

## Spielideen auf Abstand

### Kreis und Warm-Up-Spiele:

Mitspieler\*innen: genug für einen Kreis ☺ min. 5

- **Das bin ich / Alle die....**  
Die Spielleitung fängt an und trifft eine Aussage: z.B. „Ich trinke gerne Kaffee.“ Alle Personen auf die das zutrifft, springen auf / oder reißen ihre Arme hoch und rufen: „Das bin ich!“ Anschließend gibt es eine neue Aussage. Jede\*r kann eine oder mehrere Aussage vorgeben und so etwas über die Mitspielenden erfahren.
- **Eine Ente – mit zwei Beinen – springt ins Wasser – Platsch**  
Im Kreis reihum sagen. Danach: Zwei Enten – mit vier Beinen – springen ins Wasser – Platsch – Platsch usw. Bei einem Fehler Neustart.
- **Verflixte 7**  
Alle sitzen mit Abstand im Kreis oder so, dass eine Reihenfolge möglich ist. Es wird fortlaufend abgezählt. Allerdings dürfen alle Zahlen, die eine sieben enthalten (also 7, 17, 27 ...) nicht genannt werden. Stattdessen muss die Person, die gerade an der Reihe ist „Boing“ rufen.  
Varianten:
  - Auch Produkte von 7 sind nicht erlaubt.
  - Die Quersumme 7 ist nicht erlaubt.
  - Alle anderen Zahlen lassen sich natürlich auch tabuisieren.
  - Außerdem können mehrere Zahlen nebeneinander laufen: Zum Beispiel 5 und 7. Bei der 5 sollte dann ein anderes Tabuwort als „Wumm“ gefunden werden.
  - Nach jedem „Boing“ oder „Wumm“ kann zusätzlich die Richtung gewechselt werden.
  - Es wird nur bis 21 gezählt, derjenige, der die 21 am Ende sagt bestimmt die neue Regel (Wort gegen Zahl austauschen oder gegen eine Bewegung, oder Zahlen mit Plätzen vertauschen)
- **Drei Bewegungen:**  
Gemeinsam werden drei Bewegungen/Posen festgelegt. Es wird ein Rhythmus gemeinsam gemacht z.B. dreimal abwechselnd in die Hände und auf die Oberschenkel klatschen, dann macht jede\*r eine Bewegung, nach der Bewegung wieder der Rhythmus.  
Ziel: alle machen die gleiche Bewegung zur gleichen Zeit, dann ist das Spiel vorbei.
- **Ausschütteln:**  
Alle schütteln den rechten Arm, den linken Arm, das rechte Bein, das linke Bein aus. Erst jeweils 8mal, dann 7mal usw. bis je einmal.  
Alle zählen mit. Dabei wird von Runde zu Runde etwas lauter gezählt.  
Coronaversion: Mit Maske oder viel Abstand, man kann auch normal laut anfangen und immer leiser werden.
- **Blickduell der Samurai**  
Alle stehen im Kreis und schauen auf einen Punkt am Boden in der Mitte des Kreises.  
Auf ein Kommando blicken alle auf und schauen einer Person in die Augen.  
Wenn sich zwei Personen gegenseitig in die Augen schauen, scheidet sie aus.
- **Ich packe meinen Koffer**

