



HASE UND HUND

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		5 Minuten

DU BRAUCHST

2 Bälle, Fallschirm

SO GEHT'S

Pro Mannschaft wird ein Ball in den Fallschirm gelegt. Jede Mannschaft versucht den Ball der anderen Mannschaft zu fangen und den eigenen vor den anderen zu schützen. Die Mannschaften stehen abwechselnd (Kind Gruppe A, Kind Gruppe B, Kind A, Kind B...) um den Fallschirm.





DREHSCHEIBE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		5 Minuten

DU BRAUCHST

Fallschirm

SO GEHT'S

Alle versuchen den Fallschirm in eine Richtung weitzureichen (im Uhrzeigersinn zu drehen), ohne die Hände zu überkreuzen.





SCHIFF IN DEN HAFEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		5 Minuten

DU BRAUCHST

Fallschirm, Eimer, Tennisball

SO GEHT'S

Alle halten den Fallschirm und darauf liegt (oder steckt im Loch in der Mitte) ein Eimer als Hafen und ein Tennisball als Schiff. Alle bewegen das Tuch so, dass der Tennisball in den Eimer rollt.





DU HAST DIE HAARE SCHÖN!

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		5 Minuten

DU BRAUCHST

Fallschirm

SO GEHT'S

Ein Kind (oder mehrere) sitzt (sitzen) unter dem Fallschirm. Alle anderen halten den Fallschirm und ziehen ihn über den Kopf des Kindes in der Mitte hin und her und auch im Kreis – mit Schwung! Nach einer Minute wird der Fallschirm gleichzeitig nach oben geschwungen und die Haarpracht kann bestaunt werden.





ACHTUNG BOMBE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Wasserbomben

SO GEHT'S

Die Gruppe steht im Kreis. Alle erhalten eine Wasserbombe. Ein Kind beginnt und wirft sie einem anderen Kind zu. Dieses, das die Wasserbombe erhalten soll, wirft in diesem Moment seine Wasserbombe zurück. Dann ist die/der Nächste rechts dran. Im Verlauf des Spiels ist das Tempo zu steigern. Evtl. mit Musik.

Schwieriger: Reihenfolge ohne Absprache.





SONDER- TRANSPORT

Alter	Gruppengröße	Dauer
8-14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Wasserbomben

SO GEHT'S

Es spielen mehrere Gruppen, je nach Kinderanzahl (z.B. blaue, rote und gelbe Gruppe). Ziel ist es, Wasserbomben der Gruppenfarbe ans andere Ende des Spielfeldes zu bringen. Die blauen Bomben dürfen nur von der blauen Gruppe transportiert werden usw. Das Spielfeld ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt - Markierungen teilen sie voneinander. In jedem Abschnitt stehen 2 Kinder derselben Gruppe. Die Paare transportieren nun die Wasserbomben, ohne sie mit den Händen zu berühren, zur Markierung und übergeben sie dem nächsten Paar usw.





SEITENWECHSEL

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Ball, Netz oder Seil

SO GEHT'S

Die Hälfte der Gruppe steht auf einer Seite, die andere Hälfte auf der anderen Seite eines Netzes oder Ähnlichem. Immer wenn eine Person den Ball über das Netz schlägt, wechselt sie die Seite. Ziel ist ein kompletter Wechsel der eigenen Gruppe mit so wenigen Schlägen wie möglich. **Variante:** Ziel ist es so oft wie möglich zu wechseln und den Ball so oft wie möglich drüberzuschlagen. Die Gruppen sollen nicht zu groß sein, evtl. 2 Spiele parallel spielen.





TAUSENDFÜSSLER

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

SO GEHT'S

Die Gruppe stellt sich Rücken an Rücken in zwei Reihen auf. Dann macht eine Reihe einen kleinen Schritt zur Seite, sodass jedes Kind zwei Mitspielende seitlich hinter sich hat. Alle Kinder beugen sich nun nach vorne, kreuzen die Hände zwischen ihren Füßen und fassen die Hände der beiden Gegenüber. So ist jedes Kind mit zwei Kindern aus der anderen Reihe verbunden – außer die Kinder an den Enden der Reihen. Dann setzt sich der Tausendfüßler in Bewegung, indem jedes Kind kleine Schritte seitwärts macht. Die Richtung, die eingeschlagen werden soll, wird vorher ausgemacht.





BÄUMCHEN WECHSLE DICH

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

SO GEHT'S

Alle Kinder suchen sich einen Baum und stellen sich vor diesen, so dass sich alle noch sehen können. Ein Kind steht in der Mitte, ohne Baum, und ruft nun „Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich!“ Auf dieses Kommando laufen alle, auch der/die Ansagende in der Mitte, los und suchen sich einen Baum, an dem zuvor ein anderes Kind stand. Das Kind, das keinen Platz mehr findet, darf nun in der Mitte ansagen. Je mehr Abstand zwischen den Bäumen ist, desto schwieriger wird es. Stehen nicht genug Bäume zur Verfügung kann auch alternativ ein Zaunpfahl, ein großer Stein, Strauch, Laternenmast etc. verwendet werden.





