



# Spiele mit Kindergruppen **RZSO**

Für Drinnen und Draussen



## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Spiele für Draussen:</b> .....	<b>4</b>
1.1	Wäscheklammern-Fangspiel .....	4
1.2	Toaster .....	4
1.3	Drachenschwanz-Jagd.....	4
1.4	Katz und Maus.....	5
1.5	Wilder-Stier .....	5
1.6	Bierdeckel (auch drinnen möglich) .....	5
1.7	„Storch und Bär“ .....	5
1.8	Komm mit – Lauf weg .....	6
1.9	Eins-zwei-drei .....	6
1.10	Grossmutter – Jäger – Wolf .....	6
1.11	Bandschlingen - Durchschlüpfen (auch für drinnen) .....	7
1.12	Hasen-Rugby .....	7
1.13	Krabben-Jagd.....	7
1.14	Piratenschiff .....	7
1.15	Bäume tasten .....	8
1.16	Fahnenjagd.....	8
1.17	Baumstammsortierung .....	8
1.18	Spinnennetz .....	9
1.19	Seilüberquerung.....	9
1.20	Schnitzeljagt .....	9
1.21	Kartoffellauf (auch gut oder sogar besser mit Tischtennisball) .....	9
1.22	Luftballon-Lauf .....	9
1.23	Elefanten-Spiel .....	10
1.24	Krabben grapschen (auch drinnen möglich) .....	10
1.25	Monarch (auch drinnen möglich).....	10
1.26	Gemetzel (auch drinnen möglich).....	10
1.27	Systemisches Kreiseln .....	11
1.28	Moorüberquerung .....	11
1.29	Schnecken checken .....	11
1.30	Hexentanz .....	11
1.31	.....	12
1.32	.....	13



2.1	Durchschlupf-Spiel .....	14
2.2	1 – 2 – 3 – Klettern (oder Friedrich oder Hütte...) .....	14
2.3	Stühlerücken .....	14
2.4	Obstsalat 1 .....	14
2.5	Gordischer Knoten .....	15
2.6	Activity .....	15
2.7	Wer bin ich .....	15
2.8	Karten-Schoss-Sitzen.....	15
2.9	Platz tauschen .....	16
2.10	Durchnummerieren.....	16
2.11	Stumme Jule.....	16
2.12	Weitergebe - Spiele.....	16
2.13	Eierfall-Spiel .....	17
2.14	Fliegender Teppich.....	17
2.15	Wäscheklammern hinhängen .....	17
2.16	Mord im Dunkeln .....	17
2.17	Donauwelle .....	18
2.18	Jeder mit weissen Socken... ..	18
2.19	Obstsalat 2 .....	18
2.20	Schenkelklopfer (Klopfspiel), analog auf Tisch.....	18
2.21	Rübenfeld .....	19
2.22	Zeitungstanzen.....	19
2.23	Hau Ruck .....	19
2.24	Grummel, Grummel .....	19
2.25	Watte pusten .....	20
2.26	Kartenblasen .....	20
2.27	Rippel Dippel .....	20
2.28	Concentration .....	21
2.29	Faxmaschine.....	21
2.30	Förderband.....	21
2.31	.....	22
2.32	.....	23

## Spiele mit Kinder- und Jugendgruppen

### 1 Spiele für Draussen:

---

#### 1.1 Wäscheklammern-Fangspiel

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Jeder bekommt drei Wäscheklammern, die man sich an die Kleidung hängt. Jeder versucht den anderen so viele zu klauen wie möglich.
Variante:	<i>Wäscheklammern wieder loswerden.</i>
Material:	pro Teilnehmer je drei Wäscheklammern Absperrband für Spielfeldbegrenzung
Zeit:	ca. 5 min

---

#### 1.2 Toaster

Alter:	ab 2. Klasse
Spielbeschreibung:	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 zeigende Person zählt dabei auf zehn. Bei einem Fehler wechselt der, der gepatzt hat, mit dem in der Mitte.
	Die Figuren sind folgende:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toaster:</b> Mittlere Person hüpft als fertiges Toast. Die beiden Nebenmänner schliessen die Arme um ihn als Toaster.</li> <li>• <b>Mixer:</b> Mittlere Person hält ihre Zeigefinger auf die Köpfe der beiden anderen. Diese drehen sich als Quirle um den Finger</li> <li>• <b>Waschmaschine:</b> Mittlere Person stellt die rotierende Wäsche mit ihrem Kopf dar, die beiden äusseren formen mit den Armen die Waschmaschine.</li> <li>• <b>Elefant:</b> Mittlere Person macht einen Rüssel mit den Armen, die beiden äusseren stellen die Ohren dar.</li> <li>• <b>James Bond:</b> Mittlere Person stellt sich wie James Bond mit Waffe hin, die beiden anderen spielen die Bondgirls.</li> </ul>
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	mindestens 10 min

---

#### 1.3 Drachenschwanz-Jagd

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Alle Kinder stehen in einer Schlange hintereinander und fassen mit den Händen um die Hüfte des Vordermanns. Der Letzte (=Schwanz) hat eine Reep-Schnur/ein Tuch etc. in seiner Hose als Schwanz stecken. Der Erste (=Drachen-Kopf) muss den Schwanz abreißen, ohne dass sein „Körper“ (= restliche Kinder) auseinanderfällt. Hat er es geschafft, kommt der Erste an letzte Stelle, und so weiter.
Variante:	<i>2 Drachen</i>
Material:	Reep-Schnur bzw. Tuch als Schwanz
Zeit:	ca. 5 min

---

#### 1.4 Katz und Maus

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	9 Kinder stehen in Dreier-Reihen hintereinander und fassen sich in diesen Dreier-Reihen mit ausgestreckten Armen an den Händen. Somit entstehen zwei Gänge zum Durchlaufen. Eine Katze fängt eine Maus indem sie durch die Reihen laufen. Fühlt sich die Maus bedroht, d.h. kommt die Katze zu nahe, ruft sie laut „Hilfe“. Die „Mauern“ drehen sich dann um 90 Grad und fassen sich wieder mit ausgestreckten Armen an den Händen (mit den vorigen Vorder- und Hintermännern). Somit entstehen neue Gänge. Die Maus kann die Katze durch geschicktes Lenken an der Nase herumführen. Wurde die Maus gefangen, werden neue Katz und Maus ernannt. Bei Mehr Kindern Reihen anpassen! - sehr lustig.
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	10 min

