Boden hängt. Vor jedem Wettkämpfer liegt auf dem Boden eine Zündholzschachtel. Sie soll durch geschickte Bewegungen mit der pendelnden Kartoffel in ein „Tor“ gespielt werden. Das Tor ist ein in einiger Entfernung stehender Sessel.

Regel: Die Zündholzschachtel darf nur mittels Kartoffel bewegt werden. Die Torlinie (= Verbindungslinie zwischen den Sesselbeinen) muss von der Zündholzschachtel völlig überquert werden.

Vorteil: Ein rhythmisches Einpendeln oberhalb der Schachtel ist günstig, um dann ganz gefühlvoll kurz abzusenken und die Schachtel voll zu treffen. Man kann dasselbe auch mit dem Rücken zur Zündholzschachtel spielen lassen (so ist es etwas schwieriger und möglicherweise auch lustiger).

Quelle: Gerhard Schmidt, Die besten Gruppenspiele, ÖBV & HPT Verlags Ges.m.b.H. & Co. KG, Wien, 1. Aufl. (2005)

EINFACHE CHARADE

Teilnehmerzahl: 2 und mehr Spieler

Material: Papier und Stift

Spielverlauf: Zwar kann man Charade zu zweit spielen, aber es macht weit mehr Spaß, so viele Mitspieler zu haben, dass zwei gleich große Gruppen gebildet werden können. Jede

Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer etc.) und schreibt diese am besten auf einzelne kleine Zettel. Reihum kommt dann jeder Mitspieler dran, die Begriffe pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden. Ein Pantomime der Gruppe A zieht einen Begriff von Gruppe B. Diesen muss er seiner eigenen Mannschaft vorspielen, die ihn innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits erraten muss. Ideal ist 1 Minute. Als Auswertung werden die benötigten Sekunden, die zum Erraten der Begriffe gebraucht werden, aufgeschrieben und addiert. Die gegnerische Mannschaft, die den jeweiligen Begriff kennt, verrät natürlich nichts. Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitspieler einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Es darf ruhig übertrieben werden in Mimik und Gestik, es darf sehr phantasievoll gespielt werden, damit die Mitspieler möglichst schnell den Begriff erraten können. Die Rater sollen alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen. Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!

Quelle: Spielesammlung – 150 Spielmöglichkeiten für die ganze Familie. Noris Spiele, Fürth

DOPPELCHARADE

Teilnehmerzahl: 2 und mehr Spieler

Material: Papier und Stift

Spielverlauf: Diese Charade wird nach den gleichen Regeln wie die einfache Charade gespielt. Komplizierter werden nur die zu erratenden Begriffe. Es dürfen ausschließlich zusammengesetzte Wörter benutzt werden. Dazu sollte vorher festgelegt werden, ob eine bestimmte Anzahl an Wortteilen genommen wird oder ob die Anzahl beliebig variieren darf. Einige Beispiele: 2 Wortteile: Computergrafik, Lustgewinn, Turmfalke, Tatendrang... 3 Wortteile: Kinderfahrkarte, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen... 4 Wortteile: Papier-

schneidemaschinenmesser, Wärmeisoliervlaseiben, Kaminfegerzylinderhut... Hierzu darf der „Pantomime“ mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffs erraten ist oder andere entsprechende Gesten sind erlaubt.

Quelle: Spielesammlung – 150 Spielmöglichkeiten für die ganze Familie. Noris Spiele, Fürth

Kleiner Denksport

O SOLEI MIO

Drei Ehepaare kamen nach langer Wanderung abends im Gasthaus an, wo sie übernachteten wollten. „Herr Wirt“, ruft einer der Herren beim Eintreten, „wir haben einen Mordshunger. Stellen Sie für uns drei Männer eine Riesenschüssel voller Soleier auf den Tisch, für die Damen eine Platte mit Kuchen. Wir gehen inzwischen auf unsere Zimmer und machen uns frisch.“ Der Wirt tat, wie ihm geheißen. Inzwischen konnte es einer der Männer nicht mehr aushalten; er eilte heimlich vorab in die Wirtsstube, verschlang ein Drittel der aufgetischten Soleier und verschwand wieder in seinem Zimmer. Kaum war er drin, schlich schon ein zweiter Ungeduldiger an den Esstisch. Da er von seinem Vorgänger nichts wusste, aß er heißhungrig ein Drittel der noch vorhandenen Soleier und verschwand. Dem Dritten dauerte es mittlerweile auch zu lange, er ging ins Gastzimmer und aß – nicht ahnend, dass da schon zwei vor ihm da gewesen waren – ein Drittel der restlichen Soleier. Dann ging auch er wieder auf sein Zimmer, um die verabredete Zeit abzuwarten. Wenig später traten die drei Ehepaare gemeinsam in die Gaststube und setzten sich zu Tisch. „Na“, sagte eine der Damen, „das nenn’ ich aber keine Riesenschüssel. Nicht mal drei Eier für jeden.“ Wie viele Soleier hatte der Wirt anfangs aufgetischt?