WALDMEMORY

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

Naturmaterialien

SO GEHT'S

Ein Kind sammelt etwa 10 verschiedene Naturmaterialien, wie z.B. Blumen, Blätter, Tannenzapfen, Stein, Fichtenzweig oder ähnliches. Alle Materialien werden ordentlich auf einer Wiese oder einem Tuch niedergelegt. Die anderen Kinder dürfen die Sammlung dann für ca. 1 Minute lang sehen und versuchen sich alle Gegenstände zu merken. Dann müssen sie versuchen die gleichen Sachen zu finden. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Übereinstimmungen.





FÜNF STEINE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

5 Steine pro Kind

SO GEHT'S

Bildet einen Kreis. Vor jedem Kind liegen 5 kleine Steine auf dem Boden. Ein Kind wirft einen der 5 Steine hoch und versucht einen der anderen aufzuheben, bevor der geworfene Stein wieder aufgefangen wird. Auf diese Weise werden nacheinander alle 4 Steine aufgehoben und der Wurfstein wieder gefangen. Gewechselt wird immer dann, wenn ein Kind seinen Wurfstein nicht auffängt. Schwieriger wird's, wenn mehrere Steine gleichzeitig aufgehoben werden, während der Wurfstein in der Luft ist.





AUF LEISEN SOHLEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

Augenbinden

SO GEHT'S

Ein Kind steht mit verbundenen Augen an einem Baum im Wald. Aufgabe der Kinder ist es, sich nacheinander von einer ca. drei Meter entfernten Startlinie unbemerkt anzuschleichen. Das Kind mit den verbundenen Augen darf um den Baumstamm herumgehen, sich aber nicht entfernen. Wenn jemand beim Anschleichen ertappt wird, muss diese/r zur Startlinie zurückgehen. Dann ist das nächste Kind dran mit möglichst geräuschlosem Anschleichen.





FISCHEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

Augenbinden

SO GEHT'S

Ein Kind ist der Fischer. Ihm/Ihr werden die Augen verbunden. Alle anderen Kinder sind die Fische. Der Fischer streckt eine Hand aus, die Handinnenfläche zeigt dabei nach oben. Die Fische berühren die Handfläche schnell hintereinander mit dem Finger. Der Fischer versucht, einen Finger festzuhalten. Fängt er so einen Fisch, wird der Fischer zum Fisch und das gefangene Kind zum Fischer.





SPINNENNETZ

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

Seil

SO GEHT'S

Ein Seil als Netz zwischen zwei Bäumen spannen. Die Kinder sollen durch die Lücken kommen, ohne das Seil zu berühren.

Variante: Mit verbundenen Augen durch Lotsen der Anderen durch die Lücken kommen.





GEMETZEL

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

Seil

SO GEHT'S

In der Mitte des Raumes wird mit einem Seil ein Kreis gelegt, wo sich alle Kinder im Krebsgang (seitlich) fortbewegen. Die Kinder müssen versuchen mit ihrem Körper die anderen Kinder aus dem Kreis zu drängen, ohne dabei zu zwicken oder mit den Händen zu agieren.





FLÖHE FANGEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

kleine Steine

SO GEHT'S

Jedes Kind erhält 7 Steine, die man leicht in der Hand verbergen kann. Jeweils das linke Kind (es wird paarweise reihum gespielt) nimmt verbor- gen 1 bis 4 „Flöhe“ in seine Hand, das andere Kind schätzt die Zahl. Trifft er/sie, gehen alle Flöhe in seinen/ihren Besitz, ansonsten muss er/sie die Differenz abgeben.





ALMABTRIEB

Alter	Gruppengröße	Dauer
10–14		30 Minuten

SO GEHT'S

Du teilst die Kinder in 3 Gruppen (Schaf, Jäger, Hirte) und vereinbarst auf dem Gelände einen leicht erreichbaren Startpunkt. Ziel der Schafe ist es, zum Startpunkt zurückzukehren. Bei Spielbeginn verstecken sie sich innerhalb zwei Minuten. Danach starten die Jäger, um die Schafe durch Abklatschen zu fangen. Wenn ein Schaf gefangen wurde, wird es selbst auch zum Jäger. Eine Minute später dürfen die Hirten starten, die die Schafe heil zum Startpunkt bringen wollen. Sie sind immun gegen die Jäger und können die Schafe unterstützen, indem sie z.B. einen schützenden Kreis um ein Schaf bilden.





FAMILIEN- TREFFEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		20 Minuten

DU BRAUCHST

Stuhl pro Familie, Kärtchen in der Kinderanzahl, mit folgenden Bezeichnungen: Vater Maier, Mutter Maier, Tochter Maier, Sohn Maier, Oma Maier, Opa Maier / Vater Meier, usw. / Vater Meyer, usw. (Maier, Mayer, Mair); bei hoher Kinderanzahl weitere Familienmitglieder oder Haustiere hinzufügen.