---

#### 1.5 Wilder-Stier

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Die Kinder stehen im Kreis mit einem Seil in beiden Händen oder einer Hand (dieses ist an den Enden zusammengeknotet). Ein Stier steht in der Mitte und muss versuchen die Hände der Kinder abzuschlagen (antippen). Das Seil darf nicht herunterfallen. Wenn es bei einem Kind herunterfällt, bzw. wenn eine Hand getroffen wird wechselt, der Stier.
Variante:	-
Material:	ein langes Spielseil
Zeit:	ca. 10 min

---

#### 1.6 Bierdeckel (auch drinnen möglich)

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Auf dem Boden werden Bierdeckel verteilt. Dabei ist darauf zu achten, dass gleiche viele Deckel die obere und dieselbe Anzahl die untere Seite zeigt. Die Kinder werden in zwei gleichgrosse Gruppen eingeteilt. Jedes Team bekommt die obere oder die untere Bierdeckelseite zugeteilt. Auf das Starkommando versuchen die Kids die Bierdeckel so umzudrehen, dass möglichst alle ihre zugewiesene Seite zeigt. Das Spiel dauert drei Minuten. Dann wird gezählt.
Variante:	<i>auf sammeln, wer am Ende am meisten hat</i>
Material:	viele Bierdeckel desselben Lieferanten
Zeit:	ca. 10 min

---

#### 1.7 „Storch und Bär“

Alter:	ab 2. Klasse
Spielbeschreibung:	Je zwei Kinder haken sich mit Armen bei einander ein. Diese Zweiergrüppchen verteilen sich auf der Spielfeldfläche. Zwei Kinder sind Fänger (Bär: brüllt beim Fangen) und Gejagter (Storch: klappert in dem er die Ausgestreckten Arme beim Davonrennen gegeneinanderschlägt). Gejagter kann sich in Sicherheit bringen, indem er sich bei einem Zweiergrüppchen dazu einhackt. Hat er sich eingehakt, muss sich der äussere dritte von dem Grüppchen lösen und wird nun zum Fänger. Der Fänger wird somit plötzlich zum Gejagten. Kann der Fänger den Gejagten fangen, wechseln ebenfalls die Rollen – der Fänger wird zum gejagten und umgekehrt.
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	10 min

---

### 1.8 Komm mit – Lauf weg

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind geht ausserhalb des Sitzkreises und tippt beim Vorbeigehen einem Mitspieler auf die Schulter und sagt entweder „Komm mit“ (beide laufen in derselben Richtung um den Kreis), oder „Lauf weg“ (Entgegengesetzte Richtung). Wird der Antipper eingeholt hat er verloren und muss erneut antippen.
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	10 min

---

### 1.9 Eins-zwei-drei

Alter:	ab 2. Klasse
Spielbeschreibung:	Zwei Gruppen stehen sich auf den Grundlinien gegenüber. Jedem Spieler ist eine Zahl zugeteilt – in jeder Gruppe werden die gleichen Zahlen verteilt (z.B. 1 – 5). Der Spielleiter steht auf der Mittellinie. Er hält einen Gegenstand in der ausgestreckten Hand (Plüschtier oder Mütze etc.). Irgendwann ruft er plötzlich eine Zahl. Das jeweilige Kind beider Mannschaften rennt in die Mitte um den Gegenstand zu schnappen und mit der Beute wieder zurück hinter seine Gruppen-Ziellinie zu gelangen. Das schnellere Kind bekommt einen Punkt. Das Team, das zuerst zehn Punkte hat, hat gewonnen. Das Kind, welches den Gegenstand in der Hand hält, kann durch den Gegner durch das Antippen an den Rücken gestoppt werden. Gelingt dies erhält diese Gruppe den Siegerpunkt.
Variante:	<i>Der Spielleiter ruft zwei Nummern gleichzeitig: die zwei Kinder müssen sich nehmen, so dann in die Mitte rennen und mit Beute wieder zurück. Der Spielleiter ruft drei Nummern gleichzeitig: zwei Kinder müssen das dritte Kind auf gekreuzten/verschränkten Armen tragen.</i>
Material:	Plüschtier oder Mütze etc.
Zeit:	15 min

---

### 1.10 Grossmutter – Jäger – Wolf

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Zwei Gruppen stehen sich auf den Grundlinien gegenüber, der Leiter stellt sich auf der Mittellinie auf. Es gibt drei Figuren die mit Gesten und Geräuschen dargestellt werden müssen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grossmutter: wackelt schimpfend mit dem Zeigefinger und sagt: „zz-zz.“</li> <li>• Jäger: streckt Arm nach vorne (=Gewehr) und sagt: „peng-peng.“</li> <li>• Wolf: macht Kratzbewegungen in die Luft und brüllt: „wuaaaa.“</li> </ul> Die beiden Gruppen einigen sich still und leise für eine Figur und gehen dann zur Mittellinie. Leiter zählt bis drei und dann müssen beide Mannschaften ihre Figur darstellen. Nun muss sehr schnell überlegt werden wer wen fangen muss: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oma schimpft Jäger (=fängt ihn)</li> <li>• Jäger erschiessst Wolf (=fängt ihn)</li> <li>• Wolf frisst Oma (=fängt ihn)</li> </ul> Beide Gruppen fangen nun oder laufen weg. Es wird jedoch nicht wild hin und hergelaufen, sondern nur ins eigene Ziel oder beim Fangen Richtung fremdes Ziel. Werden Kinder erwischt, dürfen sie „behalten“ werden. Mannschaftsgrösse ändert sich somit ständig. Jetzt erneut Figur überlegen, an Mittellinie.
Variante:	-
Material:	keines
Zeit:	10 min

---

### 1.11 Bandschlingen - Durchschlüpfen (auch für drinnen)

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Zwei Gruppen stellen sich je in einem Kreis auf. Zwei Spieler halten eine Bandschlinge. Die Kinder versuchen möglichst schnell alle durch die Bandschlingen steigen zu lassen. Die Gruppe, bei welcher alle Schüler zuerst durch die Bandschlinge gestiegen sind, hat gewonnen.
2. Variante:	<i>ein Kreis, zwei Bandschlingen im Wettrennen</i>
Material:	zwei Bandschlingen
Zeit:	5 min