Lösung: Nicht mal drei Eier für jeden – also lagen weniger als neun und mehr als sechs Eier in der Schüssel. Da dieser Rest zwei Drittel einer ganzen Zahl ist, kommt 7 nicht infrage, sondern nur 8. Der Dritte aß also

von 12 Eiern 4, der Zweite von 18 Eiern 6 und der Erste gar 9 von den 27 Eiern, die der Wirt aufgetischt hatte.

VERFLIXTE VERWANDTSCHAFT

Ein junger Mann sagte zu seiner Mutter: „Frag du doch mal die Tochter meines Vaters, was sie der Tochter seines Vaters zu Weihnachten schenkt.“ Wer will da wem was schenken?

Lösung: Die Schwester des jungen Mannes will ihrer Tante etwas schenken.

SCHUHPUTZEREI

Im niederösterreichischen Waldviertel soll es dem Vernehmen nach noch ein kleines Hotel geben, wo die Gäste abends ihre Schuhe vor die Zimmertür stellen und sie morgens geputzt wiederfinden. Dieser uralte, ansonsten längst vergessene Brauch führte neulich zu folgender Unterhaltung zwischen dem Schuhputzer und dem Nachtportier: „Na, Franzl, heut bist aber schnell fertig worden.“ Schuhputzer: „Naja, sind ja auch nicht viele. Wenn ich sie alle beliebig zu Paaren zusammenstelle, sind entweder alle durcheinander oder ein Paar stimmt oder es passen alle Paare zusammen.“ Nachtportier, nach kurzem Überlegen: „Hast Recht, Franzl.“ Wie viele Schuhe hatte Franz zu putzen?

Lösung: Nur sechs Schuhe erfüllen die genannten Bedingungen. Stellt man sie beliebig paarweise zusammen, passt entweder keiner zum anderen, oder es passen zwei oder alle.

GESOCKSE

Die Eltern ziehen sich fürs Theater um, da fällt Mutter ein, dass Vaters schwarze Socken, die er gleich braucht, noch im Garten auf der Leine hängen. Es ist stockfinstere Nacht und natürlich findet sich weder Kerze noch Taschenlampe auf Anhieb. Also tappt Mutter ins Dunkel hinaus zur Leine, auf der vier Paar braune und sechs Paar schwarze Socken hängen. Natürlich nimmt Mutter als ordentliche Hausfrau gleich alle Strümpfe mit ins Haus, aber: Wie viele Strümpfe müsste sie mindestens abnehmen, um mit Sicherheit ein gleichfarbiges Paar zu haben, und wie

viele müsste sie nehmen, um garantiert ein schwarzes Paar zu finden?

Lösung: Nimmt sie drei Strümpfe ab, so hat sie mit Sicherheit ein Paar von gleicher Farbe. Um aber mit Sicherheit ein schwarzes Paar zu erhalten, muss sie zehn Strümpfe abnehmen, weil sie im ungünstigsten Fall zunächst einmal sämtliche acht braunen Strümpfe erwischt.

KAFFEEKRÄNZCHEN

Frau Weiß, Frau Rot und Frau Grau sitzen am Kaffeetisch. „Das ist ja sonderbar“, ruft eine der drei Damen. „Eine von uns trägt ein weißes, eine ein rotes und eine ein graues Kleid, genau wie unsere Namen.“ „Tatsächlich“, entgegnet die Frau im weißen Kleid, „aber niemand trägt das Kleid, das zu seinem Namen passt.“ „Das stimmt“, sagt Frau Rot. Welche Dame trug nun welches Kleid?

Lösung: Nur Frau Rot oder Frau Grau konnten ein weißes Kleid tragen. Da Frau Rot der „Frau im weißen Kleid“ antwortet, trägt sie also das graue Kleid. Frau Weiß trägt natürlich dann das rote Kleid.

Quelle aller Rätsel:

Klas Rechberger, Verflixte Knocheleien, Wilhelm Goldmann Verlag München.