SO GEHT'S

Nach Spielbeginn müssen sich die Familien mit der gleichen Schreibweise finden (ohne Kärtchen zu zeigen) und in folgender Reihenfolge übereinander auf einen Stuhl setzen: Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter. Welche Familie ist die schnellste? **Extrem-Version:** Ohne zu sprechen.





FARBENKLOPFEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		30 Minuten

DU BRAUCHST

5 Farbkarten pro Gruppe

SO GEHT'S

Du teilst die Kinder in Gruppen auf. Sie müssen sich für jede Farbe ein Klopfzeichen überlegen, z.B. den Nacken anklopfen für Rot. Die Gruppen setzen sich nun in einer Reihe hintereinander. Vor den Reihen liegen alle 5 Farben. Die Spielleitung zeigt dem hintersten Kind eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen nach vorne weitergegeben. Das vorderste Kind nimmt die Farbkarte und zeigt sie hoch. Die schnellste Gruppe darf eins weiterrutschen, d.h. das vorderste Kind geht ans Ende der Reihe.





RUSH HOUR

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

SO GEHT'S

Dieses Spiel macht umso mehr Spaß, je mehr Kinder mitspielen und je knapper der Platz ist. Je zwei Kinder bilden ein Paar und legen fest, wer Jäger und Gejagter ist. Der Jäger versucht, das andere Kind zu fangen. Dabei darf keine/r der beiden rennen, gehen ist feste Regel! Der Jäger dreht sich dreimal um die eigene Achse, der Gejagte verschwindet in der Menge. Hat der Jäger seine/n Partner/in gefangen, findet sofort ein Rollenwechsel statt: Das Kind, das berührt wurde, dreht sich nun dreimal um die eigene Achse und das andere Kind verschwindet und muss gefangen werden.





KLOBÜRSTEN- HOCKEY

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		20 Minuten

DU BRAUCHST

Eine Klobürste pro Person, Tennisball, Gegenstände zum Markieren der Tore

SO GEHT'S

Du teilst die Gruppe in zwei Mannschaften auf. Ideal ist eine Mannschaftsgröße von ca. 5 Personen. Unter Schiedsrichteraufsicht versuchen die Kinder, den Ball in das gegnerische Tor zu spielen. Der Ball darf ausschließlich mit der Klobürste berührt werden. **Variante:** Das Spiel kann auch als Teil einer „Klobürstenolympiade“ eingebaut werden. Andere Disziplinen können Klobürsten-Hammerwurf oder Klobürsten-Balancieren sein.





AFFE UND STORCH

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

SO GEHT'S

Ein kurzes Actionspiel, das am besten im Freien auf einer Wiese gespielt wird. Jede/r aus der Gruppe entscheidet frei und geheim, ob er/sie Affe oder Storch sein will. Affen kratzen sich unter den Achseln und rennen breitbeinig über das Feld. Störche gehen mit ausgestreckten Beinen und den Armen zum Schnabel geformt herum. Nach dem Spielbeginn nehmen alle ihre jeweilige Haltung ein und versuchen so, die Mitglieder der anderen Gruppe zu fangen. Gefangene müssen die Tierart wechseln und werden zum Teil der anderen Gruppe.





GERUPFTES HUHN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Papierklebestreifen

SO GEHT'S

Ein Kind spielt das Huhn. Dem Huhn werden zu Beginn mit Papierklebeband so viele Papierstreifen an die Kleider geklebt, wie Kinder mitspielen. Nun versuchen die restlichen Kinder, dem Huhn eine Feder zu rupfen. Wenn ihnen dabei das Huhn auf die Finger schlägt, erstarren sie sofort zu Stein. Gibt es am Ende mehr versteinerte Kinder oder ausgerupfte Federn? **Variante:** Doppelt so viele „Federn“ anbringen. Jedes Kind hat dann zwei Anläufe zum Federdiebstahl.





STIERKAMPF

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Seil, mind. 0,5 m pro Person lang

SO GEHT'S

Ein Seil wird zu einem Kreis geknotet. Die Kinder nehmen das Seil in beide Hände und bilden so einen Kreis außerhalb des Seiles. Im Kreis steht der Stier. Ziel des Stiers ist, die Wände der Arena zu durchbrechen (Seil berührt den Boden). Dazu versucht er, die anderen Kinder an ihren Händen zu berühren, während sie das Seil halten. Durch kurzes Loslassen des Seiles können sich die Kinder davor schützen, berührt zu werden. Schafft der Stier es, eine Hand zu berühren, muss diese das Seil loslassen und hinter den Rücken gegeben werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn das Seil den Boden berührt oder der Stier kraftlos aufgibt.