---

### 1.12 Hasen-Rugby

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Zwei Teams verteilen sich durcheinander über die Spielfläche. Ein Gegenstand z.B. Plüschhase muss 10x in der Mannschaft hin und her geworfen werden. Jedes Mal, wenn jemand aus der Mannschaft den Gegenstand fängt, gibt es einen Punkt. Es darf nicht zu demjenigen geworfen werden, von dem man den Hasen gerade bekommen hat! Fällt der Hase auf den Boden, beginnt man wieder bei null. Fängt die andere Mannschaft den Gegenstand ab, beginnt diese zu zählen.
Variante:	-
Material:	Plüschtier oder ähnliches Wurfgeschoss
Zeit:	5 min

---

### 1.13 Krabben-Jagd

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Alle laufen auf den Händen und den Füßen. Das "Füdl" ist dabei auf den Boden gerichtet, der Bauch zeigt zum Himmel. Nun wird versucht, die Gegenspieler umzustossen indem man die Arme oder Beine des Anderen wegzieht. Sobald der Hintern den Boden berührt ist dieser Spieler ausgeschieden.
Variante:	<i>Jedes Kind hat drei Bündel. Nach jedem ausscheiden, muss er seinem Mitstreiter einen Bündel abgeben. Sobald er keinen Bündel mehr trägt, ist er ausgeschieden.</i>
Material:	-
Zeit:	10 min

---

### 1.14 Piratenschiff

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Zwei Freiwillige mit verbundenen Augen übernehmen die Rollen als <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piratenschiff</li> <li>• Handelsschiff</li> </ul> Die übrigen Kinder stellen sich im Kreis auf. Jeder zweite ist ein Piratenleuchtturm resp. ein Handelsleuchtturm. Die Türme geben unterschiedliche Geräusche von sich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piratenleuchtturm: pipp</li> <li>• Handelsleuchtturm: Bubb</li> </ul> Durch die Geräusche lotsen die Türme ihr Schiff. Die Schiffe müssen auf den Turm, der Geräusche gibt zulaufen. Das Handelsschiff muss einen vorab bestimmten Leuchtturm anlaufen. Dieser darf als einziger <b>keine</b> Geräusche von sich geben. Das Piratenschiff versucht das Handelsschiff zu fangen. Das Schiff, dass dieses Ziel zuerst erreicht, hat gewonnen.
Variante:	<i>Ein paar Handelsleuchttürme werden durchnummeriert, schafft das Handelsschiff diese Türme der Reihe nach zu erreichen, hat es gewonnen.</i>
Material:	zwei Augenbinden
Zeit:	10 min

---

### 1.15 Bäume tasten

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Immer zwei Kinder bilden ein Paar. Ein Kind pro Team verbindet sich die Augen. Der Partner führt es zu einem Baum. Dieser muss nun so gut ertastet/errochen werden, dass er später wiedergefunden werden kann. Meint das Kind, ihn nun gut zu kennen, wird es weggeführt und evtl. noch gedreht, damit Orientierung verloren geht. Nun muss „sein“ Baum mit offenen Augen wiedergefunden werden. Der Partner darf natürlich etwas helfen.
Variante:	-
Material:	Augenbinden für jedes zweite Kind
Zeit:	10 min

---

### 1.16 Fahnenjagd

Alter:	MS
Spielbeschreibung:	Es wird ein grosses Spielfeld mit Absperrband markiert. Dieses dient als Grenze und darf während dem Spiel nicht überschritten werden. Es werden zwei (oder auch mehr) möglichst genau gleich starke Gruppen gebildet. Die Gruppen treffen sich in der Mitte des Geländes, dort trennen sie sich. 2 Helfer bleiben an einem zentralen Anlaufpunkt. Im Umkreis von 20-30m um Anlaufpunkt ist friedliche Zone, in der keine Lebensbändchen abgerissen werden dürfen, auch dürfen in diesem Bereich keine Fahnen gebracht werden. Diese Friedenszone wird ebenfalls markiert. Nun bauen sich die Gruppen an versteckten Orten ein kleines Lager (z.B. aus Zweigen u. Ästen). In der Mitte des Lagers wird jeweils eine Fahne (z.B. Handtuch) aufgehängt. Nach einer vorher bestimmten Zeit fängt dann das eigentliche Spiel an: die Gruppen müssen versuchen, die Fahnen der Gegner zu ergattern, ihre eigene aber zu verteidigen. Zudem hat jeder Spieler ein Lebensbändchen, das er verlieren kann, wenn es ihm von jemandem abgerissen wird. Das Bändchen muss sichtbar getragen werden. Es wird bei allen in den Hosenbund gesteckt. Der Bändchen muss zu 2/3 sichtbar sein. Wer sein Bändchen verloren hat, darf nicht mehr mitspielen und muss, falls er eine Fahne bei sich hat, diese an Ort und Stelle fallen lassen. Er kann sich dann an der „zentralen Anlaufstelle“ ein neues Lebensbändchen besorgen und darf dann nach 3 min Wartezeit wieder mitspielen. Am Schluss wird jede Fahne mit 10 Punkten bewertet (auch die eigene); jedes Lebensbändchen mit einem Punkt, je nach Gruppenstärke.
Variante:	<i>Catch the Flag: ohne Lebensbändchen, Wer am Rücken berührt wird, muss ins Gefängnis. Die Gefangenen können durch einen Handschlag eines Mitspielers aus dem eigenen Team wieder befreit werden.</i>
Material:	pro Teilnehmer ein Bändchen, 2 Fahnen oder Handtücher, Absperrband
Zeit:	60 min

---

### 1.17 Baumstammsortierung

Alter:	US, MS
Spielbetrieb:	Alle Kinder stehen nebeneinander auf einem liegenden Baumstamm (soll nicht zu dick sein – sonst zu einfach!). Nun müssen sie sich nach Alter oder ABC der Vornamen-Anfangsbuchstaben sortieren, dass sie danach exakt nebeneinanderstehen. Keiner darf den Baum verlassen, keiner darf runterfallen. Gegenseitige Hilfe ist gefragt. Am Anfang ist es ein wildes Gewusel. Bei kleineren Kindern evtl. helfen, z.B. hinweisen, erstmal ohne Platztauschen überlegen wie die Reihenfolge werden soll
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	5 min

