



- *Klassiker* - - - - -

## 1. Bewegungslieder

Mitspieler: ab 1 Person

Material: Musikanlage

Erklärung: Hierzu bieten sich die folgende Lieder an, bei denen die Bewegungsabfolgen deutlich sind oder sogar gesungen werden:

- Macarena von Los Del Rio
- Fliegerlied von Markus Becker
- Cowboy & Indianer (komm` hol das Lasso rasu1) von Olaf Henning
- Das rote Pferd von Markus Becker
- A-E-I-O-U – Komm, lass uns tanzen! von Singa Gätgens, TanzAlarmKids
- Sportinator von Volker Rosin
- Komm, lass uns tanzen (KiKA Tanzalarm) von Volker Rosin
- Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm von Die Lollipopps

## 2. Stopptanzen

### 2.1. Klassisch

Material: Musikanlage

Erklärung: Es läuft Musik, welche vom Spielleiter in unterschiedlichen Abständen gestoppt wird. Wer sich bewegt muss leider ausscheiden. Die Ausgeschiedene Person darf dann die Musik stoppen und gemeinsam mit dem Spielleiter festlegen, wer raus ist.

### 2.2. Mit einem Gegenstand

Material: z.B. ein Kuscheltier, Musikanlage

Erklärung: Die Musik wird wieder abwechselnd gestoppt und gespielt. Während des Tanzens wird ein Gegenstand herumgegeben. Diesmal scheidet die Person, die den Gegenstand in der Hand hält aus. Diese Version ist vor allem was für jüngere Kinder, da nicht stillgestanden werden muss. Die Ausgeschiedene Person darf dann wieder die Musik stoppen. Außerdem können je nach Gruppengröße Gegenstände hinzugenommen werden.

### 2.3. Mit Zeitung

Material: Zeitung, Musikanlage

Erklärung: Die Musik wird wieder abwechselnd gestoppt und gespielt. Bei jedem Stopp wird die Zeitung wieder einmal zusammengefaltet. Wer den Boden berührt scheidet aus. Zudem kann man diese Version auch in Teams spielen. Das heißt, dass sich zwei Personen eine Zeitung teilen und das Team, welches sich länger auf der Zeitung hält gewinnt.



### 3. Wer kann sich die meisten Dinge merken?

#### 3.1. Name + Adjektiv

Hier ist Konzentration gefragt!

Material: keins

Erklärung: Jeder Mitspieler überlegt sich passend zu seinem Anfangsbuchstaben des Namens ein Adjektiv. Eine Person beginnt mit: „Ich heiße Lea und bin ...“. Die nachfolgende Person wiederholt den Satz der ersten Person und führt dies mit seinem Namen + Adjektiv fort. Die dritte Person wiederholt dann die Sätze der zwei vorherigen Personen und endet mit seinem Satz. Dies führt man so lange fort, bis man einmal rum ist. Ziel ist es, dass jede Person einmal den Satz der Mitspieler entsprechend der Reihenfolge zu wiederholen.

#### 3.2. Ich packe in meinen Koffer...

Material: keins

Erklärung: Eine Person beginnt mit: „Ich packe in meinen Koffer...“. Die nachfolgende Person wiederholt diesen Satz und fügt seinen Gegenstand o.ä. hinzu. Ziel ist es hier auch, dass jede Person den gesamten Kofferinhalt entsprechend der Reihenfolge wiedergeben kann. Das Spiel kann beliebig lange fortgeführt werden.

### 4. Stadt Land Fluss

Mitspieler: mind. 2 Personen

Material: Stifte und Zettel

Erklärung: Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel und Stift und fertigt eine Tabelle an. Für jede Spalte wird sich ein Thema überlegt. Bei der klassischen Version gibt es die Kategorien Stadt, Land und Fluss. Weitere Kategorien können sein: Verb, Farbe, Obst, Grund warum die Schule ausfällt oder YouTuber. Nun wird ein Buchstabe festgelegt. Dazu beginnt ein Mitspieler laut „A“ zu sagen und führt das ABC in seinem Kopf fort. Ein anderer Mitspieler sagt dann „stopp“. Zu dem Buchstaben, wo nun gestoppt wurde müssen sich alle ein passendes Wort mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben für jede Kategorie überlegen und in seine Tabelle eintragen. Hat einer zu jeder Kategorie ein Wort gefunden, so sagt dieser laut „stopp“. Die anderen Mitspieler müssen nun auch aufhören zu schreiben. Nun kommt es zur Punkteverteilung: 20 Punkte gibt es, wenn kein anderer Spieler ein Wort für diese Kategorie gefunden hat. 10 Punkte gibt es, wenn jeder Mitspieler ein unterschiedliches Wort in einer Kategorie gefunden hat. Haben mehrere Spieler den gleichen Begriff in einer Kategorie, so gibt es fünf dafür. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat.