KIRCHENQUIZ

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Fragen, Kirche

SO GEHT'S

Die Kinder werden in Gruppen geteilt. Alle Gruppen setzen sich in die hintersten Kirchenbänke. Du stellst Fragen zu religiösen Themen. Wer glaubt, die richtige Antwort zu wissen, meldet sich. Der/die Erste darf die Antwort sagen. Stimmt sie, so kommt die entsprechende Gruppe eine Bank weiter nach vorne. Gewonnen hat das Team, das zuerst in der vorderen Bank landet .





ARCHE NOAH

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

SO GEHT'S

Die Spielleitung führt in das Spiel ein: Als die biblische Sintflut kam, wurde das Schiff Arche Noah beladen. Die Tiere mussten aus Platzmangel in einer bestimmten Reihenfolge an Bord gehen. Anschließend beginnt die Spielleitung, die Tiere in der richtigen Reihenfolge aufzuzählen. Aufgabe der Mitspielenden ist es, die Reihenfolge Noahs zu erkennen. Beispiel für die korrekte Reihenfolge: der Löwe, die Ameise, das Eichhörnchen, der Hamster, die Maus, das Zebra, usw.

Lösung: Die Artikel der Tiernamen müssen immer in der Reihenfolge „der-die-das“ genannt werden.





ACTIVITY MEMORY

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Begriffe rund um das Leben Jesu

SO GEHT'S

2 verlassen den Raum. Die Übrigen bilden Paare und erhalten je einen Begriff rund um das Leben Jesu. Ein Kind pro Paar muss diesen mit Worten umschreiben, das andere ihn pantomimisch darstellen. Dann verteilen sich alle. Die 2 Kinder kommen zurück. Kind 1 tippt jemanden an und er/sie erklärt oder stellt dar. Dann tippt Kind 1 ein anderes an. Sind es zwei Kinder mit demselben Begriff, gehen sie vom Feld und stellen sich an den Ort für Kind 1. Kind 1 darf so lange antippen, bis es zwei Kinder mit verschiedenen Begriffen erwischt. Dann ist Kind 2 an der Reihe.





VORGEKNÖPFTE WÖRTER

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

Papier, Bleistifte und viele Knöpfe

SO GEHT'S

Ein Kind denkt sich einen Namen eines liturgischen Gegenstandes oder einen Begriff aus dem Gottesdienstablauf aus und schreibt nur die Vokale (a, e, i, o, u) auf ein Blatt Papier. Alle Konsonanten werden durch Knöpfe oder Spielsteine ersetzt. Die Mitspielenden müssen nun die Begriffe erraten. **Beispiele:** Liturgisches Gewand _o__e__ (Rochett), liturgisches Gerät A__e__i__ (Aspergill), Sammlung von Geldspenden _o__e__e (Kollekte)





WANDERNDES KLATSCHEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

SO GEHT'S

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Der/die Erste wendet sich dem Kind nebenan zu und klatscht einmal in die Hände. Dieses hat sich inzwischen ebenfalls dem oder der Ersten zugewandt und klatscht zeitgleich in die Hände. Danach gibt es das Klatschen in die gleiche Richtung weiter – oder gibt es wieder zurück. Direkt nach dem Zurückgeben darf nicht noch einmal zurückgegeben werden. Nach und nach kann dann das Tempo erhöht werden. Dieses Spiel funktioniert miteinander, nicht gegeneinander – es geht nicht darum, die anderen auszutricksen!





STIFTE- STIERKAMPF

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Minuten

DU BRAUCHST

Stifte

SO GEHT'S

Macht mit jeder Hand eine Faust und streckt den Zeigefinger und den kleinen Finger aus. Balanciert so mit jeder Hand einen Stift. Versucht dann, die Stifte der anderen runter zu schubsen. Wenn euer Stift runterfällt, gebt die Hand, die diesen Stift balanciert hat, hinter den Rücken und macht mit der anderen weiter. Die letzte Person, die einen Stift auf der Hand hat, hat gewonnen.





FARBENKETTE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Minuten

SO GEHT'S

Zu fetziger Musik wird bei diesem Spiel getanzt. Dann stoppt die Musik und eine Farbe wird gerufen. Alle Kids, die ein Kleidungsstück in dieser Farbe tragen, müssen nun möglichst schnell eine Menschenkette bilden, wobei sich alle jeweils an der farblich passenden Stelle berühren müssen. So können dann Menschenketten entstehen, in der sich die Kids mit rotem Halstuch mit den roten Socken des Nachbarn berühren müssen! Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.





MARSHMALLOW- CHALLENGE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		20 Minuten

DU BRAUCHST

Marshmallow, Spaghetti, Kreppband

SO GEHT'S

Die Marshmallow Challenge wird in Gruppen von vier bis fünf Kindern gespielt. Jede Gruppe erhält 20 Spaghetti, einen Meter Kreppband und einen Marshmallow. Dann haben die Gruppen 15 Minuten Zeit, um mit den Materialien einen Turm zu bauen. Am Ende wird bei jedem Turm die Höhe des Marshmallows gemessen und die Gruppe mit dem höchsten Marshmallow gewinnt.