---



### 1.18 Spinnennetz

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Es werden Seile als Netz zwischen zwei Bäumen gespannt. Kinder sollen durch Lücken kommen, ohne das Seil zu berühren:

Variante:

- mit verbundenen Augen durch Lotsen der anderen
- in Gruppe: jeder durch ein anderes Loch

Material: ein langes oder mehrere kürzere Seile

Zeit: 10 min

---

### 1.19 Seilüberquerung

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Alle stellen sich in einer Reihe auf. Ein Seil ist in angebrachter Höhe gespannt. Die Kinder müssen über das Seil steigen. Dabei müssen sie stets mit mindestens einem Kind der Gruppe in Berührung bleiben. Berührt einer das Seil, so erblindet er oder wird mit einem anderen zusammengebunden.

Variante: -

Material: langes Seil, kurze Stricke zur Paarbildung

Zeit: 10 min

---

### 1.20 Schnitzeljagd

Alter: US, MS

Spielbeschreibung: Im Vorfeld wird mit Kreide eine Route markiert. Am besten zeichnet man gut sichtbare Pfeile mit einer weissen Kreide auf Bäumen oder grossen Steinen. Es sollte alle 30 Schritte eine Kennzeichnung geben, die von den Kindern leicht entdeckt werden kann. An den jeweiligen Stationen (gekennzeichnet durch Luftballons) finden die Kinder ein Puzzleteil der Schatzkarte. Im Ziel angekommen können die Kinder den Schatz mithilfe der Karte suchen.

Variante: -

Material: Schatz, Schatzkarte, Karte, Kreide

Zeit: 45 min

---

### 1.21 Kartoffellauf (auch gut oder sogar besser mit Tischtennisball)

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: In Teams werden Elemente für einen Hindernisparcours erstellt. Anschliessend werden Teams gebildet. Die Kinder versuchen den Parcours möglichst schnell mit einem Tischtennisball auf dem Löffel absolviert werden. Nach einer Runde muss der Löffel mit dem Ball weitergegeben werden. Fällt der Ball vom Löffel, muss sofort stehengeblieben und der Ball vom Boden aufgehoben werden. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Teilnehmer durch den Parcours geschickt hat.

Variante: -

Material: 2 Löffel, 2 Tischtennisbälle oder Kartoffeln

Zeit: 30 min

---

### 1.22 Luftballon-Lauf

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Zwei Kinder klemmen sich einen Luftballon zwischen die Schultern und laufen einen vorbereiteten Parcours ab. Fällt der Ballon zu Boden, muss sofort stehengeblieben und der Ballon vom Boden aufgehoben werden. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Teilnehmer durch den Parcours geschickt hat.

Variante: -

Material: einige Luftballons (Ersatz!)

Zeit: 30 min

---

### 1.23 Elefanten-Spiel

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Je ein Gegenstand (Stein) wird pro Team direkt an den Start gelegt. Auf „Los“ muss der erste des Teams 7-mal um den Stein herumlaufen. Dabei soll eine Hand den Gegenstand stets berühren. Im Anschluss muss ein kleiner Parcours absolviert werden. Sobald dieser abgeschlossen wurde, darf das nächste Teammitglied starten.

Achtung:

- Gelände gut auswählen, Stolperfallen vermeiden, Gefälle, etc.
- Leiter gegebenenfalls nebenherlaufen und Kinder auffangen, da sie durch Schwindelgefühle schwanken werden

Variante: -

Material: Naturmaterial

Zeit: 15 min

---

### 1.24 Krabben grapschen (auch drinnen möglich)

Alter: US, MS

Spielbeschreibung: Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Teammitglieder sitzen hintereinander. Dabei strecken sie die rechte Hand nach vorne, die Linke nach hinten. Die Kinder halten die Hände des Vorder- und Hintermanns fest. Am Ende sitzt ein Leiter und hat je eine Hand der letzten Beiden aus den Teams in je einer Hand. Irgendwann drückt er gleichzeitig die Hände der beiden Kinder. Diese müssen den Händedruck wie einen Stromschlag durch die Reihe geben bis dieser bei den Ersten ankommt. Vor den Ersten liegt ein Gegenstand (z.B. Mütze). Ist der Händedruck angekommen, muss schnell nach der „Krabbe“ (Gegenstand) grapschen. Der Schnellere setzt sich hinten an seine Gruppe. Es wird so lange gespielt, bis in einer Mannschaft der erste wieder vorne sitzt.

Variante: -

Material: Mütze etc.

Zeit: 10 min

---

### 1.25 Monarch (auch drinnen möglich)

Alter: US, MS

Spielbeschreibung: Es wird ein Spielfeld definiert und mit Absperrband markiert. Es gibt einen Monarchen mit einem Ball. Dieser versucht die Mitspieler abzuwerfen, Jeder Getroffenen wird auch zu einem Monarchen. Die Monarchen dürfen mit dem Ball nicht laufen. Derjenige Mitspieler, der als letzter übrigbleibt, hat gewonnen.

Variante: *alle Spieler gehen im Krebsgang*

Material: -

Zeit: 5 min

---

### 1.26 Gemetzel (auch drinnen möglich)

Alter: US, MS

Spielbeschreibung: Mit einem Seil wird ein Kreis gelegt, wo sich alle Spieler im Krebsgang fortbewegen. Die Spieler müssen versuchen mit ihrem Körper die anderen Mitspieler aus dem Kreis zu drängen, ohne dabei zu zwicken oder mit den Händen zu agieren.

Variante: *zwei Gruppen bilden (wild und kräftig, zurückhaltend und rücksichtsvoll)*

Material: langes Seil

Zeit: 10 min

---

### 1.27 Systemisches Kreiseln

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Jeder Mitspieler konzentriert sich unauffällig auf eine andere Person. Nach dem Startzeichen des Spielleiters versuchen die Mitspieler ihre gemerkte Person 3-mal zu umkreisen. Gewonnen hat die Person, die dies zuerst schafft.