### 5. Wer bin ich?

Mitspieler: mind. 2 Personen

Material: Stift und Kreppband



Erklärung: Zuerst wird eine grobe Kategorie festgelegt wie z.B. Schauspieler, Promis oder Sänger. Am besten setzt man sich in einen Sitzkreis und jeder Mitspieler schreibt für seinen linken Partner eine Person aus der Kategorie auf ein Stück Kreppband. Wichtig ist, dass niemand seine „neuen Namen“ sieht. Das Stück Kreppband wird dann jedem auf die Stirn geklebt, sodass die anderen Mitspieler den Namen sehen, man selbst aber nicht. Ziel ist es, dass jeder seinen „neuen Namen“ durch Fragen errät. Auf die Fragen darf immer nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden. Dementsprechend sollten die Fragen auch so gestellt werden, dass diese beantwortet werden können. Solange die Fragen mit „Ja“ beantwortet wird dürfen weitere Fragen gestellt werden. Wird eine Frage mit „Nein“ beantwortet, so darf der nächste Mitspieler mit den Fragen beginnen. Gewonnen hat derjenige, der zuerst seinen „neuen Namen“ errät.

## 6. Verstecken

### 6.1. Ich zähle von 20

Material: keins

Erklärung: Es wird eine Person ausgesucht, die zuerst die Mitspieler suchen muss. Die Person die die andern sucht zählt immer laut. In der ersten Runde beginnt sie mit 20 und schließt währenddessen die Augen. Während des Zählens müssen die anderen Mitspieler sich bei der zählenden Person am Rücken abschlagen und sich daraufhin verstecken. Hat der Spieler zu ende gezählt, so darf dieser lediglich drei Schritte machen und muss die anderen Mitspieler suchen. Findet er jemanden so sagt er laut dessen Namen. Dieser Mitspieler muss dann aus seinem Versteck kommen.

Die zählende Person beginnt, sobald sie meint niemanden mehr zu finden, laut zu sagen „Ich zähle von 19!“ und zählt erneut bis 0 runter. Während des Zählens müssen alle anderen Mitspieler sich bei der zählende wieder am Rücken abschlagen und neu verstecken. Ist der Zähler bei 0 angekommen, so kann er wieder drei Schritte machen und nach den Personen suchen.

Denkt der Zähler niemanden mehr zu finden, so beginnt dieser Ablauf von vorne. Diesmal zählt er von 18 runter. (dann von 17, danach von 16 usw.) Der Wechsel von Suchen und Zählen wird so lange wiederholt, bis alle Mitspieler gefunden sind. Die Zeit zum Abschlagen und verstecken wird jedoch immer kürzer und somit wird es auch immer schwerer sich zu verstecken.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Mitspieler gefunden sind. Die neue Runde beginnt und diesmal ist die Person, die im vorherigen Durchgang zuerst gefunden wurde der Zähler.

### 6.2. Verstecken mit Anschlag

Material: keins

Erklärung: Zuerst wird ein „Anschlag“ festgelegt, welcher im späteren Spiel wichtig ist. Dies kann z.B. ein Baum sein. Es wird ein Mitspieler