AM ANFANG WAR...EIN SATZ

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		20 Minuten

SO GEHT'S

Zwei oder mehrere Kinder gehen auf die Bühne. Das Publikum gibt ihnen zwei unterschiedliche Sätze (z.B. „Nein, ich mag keine Melone“ und „Die Schweiz wird Weltmeister“). Nun beginnen die Spielenden mit dem ersten Satz und müssen innerhalb von fünf Minuten ihre Szene so drehen, damit sie mit dem zweiten Satz aufhören können – und die ganze Geschichte einen Sinn ergibt. Nach ihnen kommen die nächsten Spielenden dran.





DIASHOW

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		30 Minuten

SO GEHT'S

Alle Kinder werden in Gruppen zu je 4-5 Personen eingeteilt. Nun erhält jede Gruppe von den anderen ein Thema (z.B. Urlaub, Fußballspiel...) und bekommt 5-10 Minuten Zeit, sich sechs Schnappschüsse dieser Situation auszudenken. Dann zeigen sich die Gruppen gegenseitig ihre Fotos, in dem sie je ein Kind moderiert, das mit einem lauten „Klick“ das Bild wechselt und dazu Geschichten erzählt – je lustiger, desto besser! Evtl. können für das Wechseln der Bilder die Augen des Publikums geschlossen werden. Achtung: auf einem Foto gibt es keine Bewegung, also ist absolutes Einfrieren gefragt!





AKTUELLESTES TAGESGESCHEHEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
10–14		20 Minuten

DU BRAUCHST

Zeitungen oder auch nur spannende Schlagzeilen daraus

SO GEHT'S

Eine kleine Gruppe geht auf die Bühne und erhält dort eine Schlagzeile aus einer Zeitung (z.B. „Frau findet Anakonda im Badezimmer“). Nun beginnt die Gruppe darzustellen, was hätte passiert sein können. Spannend ist es, wenn noch nicht alle zugleich im Geschehen sind, sondern nach und nach aktiv werden!





DIE CLOWNS SIND LOS!

Alter	Gruppengröße	Dauer
10–14		10 Minuten

SO GEHT'S

Alle Kinder gehen in Paaren durch den Raum – eines vorne, das andere hinten. Das Kind vorne wird vom Kind dahinter nachgeahmt, allerdings in überspitzter, übertriebener Form. Dreht sich das vordere Kind um und ertappt das hintere beim lustigen Nachahmen, werden die Rollen getauscht. Bei sehr guten Paaren selbst den Tausch anleiten.





JÄGER UND GEJAGTER

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		20 Minuten

DU BRAUCHST

Zettel mit allen Namen der Kinder

SO GEHT'S

Jedes Kind zieht geheim einen Zettel mit dem Namen der Person, die es fangen muss. Alle verstecken sich im Wald und jagen ihre Person, sind aber auch auf der Hut vor dem eigenen Jäger. Hat jemand die Person gefunden, tippt er diese an und bringt sie zur Sammelstelle. Dann erhält er/sie den Zettel des Gejagten und muss die nächste Person suchen. Wird der Jäger angetippt, während er die Zielperson zur Sammelstelle bringt, ist diese wieder frei, und der bisherige Jäger der Gejagte.





TASCHENLAMPEN- SCHLACHT

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		30 Minuten

DU BRAUCHST

Papierklebestreifen („Krepp“), eine Taschenlampe pro Kind

SO GEHT'S

Jede/r erhält 5 Stück Papierklebestreifen sichtbar auf das T-Shirt. Ziel ist es, andere im Wald zu finden und sie mit einem kurzen „Licht-Schuss“ mit der Taschenlampe zu treffen – ohne dabei von anderen getroffen zu werden. Getroffene geben ein Stück Papierklebestreifen denen ab, die sie abgeschossen haben. Im Moment der Übergabe dürfen beide nicht „abgeschossen“ werden. Wer trägt am Ende die meisten Papierklebestreifen bei sich?





LEUCHTTURM

Alter	Gruppengröße	Dauer
10–14		15 Minuten

DU BRAUCHST

1 Taschenlampe

SO GEHT'S

Ein Kind stellt den Leuchtturm dar. Es ist ausgestattet mit einer Taschenlampe und dreht sich langsam im Kreis an einem zentralen Platz auf der Wiese. Die anderen Kinder stehen einige Meter entfernt im Kreis um den Leuchtturm herum. Sie müssen nun versuchen, ihn zu erreichen. Dabei sollten sie möglichst nicht in den Lichtkegel geraten, denn wer vom Licht getroffen wird, muss zurück in die Ausgangsposition. Wer den Leuchtturm zuerst erreicht, wird der nächste Leuchtturm.