Variation: *Jeder Mitspieler konzentriert sich unauffällig auf zwei andere Personen. Nach dem Startzeichen des Leiters versucht jeder Mitspieler ein gleichseitiges Dreieck mit seinen gemerkten Personen zu bilden*

Material: -

Zeit: 5 min

---

### 1.28 Moorüberquerung

Alter: MS

Spielbeschreibung: Das Spielfeld (das Moor) wird durch den Spielleiter definiert und markiert. In der Mitte befindet sich eine Insel. Es werden zwei gleichgrosse Gruppen gebildet. Jede Gruppe wird mit 5 Getränkeharassen ausgerüstet. Jede Gruppe muss ans andere Ufer gelangen. Das Moor darf nicht betreten werden, denn sonst erblindet man. Die eigenen Getränkekästen dürfen nur bis zur Insel benutzt werden. Danach muss man die Harasse der anderen Gruppe einsetzen. Wenn ein Getränkeharass keinen Kontakt mehr mit einem Mitspieler hat, wird dieser vom Spielleiter aus dem Spiel genommen.

Variante: -

Material: 10 Getränkeharasse

Zeit: min

---

### 1.29 Schnecken checken

Alter: KIGA, US

Spielbeschreibung: Es wird ein grosses Leintuch als Spielfeld ausgelegt (evt. zwei aneinanderlegen). Darauf werden Smarties verstreut. 5 – 6 Kinder verbinden sich die Augen. Im Vierfüsslerstand bewegen sich die Kinder auf dem Leintuch vorwärts und suchen nach den Süssigkeiten. Die Runde ist beendet, wenn alle Smarties gefunden wurden oder die festgelegte Zeit abgelaufen ist.

Variante:

- *nur mit riechen suchen*
- *Nur mit der Stirn berühren*

Material: Tücher zum Augenverbinden, Leintuch, Smarties als Schnecken

Zeit: 10 min

---

### 1.30 Hexentanz

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Gespielt wird in Gruppen bis 8 Personen. Ein Kind ist das Feuer und stellt sich in die Kreismitte. Die anderen Teilnehmer sind Hexen und bilden einen Kreis um das Feuer indem sie sich an den Händen halten. Auf das Startkommando des Feuers beginnt der Hexentanz. Die Kinder versuchen durch ziehen eine Hexe ins Feuer zu bringen. Wer das Feuer berührt, scheidet aus.

Variante: *Die ersten die ausscheiden haben mehrere Leben (Der erste drei, der zweite zwei, der Dritte eins; dies hat das Ziel, dass die Schwächsten, die am Anfang ausscheiden, noch mal eine Chance haben.*

Material: -

Zeit: 5 min

---





## 2 Spiele für Drinnen:

### 2.1 Durchschlupf-Spiel

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Kinder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Hula-Hopp-Reifen oder alternativ ein Ring aus zusammengeknoteten Reepschnüren wird durch den Kreis gegeben ohne die Hände loszulassen. Hierfür muss man mit den Füßen durch den Seilring steigen und ihn an den Nachbarn weiterreichen. Dieser schlüpft wiederum ohne loslassen durch den Seilring, usw. Der Seilring muss einmal die Runde machen.

*Variation:* mehrere Ringe im Umlauf oder auch Wettspiel mit zwei Gruppen.

Material: Hulo-Hopp Reifen oder mehrere Reepschnüre

Zeit: 5 min

---

### 2.2 1 – 2 – 3 – Klettern (oder Friedrich oder Hütte...)

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Alle stehen im Kreis (auch Leiter) und schauen zum Boden. Der Leiter zählt „1 – 2 – 3 – klettern“. Auf „Klettern“ muss jeder einem anderen Kind ins Gesicht schauen. Der Blick darf nicht mehr gewechselt werden, d.h. während „1 – 2 – 3“ gezählt wird, muss man schon überlegen wen man anschaut. Treffen sich zwei Blicke, d.h. schauen sich zufällig zwei Personen an, rufen diese laut „ohh“. Sie müssen aus dem Kreis. Es wird so lange gespielt bis nur noch zwei Personen übrig sind.

*Variation:* -

Material: -

Zeit: 5 min

---

### 2.3 Stühlerücken

Alter: US, MS

Spielbeschreibung: Es wird ein Stuhlkreis aufgestellt. Jeder Mitspielende steht hinter seinem Stuhl. Die Stühle werden ein Stück nach hinten gekippt. Auf „Hopp“ rennt jeder einen Stuhl weiter. Die Stühle dürfen nicht umfallen.

*Variation:* -

Material: pro Teilnehmer einen Stuhl

Zeit: 5 min

---

### 2.4 Obstsalat 1

Alter: KIGA, US

Spielbeschreibung: Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, einer steht in der Mitte. Jedes Kind nennt ein Obst. Das in der Mitte stehende Kind muss nun ein Obst 3x nennen, bevor das Obst einmal seinen Namen gesagt hat (z.B. Kiwi Kiwi Kiwi). Hat das Obst aber zuerst 1x seinen Obstdamen gesagt, bevor er fertig ist, bleibt er weiterhin in der Mitte. Erst wenn er schneller war, wird getauscht.

*Variation:* -

Material: -

Zeit: 5 min

---

## 2.5 Gordischer Knoten

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschrieb:	Die Kinder stehen in einem grossen Kreis. Die Augen werden geschlossen. Auf Kommando des Spielleiters gehen alle in die Mitte (evtl. mit überkreuzten Armen) und greifen sich irgendwelche Hände. Hat jeder zwei Hände gefunden, werden die Augen geöffnet. Der Knoten muss gelöst werden ohne die Hände los zu lassen.
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	10 min

---

## 2.6 Activity

Alter:	US, MS
Spielbeschrieb:	Es werden mehrere Gruppen gebildet. Pro Gruppe denkt man sich mehrere Wörter aus, die man pantomimisch darstellen kann. Die anderen, nicht vorführenden Gruppen versuchen das Dargestellte zu erraten.
Variante:	<i>Begriffe zeichnen</i>
Material:	ein Block und Papier pro Gruppe
Zeit:	20 min