ausgesucht, der zuerst mit dem Zählen beginnt. Dieser Spieler zählt mit geschlossenen Augen von ca. 30 runter. Währenddessen verstecken sich alle anderen Mitspieler. Ist der Zähler bei 0 angekommen, so darf dieser die Augen öffnen und mit dem suchen der anderen Spieler beginnen. Ziel von den Spielern, die sich versteckt haben ist es sich am Anschlag frei zu schlagen. Dies gelingt, indem der Spieler bei seinem passenden Moment zum Anschlag rennt und dort „frei Name“ (Name der Person die sich frei schlägt) ruft. Sobald der Zähler den zum Anschlag rennenden Spieler wahrnimmt rennt dieser auch los und versucht noch vor ihm am Anschlag „Anschlag Name“ zu rufen. Die Person die zuerst angeschlagen wird und nicht rechtzeitig zum Anschlag kommt ist in der nächsten Runde der Zähler. Alle anderen Mitspieler versuchen weiterhin sich am Anschlag frei zu schlagen. Der Zähler kann, sobald er eine Person im Versteck gesehen hat, zum Anschlag rennen und „Anschlag Name“ rufen. Somit muss die angeschlagene Person aus dem Versteck kommen. Der letzte Spieler kann alle Mitspieler frei schlagen, indem dieser zum Anschlag rennt und „frei alle“ ruft. Zusammenfassend muss also immer versucht werden sich frei zu schlagen, bevor der Zähler einen anschlägt. Das Spiel ist beendet, sobald alle Mitspieler in ihrem Versteck gefunden worden sind.

### 6.3. Verstecken rückwärts

Material: keins

Erklärung: Es gibt einen Mitspieler der sich versteckt. Die übrigen Spieler zählen gemeinsam mit Augen zu bis ca. 30. Dann sucht jeder für sich die versteckte Person. Hat jemand die versteckete Person gefunden, sagt er nicht Bescheid, sondern versteckt sich heimlich ebenfalls dort. Nach und nach verstecken sich so immer mehr Spieler in dem Versteck. Beendet ist das Spiel, wenn alle Mitspieler das Versteck entdeckt haben.

## 7. Topf schlagen

Mitspieler: mind. 1 Person

Material: Topf, Holzlöffel, Süßigkeiten o.ä. und Augenbinde

Erklärung: Einem Mitspieler werden die Augen mit einer Augenbinde abgedeckt und bekommt den Holzlöffel in die Hand. Im Raum wird daraufhin ein Topf mit der Öffnung nach unten versteckt. Unter den Topf werden Süßigkeiten o.ä. versteckt. Der Spieler mit den verbundenen Augen kann nun vorsichtig über den Boden krabbeln und mit Hilfe des Löffels nach dem Topf „schlagen“. Diese Aufgabe kann durch die Mitspieler erleichtert werden, indem diese z.B. „kalt“ oder „warm“ sagen. Ziel ist es auf die Unterseite des Topfes zu schlagen ist dies gelungen, so ist der Schatz gefunden.



## 8. Knotenoma

Material: keins

Erklärung: Ein Mitspieler wird ausgewählt und verlässt den Raum. Alle anderen Mitspieler fassen sich an die Hände, sodass ein großer Kreis entsteht. Nun verknoten sich alle miteinander, ohne die Hand der Nachbarn loszulassen. Zum verknoten kann über und unter die Arme gestiegen werden. Sind alle gut verknotet, darf der Mitspieler wieder reinkommen und den Knoten entwirren, indem die Mitspieler erneut (auf Anweisung) über und unter die Arme laufen. Beendet ist das Spiel, wenn wieder ein großer Kreis entstanden ist.

## 9. Stille Post

Material: keins

Erklärung: Am besten setzt man sich in einen Stuhlkreis. Der Spieler, der beginnt legt einen Begriff, eine Aussage oder einen sinnvollen Satz fest und flüstert diesen seinem Sitznachbarn leise ins Ohr. Wichtig ist, dass die Mitspieler nichts mitbekommen. Der zweite Spieler flüstert das Verstandene nun in das Ohr des nächsten Nachbarn. So geht es reihum weiter.

Ist der Satz lang, gehen viele Wörter davon verloren oder werden durch andere ersetzt. Ist die Stille Post beim letzten Spieler angekommen, darf dieser laut sagen, was er verstanden hat.