MELMAK

Alter	Gruppengröße	Dauer
10–14		45 Min

DU BRAUCHST

Absperrband

SO GEHT'S

Es gibt Fänger und Schleicher. Im Wald werden mehrere Quadrate mit Absperrband markiert. Die Fänger erhalten jeweils eine Taschenlampe und verstecken sich im Wald. (5 m Mindestabstand zu den Quadraten). Die Schleicher müssen die Quadrate erreichen. Die Fänger versuchen sie abzuleuchten. Sie haben insgesamt dafür eine bestimmte Anzahl an Leuchtversuchen (Anzahl der Schleicher mal 3). Wer innerhalb 20 Min. ein Quadrat erreicht, erhält 1 Punkt für die Schleicher, wer jemanden ableuchtet erhält 1 Punkt für die Fänger.





ALLE „ANDERS“?

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

SO GEHT'S

Die Kinder gehen durch den Raum. Immer, wenn sie auf jemanden treffen, grüßen sie sich mit Handschlag und sagen: „Gestatten Anders + eigenen Vornamen“. Treffen dabei zwei aufeinander, deren Vorname mit dem gleichen Buchstaben anfängt, klatschen beide in die Hände des Partners und rufen laut: „Wir sind die Besten!“. Von Zeit zu Zeit werden neue Vorstellungsaufgaben genannt, z.B. „Anders + Hausnummer / Anders + Schuhgröße...“ Immer, wenn dabei gleiche Merkmale auftauchen, erfolgt das genannte Ritual.





KLAUS KÜST KLASSE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

DU BRAUCHST

Papier, Stifte

SO GEHT'S

Die Kinder schreiben ihren Vornamen auf einen Zettel, den sie in eine Box werfen. Dann ziehen alle einen Zettel aus der Schachtel. Sie dürfen den gezogenen Namen nicht laut vorlesen, sondern müssen sich einen kurzen Satz dazu überlegen. Jedes Wort muss dabei mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnen. Während das Kind, das den Zettel gezogen hat, den Satz laut auf sagt, muss der/die Genannte das Gesagte pantomimisch darstellen. Z.B. Manfred macht Marmelade oder Klaus küsst Klasse.





GEMEINSAM UND VERSCHIEDEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

Die Kinder gehen durch den Raum. Sobald sie auf jemanden treffen, müssen die Beiden sowohl eine Gemeinsamkeit als auch einen Unterschied zueinander finden. Anschließend gehen sie gemeinsam zu zweit durch den Raum. Nun sollen sich zwei Paare mit jeweils einer (neuen) Gemeinsamkeit und einem Unterschied finden. Anschließend gehen Vierergruppen durch den Raum und schließen sich mit einer anderen Gruppen zusammen, die jeweils eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied haben. Schließlich sollte die ganze Gruppe eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied finden.





WER IST'S?

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		20 Min

DU BRAUCHST

Karten, Stifte

SO GEHT'S

Alle bekommen eine Karte. Darauf wird der eigene Name und 4-5 charakteristische Dinge geschrieben. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue leere Karten werden ausgeteilt. Die Charaktereigenschaften jeder Karte werden von der Spielleitung vorgelesen und jedes Gruppenmitglied muss auf seine Karte den Namen schreiben, den es vermutet. Dann wird die nächste Karte vorgelesen. Wer bei der Auflösung am Ende die meisten richtigen Personen erkannt hat, hat gewonnen.





STERNSCHNUPPE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

Alle Kinder halten sich an den Händen. Es wird eine Sternschnuppe bestimmt. Diese darf außen um den Kreis herumschleichen und plötzlich zwischen zwei Kindern einschlagen, indem sie die Hände der beiden durch einen sanften Schlag trennt. Die beiden getrennten Kinder müssen nun um den Kreis laufen, das rechte rechtsherum, das linke linksherum. Die Sternschnuppe stellt sich inzwischen auf einen der beiden Plätze. Wer später am Platz ankommt wird die neue Sternschnuppe.





OBERSCHENKEL- KETTE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

SO GEHT'S

Alle Kinder sitzen im Kreis und legen die Hände rechts und links auf den Oberschenkel der Kinder nebenan. Ein Kind beginnt. Es klopft mit einer Hand auf den Oberschenkel. Die Klopfkette läuft dann im Uhrzeigersinn weiter. Das Kind nebenan schlägt also auf den entsprechenden anderen Oberschenkel. Achtung, wenn jemand zweimal klopft, ändert sich die Richtung der Kette. Wer zu früh oder gar nicht klopft, muss die betreffende Hand aus dem Spiel nehmen und hinter den Rücken legen. Macht jemand dann den zweiten Fehler, sind beide Hände aus dem Spiel.





JAMMER QUAK

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

Die Kinder machen einen Kreis und halten sich an den Händen. 3 Kinder hocken als Enten in der Mitte mit geschlossenen Augen. Sie müssen nun rückwärts in der Hocke watschelnd den Ausgang (vorher wird, ohne Wissen der Enten, ein Ausgang im Kreis bestimmt; zwei Kinder, die ihre Hände loslassen) finden, dabei müssen sie Jammer Jammer Jammer... sagen. Sobald eine Ente, den Ausgang gefunden hat, fängt sie an zu quaken. (Evtl. kann auch die Spielleitung signalisieren, dass die Ente „frei“ ist.) Die anderen beiden Enten können sich nun an der bereits freien Ente orientieren.