---

## 2.7 Wer bin ich

Alter:	US, MS
Spielbeschrieb:	Jeder Person wird ohne dessen Wissen ein Tier zugeordnet. Dieses Tier wird auf ein Klebeband geschrieben und ihm auf die Stirn geklebt. Nun muss man durch geschlossene Fragen erraten, was für ein Tier ist. Wenn die gestellte Frage mit "Ja" beantwortet wird, darf eine neue Frage gestellt werden. Ansonsten ist die nächste Person an der Reihe Fragen zu stellen.
Variante:	<i>mit prominenten oder bekannten Personen spielen</i>
Material:	Klebzettel oder Klebeband, Stift
Zeit:	15 min

---

## 2.8 Karten-Schoss-Sitzen

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschrieb:	Es wird ein Stuhlkreis aufgestellt. Der Spielleiter platziert sich in der Mitte mit dem Kartenspiel. Er teilt jedem Kind eine Spielkarte aus. Diese müssen sich die Farbe merken, d.h. Eichel, Schielte, Rose, Schelle. Die Zahl ist unwichtig. Die Karte wird wieder eingesammelt und gemischt. Der Spielleiter hebt nun eine Karte nach der andern ab und ruft laut die Farbe. Derjenige, dessen Anfangs-Farbe genannt wird, darf einen Stuhl weiter rutschen. Sitzt dort jemand, der nicht weiter gerutscht ist, setzt man sich auf dessen Schoss. Dieser ist nun gesperrt, bis keiner mehr auf ihm sitzt. Irgendwann kann es sein, dass viele Kinder aufeinandersitzen. Es dürfen nie mehr als drei Kinder auf demselben Stuhl sitzen. Ist ein Stuhl bereits mit drei Personen belegt. Darf dieser vom neu ankommenden Kind überhüpft werden. Zieht der Spielleiter ein Ass, nennt er hier nicht die Farbe, sondern ruft laut „Ass“. Nun müssen/dürfen die Kinder, die aufeinandersitzen durchtauschen, d.h. der oberste nach unten und umgekehrt. Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Kind wieder auf seinem Ausgangsstuhl sitzt.
Variante:	-
Material:	Spielkarten, Stühle
Zeit:	20 min

---

### 2.9 Platz tauschen

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Alle Kinder werden durchnummeriert. Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Ein Kind steht mit verbundenen Augen in der Kreismitte. Das Kind nennt zwei der vorab vergebenen Zahlen. Diese Kinder müssen nun ihren Platz tauschen ohne Lärm zu machen. Der Kind in der Mitte muss eines der beiden Platzwechselnden fangen um abgelöst zu werden. Der Fänger kann nur nach Gehör fangen.
Variante:	-
Material:	Augenbinde, Stuhlkreis
Zeit:	10 min

---

### 2.10 Durchnummerieren

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Alle stehen mit dem Gesicht nach aussen im Kreis und halten dabei die Augen geschlossen. Nun wird versucht, durchnummerieren. Wird eine Zahl doppelt gesagt, muss von vorne begonnen werden.
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	5 min

---

### 2.11 Stumme Jule

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Jedes Kind hat einen Zettel auf den es folgendes schreibt: 1 2 3 4 5 6 5 4 3 2 1 Reihum wird nun gewürfelt. Jeder muss die Zahlen der Reihe nach „abwürfeln“ und dann durchstreichen. D.h. erst die 1, dann die 2... . Würfelt man die richtige Zahl, streicht man diese durch und darf erneut würfeln. gibt den Würfel weiter. Würfelt man die falsche Zahl, gibt man den Würfel weiter ohne eine Ziffer zu streichen. Wer alle Zahlen durchgestrichen hat, hat gewonnen.
Variante:	<i>ohne Worte: Wer spricht, fängt wieder von vorne, bei 1, an</i>
Material:	Papier, Stifte, mindestens 1 Würfel
Zeit:	15 min

---

### 2.12 Weitergebe - Spiele

Alter:	MS
Spielbeschreibung:	Die Gruppe steht im Kreis. Verschiedene Gegenstände werden "akrobatisch" durch die Reihen gegeben z.B.: Orange unterm Kinn, Streichholzschachtel auf der Nase, Flasche zwischen Knien. Der Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen oder mit den Händen berührt werden.
Variante:	<i>Zwei oder mehrere Gruppen bilden. Alle Teams erhalten den selben Auftrag. Gewonnen hat die Gruppe, welche den Gegenstand als erstes im Kreis herumgereicht hat.</i>
Material:	verschiedene Gegenstände
Zeit:	15 min

---



### 2.13 Eierfall-Spiel

Alter: KIGA, US, MS

Spielbeschreibung: Der Spielleiter stellt verschiedene Bastelmaterialien bereit:

- DIN A 4 Blatt Papier
- Karton-Schnipsel (ca. 5 x 5 cm)
- Haushaltsgummis
- Luftballons (maximal 3 Stück pro Gruppe)
- Klebeband
- Tesa
- Zeitung
- Kartonrolle
- ...

Es werden mehrere Teams à 2 – 4 Kinder. Jedes Team bekommt 10 - 15 Taler. Mit diesen Talern können beim Spielleiter Materialien gekauft werden. Jede Gruppe darf abwechselnd mit 3 Taler 3 Gegenstände kaufen. Es kann auch eine Auktion veranstaltet werden. Zusätzlich bekommt jede Gruppe ein rohes Ei. In einer bestimmten Zeit muss das Ei so verpackt werden, dass es aus ca. 3-5m Höhe heruntergeschmissen werden kann, ohne kaputt zu gehen. Ausser den gekauften Materialien darf nichts verwendet werden. Bevor die Materialien gekauft werden, muss den Kindern erklärt werden, was gemacht werden muss, damit die Kinder überlegen können, was sie brauchen bzw. kaufen müssen.

Variante: -

Material: Papier, Karton, Gummis, Luftballons, Eier, Klebeband, Tesa, Zeitung, Kartonrolle, ...

Zeit: 60 min

---

### 2.14 Fliegender Teppich

Alter: MS

Spielbeschreibung: Es werden zwei Teams gebildet. Das Team, das es schafft die Decke kleiner zu falten ohne dass ein Mitspieler runterfällt, gewinnt.

Variante: *Das Team, das es schneller schafft die Decke einmal umzudrehen ohne herunterzufallen, gewinnt.*

Material: Decke, Plane, Folie etc.