- Kennst du das schon? - - - - -

## 1. Armer schwarzer Karter

Material: keins

Erklärung: Eine Person ist der Karter in der Mitte des Stuhlkreises. Der Karter sucht sich einen Mitspieler aus, den er zum Lachen bringen möchte und krabbelt auf allen vieren zu diesem hin. Durch Fratzen, Geräusche o.ä. versucht der Karter den Mitspieler zum Lachen/ Grinsen zu bringen. Die vom Karter ausgewählte Person muss währenddessen dem Karter drei Mal über den Kopf streichen und sagen: „Armer schwarzer Karter.“. Wichtig ist bei dem Wiederholen des Satzes dem Karter in die Augen zu schauen. Lacht oder grinst die Person nicht, so sucht der Karter sich jemand neuen. Dies passiert solange, bis eine Person lacht bzw. grinst. Dann wechselt die Person den Platz mit dem Karter und die Person die vorher auf den Stuhl saß ist nun der Karter.

## 2. Singduell

Mitspieler: mind. 4 Personen

Material: Dirigentenstab o.ä. wie z.B. einen Stift

Erklärung: Die Mitspieler werden in zwei Teams aufgeteilt. Die Teams setzen sich auf die gegenüber. Zwischen den Teams sollte ca. 8m Abstand sein. In der Mitte der Teams wird der Dirigentenstab gelegt. Der Spielleiter beginnt damit laut „A“ zu sagen und führt das ABC in seinem Kopf fort. Ein Mitspieler kann nun „stopp“ sagen und der Spielleiter teilt laut den Buchstaben mit, bei dem er stehen geblieben ist. Passend zu diesem



Buchstaben muss sich nun einer passender Songtitel überlegt werden. Eine Person die einen Titel hat rennt zum Dirigentenstab und stimmt den Song an. Das Team hat nun die Aufgabe mitzusingen. Erkennt der Spielleiter den Song, gilt es als ein Punkt. Kennt das Team den Song nicht, so hat das gegnerische Team eine Chance den Punkt zu bekommen. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

### 3. Ich wünsche mir...

Wer kennt sich Zuhause am besten aus?

Mitspieler: mind. 3 Personen

Material: keins

Erklärung: Die Mitspieler werden in zwei Teams aufgeteilt. (mind. eine Person pro Team) Zuvor sollte der Spielraum abgeklärt werden. Es kann sowohl das ganze Haus/ die ganze Wohnung, eine Etage, der Garten oder aber auch nur ein Raum genutzt werden. Der Spielleiter überlegt sich einen Gegenstand, welcher irgendwo in dem festgelegten Spielraum liegt. Dieser wird im nächsten schritt den Teams gleichzeitig gesagt. Daraufhin begeben sich die Detektive auf die Suche nach dem gesuchten Gegenstand. Hat ein Detektiv diesen gefunden, so muss dieser beim Spielleiter abgegeben werden. Hat ein Detektiv den Gegenstand in der Hand, so darf dieser nicht mehr weggenommen werden. Das Team, welches zuerst den richtigen Gegenstand beim Spielleiter abgibt erhält den Punkt. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

### 4. Wer ist der geheime Dirigent?

Material: keins

Erklärung: Eine Person (oder aber auch zwei Personen) ist der Detektiv und verlässt den Raum. Die Mitspieler im Raum bestimmen einen Spieler, dessen Bewegungen alle anderen nachmachen müssen. Dies können sowohl unauffällige und ganze kleine, aber auch auffällige Bewegungen sein. (z.B. wackeln mit den Fingern, wippen mit dem Fuß, kratzen am Kopf o.ä.) Der Detektiv betritt nun den Raum und muss den geheimen Dirigenten entlarven. Der Dirigent muss nun darauf achten, dass der Detektiv ihn nicht dabei ertappt, wie er die Bewegungen vormacht. Dies gelingt am besten, wenn der Detektiv ihm gerade den Rücken zudreht. Die anderen Mitspieler müssen ebenfalls aufpassen und dürfen nicht zu auffällig auf den Dirigenten achten. Der Dirigent hat drei Versuche den Dirigenten zu finden, indem er nach und nach die Namen der ihm verdächtigen Personen sagt. Ist der geheime Dirigent gefunden, so darf dieser nun den Raum verlassen. In der neuen Runde wird anschließend ein neuer geheimer Dirigent festgelegt.