GRUMMEL GRUMMEL

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

DU BRAUCHST

Münze

SO GEHT'S

Alle sitzen am Tischkreis, Hände unter dem Tisch. Ein Kind hat die Hände auf dem Tisch (der Münzesucher). Eine Münze wird unter dem Tisch von Hand zu Hand gegeben, während alle „Grummel Grummel“ sagen. Dann sagt der Münzesucher „Stop!“ und alle müssen ihre Hände flach auf den Tisch legen. Dabei darf die Münze, die bei einem Kind nun in der Handfläche liegt, nicht entdeckt werden. Der Münzesucher hat 2 Versuche, um herauszufinden wer die Münze hat. Wird das Kind mit der Münze entdeckt, wird es zum nächsten Münzesucher.





Katholische Jungschar
Südtirols



SING- UND TANZSPIELE

HAVE YOU EVER SEEN A PENGUIN COME TO TEA?

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

TEXT

Have you ever seen
a penguin come to tea?
Take a look at me,
a penguin you will see.

Penguins, attention!
Penguins, salute!
Penguins, begin!





HOKEY POKEY

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

TEXT

You put the right hand in,
you put the right hand out,
you put the right hand in and shake it all about,
you reach your arms way up high and reach'em
way out,
that's what it's all about.

Das Lied kann mal langsam, schnell, leise, laut,
traurig, lachend, wütend usw. gesungen werden.





BANANAS OF THE WORLD

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

TEXT

BANANAS OF THE WORLD UNITE!

Peel bananas, peel peel bananas. (2x)

Slide bananas, slide slide bananas. (2x)

Mash bananas, mash mash bananas. (2x)

Shake bananas, shake shake bananas. (2x)

GO BANANAS! GO GO BANANAS! (2x)

BANANAS UNITE!!!





UP SCHUBIDU

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

TEXT

Up Schubidu, schubidu, schubidu
and down schubidu, schubidu, schubidu
and left schubidu, schubidu, schubidu
and right schubidu, schubidu, schubidu
and up and down and left and right and YOU.





KLATSCHBALL AUS KAMERUN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

DU BRAUCHST

kleiner Ball

SO GEHT'S

Das Spielfeld wird geteilt und 2 Gruppen gebildet. Beide Gruppen stellen sich in ihrer Hälfte ungefähr 2 m von der Mittellinie entfernt auf. Ein Kind wirft den Ball einem Kind der anderen Mannschaft zu. Während es wirft, klatschen alle einmal. Wird der Ball gefangen, stampfen alle. Dann wird der Ball zur anderen Mannschaft zurückgeworfen und alle stampfen und klatschen wie beschrieben. Niemand darf die Mittellinie übertreten. Fängt ein Kind den Ball nicht, gibt es den Ball wieder zurück.





FANG DEN STOCK AUS ÄGYPTEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

DU BRAUCHST

Stöcke

SO GEHT'S

Alle brauchen einen ungefähr 1,5 m langen Stock. Die Kinder bilden einen Kreis, wobei sie ca. 2,5 m voneinander entfernt stehen. Jedes Kinde hält den eigenen Stab senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald die Spielleitung „Wechsel!“ ruft, lässt jede/r den eigenen Stock los und rennt zum Kind links von sich. Man muss versuchen, den Stock des anderen Kindes zu fassen, bevor er umfällt.





DAKPANAY AUS DEN PHILIPPINEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

4 oder 5 große Kreise werden auf dem Boden gezogen (z.B. mit Straßenkreide). Die Kreise sollten drei lange Schritte im Durchmesser haben. Die Kinder rennen von einem Kreis zum anderen und der Jäger muss versuchen sie zu fangen. Er darf die Kinder nur fangen, wenn sie von einem Kreis zum anderen laufen oder im Kreis, ohne die Linie zu übertreten, denn der Jäger darf die Kreise nicht betreten. In einem der Kreise, der vorher bestimmt wird, sind die Gejagten in Sicherheit. Dort darf der Jäger nicht hineingreifen. Wer gefangen wird, tauscht mit dem Jäger die Rollen.





MACH MEINE FÜSSE NACH AUS KONGO

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

Sechs bis zehn Kinder bilden einen Kreis. Eine/r wird zum Vortänzer/in und stellt sich in die Kreismitte. Ein Kind aus dem Kreis wird als Spielleitung gewählt. Dieses beginnt nun einen Rhythmus zu klatschen und alle anderen klatschen mit. Das vortanzende Kind stellt sich vor die Spielleitung und macht einige Tanzschritte nach dem Rhythmus. Wenn er/sie aufhört, versucht die Spielleitung die Tanzschritte nachzumachen. Gelingt ihm/ihr das, wird er/sie Vortänzer/in und jemand anderes die Spielleitung. Das Spiel beginnt wieder von vorne.