Zeit: 10 min

---

### 2.15 Wäscheklammern hinhängen

Alter: KIGA, US

Spielbeschreibung: Die Gruppe wird in Teams à 5 Personen eingeteilt. Diese stellen sich im Kreis auf. Eine Person platziert sich mit verbundenen Augen in die Kreismitte. Die anderen Teammitglieder versuchen ihm abwechslungsweise die Wäscheklammern unbemerkt anzuhängen. Bemerkt er etwas, muss diese Klammer wieder entfernt werden.

Variante: -

Material: diverse Wäscheklammern

Zeit: 5 min

---

### 2.16 Mord im Dunkeln

Alter: MS

Spielbeschreibung: Durch Zettel werden Tänzer, Detektiv und ein Mörder bestimmt. Der Detektiv geht vor die Tür. Im dunklen Raum bewegen/tanzen alle. Es wird plötzlich einer umgebracht. Wenn der Mord bemerkt wird, erscheint der Detektiv. Er befragt alle Anwesenden 2-mal. Alle müssen bei jeder Befragung dieselbe Antwort geben. Nur der Mörder darf diese etwas abändern. Daraus kann der Detektiv herleiten, wer der Verbrecher ist.

Variante: -

Material: Personenkarten

Zeit: 10 min

### 2.17 Donauwelle

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Es wird ein enger Stuhlkreis aufgestellt. Eine Person geht in die Mitte. Sein Stuhl bleibt leer. Im La-Ola-Style wird der Stuhl gewechselt resp. weitergerutscht. Durch Klatschen der Mittelperson wird die Wechselrichtung geändert. Wer keinen Platz ergattert, muss in die Kreismitte.
Variante:	-
Material:	Stuhlkreis
Zeit:	5 min

### 2.18 Jeder mit weissen Socken...

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Es wird ein enger Stuhlkreis aufgestellt. Eine Person geht in die Mitte. Sein Stuhl wird auf die Seite gestellt und nicht verwendet. Der Mittellmann gibt einen Platzwechselbefehl: <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Jeder, der braunen Haare hat, wechselt seinen Platz!“</li> <li>• „Jeder, der weisse Socken trägt, wechselt seinen Platz!“</li> <li>• „Jeder, der eine Brille auf der Nase hat, wechselt seinen Platz!“</li> </ul> Während des Wechsels versucht jeder, einen neuen Platz zu finden, der Mittellmann auch. Man darf sich nicht auf den gleichen Platz zurück setzen von dem man gerade aufgestanden ist.
Variante:	-
Material:	Stuhlkreis
Zeit:	5 min

### 2.19 Obstsalat 2

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Alle sitzen in einem Stuhlkreis, nur einer steht in der Mitte. Die Gruppenteilnehmer werden in Obstsorten aufgeteilt (z.B. Äpfel, Pflaumen, Bananen...). Die Person in der Mitte nennt eine oder mehrere Obstsorten, die sich dann einen neuen Platz suchen müssen. Dabei versucht die Person in der Mitte selbst einen Platz zu ergattern. Bei „Obstsalat“ müssen alle den Platz wechseln.
Variante:	-
Material:	Stuhlkreis
Zeit:	5 min

### 2.20 Schenkelklopfer (Klopfspiel), analog auf Tisch

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Alle Mitspieler sitzen in einem engen Stuhlkreis zusammen (wahlweise auch an einem Tisch), und jeder legt seine linke Hand flach auf den benachbarten Schenkel seines linken Nachbarn. Die rechte Hand wird natürlich auf dem rechten Nachbars Oberschenkel gelegt, und einer fängt an und schlägt mit einer Hand einmal auf den Schenkel. Der Reihe nach soll jetzt auf die Schenkel gehaut werden. Schlägt Einer in der Kette mit einer Hand schnell zweimal hintereinander, wird die Richtung gewechselt, wodurch zusätzliche Hektik und Verwirrung unter den Spielern entsteht. Wer zu langsam ist oder einen Fehler macht (z.B. Schlagen obwohl gerade die Richtung gewechselt hat) muss die entsprechende Hand „aus dem Spiel nehmen“.
Variante:	-
Material:	Stuhlkreis
Zeit:	min

### 2.21 Rübenfeld

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Alle Kinder legen sich in einem Kreis mit den Füßen nach aussen auf den Boden und haken die Arme ein. Die Bauern versuchen die Rüben aus der Erde zu reißen. Ist ein Kind von der Gruppe getrennt, ist es auch Bauer und hilft mit die Rüben zu ernten.
Variante:	-
Material:	grosser unmöblierter Raum
Zeit:	10 min

---

### 2.22 Zeitungstanzen

Alter:	KIGA, US
Spielbeschreibung:	Die Hälfte der Kinder erhält eine Zeitungsseite. Diese wird vollständig aufgeklappt auf den Boden gelegt. Im zweier-Team wird darauf getanzt. Nach einiger Zeit wird die Zeitung halbiert. Das Team tanzt darauf weiter. Die Zeitung verkleinert sich zunehmend. Sobald eine tanzende Person von der Zeitung fällt, hat diese den Wettstreit verloren.
Variante:	-
Material:	Zeitung
Zeit:	5 min

---

### 2.23 Hau Ruck

Alter:	MS
Spielbeschreibung:	Jeder bekommt vier Karten. Auf Hauruck wird immer eine Karte weitergegeben. Wer als erstes vier gleiche Karten hat, bekommt einen Weinkorken und ist fertig. Wer am Schluss keinen Korken hat, hat verloren.
Variante:	-
Material:	Kartenspiel, einige Weinkorken
Zeit:	5 min