### 5. Das Pinguin-Spiel

Mitspieler: mind. 7 Personen

Material: ein Stuhl pro Person

Erklärung: Alle Mitspieler stellen ihren Stuhl irgendwo in den Raum und setzen sich. Eine Person ist zuerst der Pinguin: er/sie begibt sich möglichst weit von ihrem Stuhl entfernt ans andere Ende des Raums. Der Pinguin darf sich nur langsam watschelnd wie ein Pinguin fortbewegen: Ein Fuß vor den nächsten, die Hände an den Seiten vom Körper gespreizt. Ziel des Pinguins ist es, einen freien Stuhl zu bekommen. Alle Mitspieler wollen



verhindern, dass der Pinguin sich setzen kann. Dafür können sie aufstehen und schnell auf den freien Stuhl wechseln, somit muss der Pinguin diesen neuen freien Stuhl anlaufen. Wer einmal loslaufen wollte, muss dies auch tun und darf nicht auf seinen alten Stuhl zurück. Sobald der Pinguin sitzt, wird er zum normalen Mitspieler und die Person, die gerade steht oder sich zuletzt gesetzt hat, wird zum Pinguin. Der neue Pinguin muss nicht ans andere Ende des Raums, sondern beginnt vom aktuellen Standpunkt. So geht es immer weiter bis die Spielleitung das Spiel beendet.

## 6. Flaschenkegeln

Material: eine Flasche pro Person, einen Ball

Erklärung: Dieses Spiel kann nur draußen gespielt werden. Jeder Mitspieler befüllt eine Flasche mit Wasser und es wird sich in einem großen Kreis aufgestellt. Ein Spieler beginnt das Spiel, indem er/ sie versucht die Flasche eines anderen mit dem Ball um zu kegeln (umwerfen ist auch eine mögliche Spielvariante). Auf die Flasche eines Nachbarspielers zu treffen ist vorerst nicht erlaubt. Auch das Zurückwerfen auf den vorherigen Mitspieler ist nicht erlaubt. Trifft der Spieler/ die Spielerin die Flasche, so muss der Betroffene zuerst den Ball wieder holen und darf dann erst seine Flasche wieder hinstellen. Nun ist er/ sie an der Reihe und darf auf die nächste Flasche zielen. Ziel des Spiels ist es möglichst lange, möglichst viel Wasser in der Flasche zu behalten. Sobald eine Flasche leer ist scheidet dieser Mitspieler aus. Der Kreis kann kleiner werden, sobald weniger Mitspieler im Spiel sind.

## 7. Ninjaturtles

Material: keins

Erklärung: Alle stehen im Kreis und stellen sich so wie ein „Ninja“ auf. Einer fängt an und versucht mit einer Ninjabewegung mit seiner rechten Hand, den linken Arm seines rechten Mitspielers zu treffen. Dieser darf versuchen in einer Bewegung seinen Arm wegzuziehen. Trifft der Anfänger den Arm dennoch, so ist dieser Arm „raus“ und wird auf den Rücken gelegt. Der Mitspieler hat nun nur noch einen Arm im Spiel. So geht es immer weiter im Kreis. Hat ein Spieler beide Arme „verloren“ ist er raus. Gewonnen hat der Ninja, der am längsten mit zwei bzw. einem Arm im Spiel ist.

## 8. Kissenrennen

Mitspieler: mind. 10, gerade Anzahl,

Material: zwei Kissen, pro Person einen Stuhl

Erklärung: Alle sitzen in einem Stuhlkreis und werden in zwei Teams aufgeteilt. Wichtig ist, dass die Spieler aus den Teams abwechselnd nebeneinander sitzen. Nun bekommen zwei sich gegenüber sitzende Spieler aus gegnerischen Teams ein Kissen. Die Spielleitung gibt eine gemeinsame Richtung vor, in die die Kissen wandern. Dabei wird jedes Kissen nur an ein Teammitglied weitergegeben. Dementsprechend muss das Kissen immer über den Sitznachbar an die übernächste Person aus dem eigenen Team weitergegeben werden. Ziel des Spiels ist es das gegnerische Kissen einzuholen. Während des gesamten Spiels dürfen die Kissen weder geworfen, noch das gegnerische Kissen blockiert werden. Erschwert werden kann das Spiel, indem der Spielleiter das Signal „Richtungswechsel“ einführt. Daraufhin muss das Kissen die Richtung ändern.