BAUMSTAMMSPIEL

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

Die Kinder werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wählt das leichteste Kind aus, das zum Holzfäller wird. Der Rest der Gruppe wird zu Baumstämmen und legt sich nebeneinander auf den Boden. In einiger Entfernung wird eine Ziellinie gezogen, die erreicht werden muss. Der Holzfäller legt sich über die Mitspielenden und das Spiel geht los. Die Kinder müssen versuchen nur durch Drehen ihrer Körper den Holzfäller an das Ende der Stecke zu befördern.





WECHSELHAFTES WETTER

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

SO GEHT'S

Immer 2 Kinder bilden ein Spielpaar. Zunächst legt sich ein Kind auf den Bauch. Das andere Kind kniet daneben und macht mit den Händen auf dem Rücken des liegenden Kindes verschiedene Wettersituationen. Sonnenschein, Regen, leichter Nieselregen bis starker Schlagregen und Hagel, Schnee, Gewitter, Sturm und zwischendurch wieder Sonnenschein wechseln sich ab. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht. In der Auswertungsrunde wird darüber gesprochen, wie jede/r das wechselhafte Wetter empfunden hat und wie einfühlsam der/die Partner/in umgegangen ist.





EINMAL SCHWEBEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

DU BRAUCHST

Decke

SO GEHT'S

Dieses Entspannungsspiel eignet sich am besten mit einer kleinen Gruppe (5-10). Benötigt wird eine möglichst stabile, reißfeste Decke. Diese wird anschließend ausgebreitet auf den Boden gelegt, so dass sich ein Mitglied der Gruppe darauf legen kann. Das Kind auf der Decke schließt dabei die Augen und entspannt sich. Nun wird die Decke von den Anderen angehoben und ein wenig hin- und her bewegt, wodurch ein Gefühl der Schwerelosigkeit entsteht.





SCHRÄGES MALEN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

DU BRAUCHST

Stifte, Papier

SO GEHT'S

Alle bekommen ein Blatt Papier und malen zuerst am oberen Rand einen Kopf. Dann wird das Gemalte nach hinten abgeknickt, so dass es niemand sehen kann und das Blatt an das Kind rechts nebenan weitergereicht. Auf der obersten Fläche wird nun ein Körperrumpf (Schulter, Bauch, Arme) gemalt. Anschließend wird das Blatt wieder geknickt und weitergegeben. Nun werden die Beine gemalt und als letztes die Füße/Schuhe. Damit sind die gemeinsamen Kunstwerke fertig und können bestaunt werden.





EIN-WORT- GESCHICHTE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

SO GEHT'S

Die ganze Gruppe erzählt eine Geschichte. Jedoch darf jedes Kind nur ein Wort sagen und dann ist das nächste dran. Was kommt da wohl für eine Geschichte raus?

Variante: Du kannst ein Thema vorgeben, z.B. Weihnachten.





ACHTERBAHN

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

SO GEHT'S

Die Kinder stellen sich in Form eines Achters auf. Die Gruppe beginnt nun langsam entlang des Achters zu gehen. Zuerst bewegt sich die Gruppe nur langsam, mit etwas Übung geht es immer schneller voran. Achtung aber natürlich am Kreuzungspunkt der Figur: hier muss darauf geachtet werden, dass keine Zusammenstöße geschehen. Die Spielleitung motiviert und moderiert die Achterbahnfahrt. Es kann auch in mehreren Kleingruppen gespielt werden.





FAST FOOD

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		15 Min

SO GEHT'S

Die Kinder bewegen sich im Raum umher; dabei kann Musik gespielt werden. Irgendwann nennt die Spielleitung ein Fast-Food-Produkt (beispielsweise Toast, Hamburger, Big Mac, Pommes Frites). Die Kinder müssen sich nun je nach Produkt in unterschiedlichen Gruppen auf den Boden legen:

- Pommes Frites: alle liegen alleine
- Toast: jeweils Zweiergruppen legen sich aufeinander auf den Boden
- Hamburger: jeweils drei Kinder legen sich aufeinander auf den Boden

Der Phantasie sind keine Grenzen bei der Einführung weiterer Figuren gesetzt.





EINE MINUTE

Alter	Gruppengröße	Dauer
8–14		10 Min

SO GEHT'S

Alle stehen nebeneinander bei der Startmarkierung. Aufgabe ist es, einen Weg (ungefähr 10 m) in möglichst genau 1 Minute zurück zu legen. Die Spielleitung startet das Spiel und misst (geheim) genau 1 Minute. Am Ende ruft sie „Stopp“ und alle müssen stehen bleiben. Ziel ist es, möglichst nahe an das Ziel heran zu kommen - dabei soll aber die Geschwindigkeit möglichst gleichmäßig bleiben (es gilt nicht, sofort zur Ziellinie zu laufen und sich dort mit Trippelschrittchen die letzten Millimeter an das Ziel anzunähern). Variante: die Strecke rückwärts, hüpfend, blinder zurücklegen.