---

### 2.24 Grummel, Grummel

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Alle Teilnehmer sitzen an einem Tisch. Eine Person betrachtet sich das Geschehen von ausserhalb. Eine Münze wird unter dem Tisch unter lautem „Grummel, Grummel“ von allen am Tisch Sitzenden weitergegeben. Einer gibt die Kommandos: <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Hände auf den Tisch</b> Alle Personen legen die Hände mit oder ohne Münzen auf den Tisch. Empfohlen wird dies schnell und unter lautem mit der Hand auf den Tisch schlagen zu tun, damit man die Münzen nicht hören kann. Die leitende Person der Rund muss jetzt raten welche Person eine Münze hat. Sie muss dabei auch die richtige Hand angeben. Ist dies richtig, muss derjenige der die Münze hatte die nächste Runde leiten. Ist dies falsch leitet die aktuelle Person noch einmal die Runde.</li> </ol>
Variante:	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Hände auf den Tisch</b> Alle Personen legen die Hände mit oder ohne Münzen auf den Tisch. Empfohlen wird dies schnell und unter lautem mit der Hand auf den Tisch schlagen zu tun, damit man die Münzen nicht hören kann.</li> <li><b>Figuren bilden (Pistole, Elefant, Spinne, Wasserfall, Kamel, Häschen)</b> Es werden mit den Händen auf Kommando Figuren gebildet</li> </ol>
Material:	Mindestens 1 Münze, Kinder müssen die Münze halten können
Zeit:	15 min

---

### 2.25 Watte pusten

Alter: KIGA, US  
 Spielbeschrieb: Zwei Gruppen (kann auch eins gegen eins gespielt werden) sitzen vis à vis an einem Tisch. Der Wattebausch oder Toilettenpapierknäuel muss durch Pusten vom Tisch geblasen werden. Bei wem das Knäuel herunterfällt wird bestraft (Schwärzen mit Korken, Galgenmann zeichnen, ...) oder der Mitspieler scheidet aus.

Variante:

- *Pusten mit Strohhalm*
- *Luftballon statt Knäuel*
- *Luftballon kann auch von der gesamten Gruppe in der Luft gehalten werden*
- *Mit Strohhalm Papierfetzen weitergeben*

Material: Wattebausch oder Toilettenpapierknäuel, Strohhalm, Luftballons  
 Zeit: 10 min

---

### 2.26 Kartenblasen

Alter: US, MS  
 Spielbeschrieb: In einem grossen Glas oder einem schweren Becher werden Spielkarten wild durcheinander aufgestapelt. Die Spieler pusten nun reihum gegen die Karten. Es muss mindestens eine Karte herunter geblasen werden. Nach jedem Pustversuch ist der nächste Mitspieler dran. Gelingt es nicht mindestens eine Karte herunter zu blasen, wird man bestraft (Galgenmann gezeichnet, Schwarzer Korken). Wichtig, die letzte Karte muss ins Glas geblasen werden.

Variante: -

Material: Becher oder grosses Glas, ein Stapel Spielkarten  
 Zeit: 5 min

---

### 2.27 Rippel Dippel

Alter: MS  
 Spielbeschrieb: Die Mitspieler setzen sich in einen Kreis. Jedem Kind wird eine Nummer zugeteilt:
 

- Rippel Dippel Nummer 1
- Rippel Dippel Nummer 2
- Rippel Dippel Nummer 3
- ...

 Der "Rippel Dippel Nummer 1" beginnt mit folgendem Spruch:
 

- Rippel Dippel Nr. 1 mit 0 Dippel ruft Rippel Dippel Nr. 3 mit 0 Dippel.

 Der "Rippel Dippel Nummer 3" antwortet nun:
 

- Rippel Dippel Nr. 3 mit 0 Dippel ruft Rippel Dippel Nr. 5 mit 0 Dippel

 Mit Dippel sind die mit dem angeschwärtzten Korkzapfen aufgezeichnete Strafpunkte. Je nach Strafpunkten erhöht sich somit die ausgesprochene Dippelzahl. Strafpunkte werden verteilt, wenn jemand nicht oder zu langsam antwortet oder gar eine falsche Aussage macht.

Material: Geschwärtzter Korken  
 Zeit: 10 min

---

### 2.28 Concentration

Alter:	US, MS
Spielbeschreibung:	Die Teilnehmenden setzen sich in einen Kreis. Der Spieler gibt einen Klatschrhythmus vor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Oberschenkel patschen</li> <li>• Mit den Fingern schnippen</li> <li>• Auf die Oberschenkel patschen</li> <li>• Mit den Fingern schnippen</li> <li>• Auf die Oberschenkel patschen</li> <li>• ...</li> </ul> Sobald der Rhythmus bei allen stimmt, beginnt die Konzentrationsübung. Ein Spieler nennt seinen eigenen Namen beim Schnippen. Und nennt beim nächsten Schnippen den Namen eines Mitspielers. Nun ist dieser am Zug und muss beim nächsten Schnippen seinen Namen nennen etc. Wer seinen Einsatz verschläft oder das Kommando gleich wieder ans gleiche Kind zurückgibt, scheidet aus.
Variante:	-
Material:	-
Zeit:	min

---

### 2.29 Faxmaschine

Alter:	US MS
Spielbeschreibung:	Dauer: Bis eine Mannschaft ihre Reihe komplett durchgewechselt hat Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Gruppenmitglieder setzen sich hintereinander in je eine Reihe. Die letzten beiden bekommen von einem Spielleiter das gleiche Bild gezeigt und müssen dies auf den Rücken des Vordermannes malen. Der vorderste in der Reihe malt das Bild, so wie es beim ihm ankommt heimlich auf einen Zettel. Die beiden Bilder werden mit dem Original verglichen. Die Mannschaft, deren Bild dem Original am ähnlichsten ist, bekommt einen Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.
Variante:	-
Material:	Zettel und Stift, vorgefertigte einfache Motive (Strichzeichnungen)
Zeit:	10 min

---

### 2.30 Förderband

Alter:	KIGA, US, MS
Spielbeschreibung:	Ein Mitspieler ist zu Beginn in der Kreismitte, die anderen Mitspieler sitzen oder knien im Kreis. Ein Kissen wird von den Mitspielern aussen im Kreis weitergegeben. Der Mitspieler in der Mitte versucht sich bei dem Mitspieler, der das Kissen gerade in der Hand hat auf den Schoß zu setzen. Gelingt ihm das geht dieser Mitspieler in die Mitte.
Variante:	-
Material:	Kissen
Zeit:	10 min

---



## 2.31

---

Alter:

---

Spielbeschreibung:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Variante:

---

---

---

---

Material:

---

---

Zeit:

---



## 2.32

---

Alter:

---

Spielbeschreibung:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Variante:

---

---

---

---

Material:

---

---

Zeit:

---