- **Sa-mu-rai** auch bekannt als **Hi-Ha-Hu**  
Jede\* bildet mit beiden Armen, die Handflächen aneinander ein Samuraischwert. (Dieses wirkt auch über Distanz hinweg...) Einer fängt an macht quer durch den Kreis eine Bewegung von über dem Kopf auf eine\*n Mitspieler\*in zu und ruft „Sa!“. Der\*diejenige auf die gezielt wurde ruft „Mu!“ und hebt die Arme über den Kopf. Die beiden Nachbarn dieser Person rufen dann „Rai!“ und führen eine schräge Bewegung in Richtung Bauch der „angegriffenen“ Person aus. Nun ist die angegriffene Person dran (die das Schwert noch über dem Kopf hält) und „greift“ eine neue Person quer durch den Kreis „an“. Usw. Wer zu langsam ist, etwas falsches sagt oder tut kann ausscheiden. Der Kreis wird dabei kleiner.  
Corona-Version: Nicht zu laut rufen, ggf. mit Mundschutz. Trotzdem Spannung halten!
- **Verschiedenste Klatsch- und Impulsspiele** – Klatsch weitergeben, Richtungswechsel, ... (Zipp-Zapp-Spoing / Wush-wow-zapp)
- **Kuckuck und Hai**  
„Sitzt ein Kuckuck auf dem Baum  
Kommt ein Hai vorbei  
Sagt der Hai „Kuckuck“  
Sagt der Kuckuck „Hai“ zum Hai“  
Bei Kuckuck und Baum zeigt jeweils ein Arm nach oben  
Bei Hai zeigt jeweils ein Arm nach unten, so dass die Arme erst nacheinander nach oben, dann nacheinander nach unten, wieder nach oben und wieder nach unten gehen.  
Das ganze immer schneller
- **Hannes aus der Knopffabrik**
- **Elefanten im Spinnennetz**
- **Gruppe schätzen**  
Jede Person schätzt die Gruppe ein: Hierzu werden Fragen gestellt, die erst allein und dann durch die Gruppe beantwortet werden sollen. Nun wird ermittelt, wie weit vom tatsächlichen Ergebnis jede\*r entfernt lag. Fragen könnten sein: das addierte Alter aller Gruppenmitglieder, die addierte Körpergröße, Schuhgröße aller, Anzahl der Geschwister, täglicher Schulweg in Summe, etc.
- **Gemeinsamkeiten und Unterschiede**  
Mit Abstand wird ein Innen und ein Außenkreis gebildet. Die sich gegenüberstehenden Spieler\*innen müssen nun sowohl eine Gemeinsamkeit als auch einen Unterschied zueinander finden. Das Rad dreht weiter, bis sie einmal rum sind. Anschließend versuchen die beiden letzten Partner\*innen mit zwei weiteren Partner\*innen jeweils eine Gemeinsamkeit und einem Unterschied zu finden. Anschließend versucht die Vierergruppe mit einer weiteren Gruppen, jeweils eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied haben zu finden.
- **1-10 der Beine / Vornamen buchstabieren mit den Beinen**  
Alle stehen auf einem Bein. Mit dem freien Bein werden die Nummern 1-10 / der Vorname in die Luft kurz über den Boden geschrieben ohne abzusetzen. Anschließend wird der freie Fuß ans Knie gelehnt, die Arme ausgebreitet und der Kopf in den Nacken gelegt. Wer dies schafft, kann auch noch die Augen schließen. und versuchen stehen zu bleiben. Anschließend kommt der andere Fuß dran
- **Wer hat? Wo ist?**  
Alle gucken sich aus der Entfernung gut alle Mitspielenden an. Dann schließen sie die Augen und die Spielleitung fragt: wer hat... (eine grüne Hose an o.ä.) nun müssen alle auf die Person zeigen. Alternativ kann auch die Umgebung mit abgefragt werden (wo ist die grüne Steckdose?)

- **Der Zug kommt**

Alle Spieler\*innen sitzen im Kreis, beide Zeigefinger erhoben, als würden sie einen Abstand von 15 cm anzeigen.

Erst geht die Schranke zu, indem die Zeigefinger einander zugebeugt werden, begleitet von einem hörbaren „Bing-bing-bing ...“ Dann kommt der Zug vom links nach rechts – angedeutet durch ein „Tsch-tsch-tsch ...“ den Kopf von links nach rechts drehend.

Danach geht die Schranke wieder auf, d.h. die Finger werden wieder gerade nach oben ausgerichtet – wieder begleitet von einem „Bing-bing-bing ...“.

Dies wird von der nächsten Spieler\*in neben der Spielleitung wiederholt und so fährt der Zug von Spieler\*in zu Spieler\*in die Runde ab.

In der zweiten Runde ist es ein Güterzug mit einer schnelleren Diesellok.

Das bedeutet 2 oder 3 Schranken müssen schon vorher zugehen: [SEP] Schranke zu („bing-bing-bing ...“), [SEP] Lok kommt an („Tsch-tschtsch ...“) und fährt an der Schranke vorüber (Kopfdrehung), dann folgen mehrere Güterwaggons („Brlong-brlong-brlong ...“, Kopf dreht sich hin und her).

Dritte Runde: Ein ICE rast vorbei (lautstarkes „Vooooaaaaa!“), [SEP] mindestens 5 Schranken müssen vorab zu sein.

Vierte Runde: Ein TransRapid jagt vorbei: („Ssssssssss“), [SEP] 10 geschlossene Schranken.

- **Schweinejagd**

Lustiges Spiel, das schnell chaotisch und ausgelassen wird, wenn immer mehr Impulse in die Runde gegeben werden.

Je chaotischer, desto besser.

Alle Spieler\*innen stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt das Spiel mit der Aussage: „Wir gehen auf eine Schweinejagd und dazu brauchen wir ein Fernglas.“ Dazu hebt die Spielleitung die Hände vor die Augen und tut so, als ob sie durch ein Fernglas schaut. Mit dem Fernglas vor den Augen wendet sich die Spielleitung dem rechten Nachbarn zu und übergibt das Fernglas. Dieser schaut mit dem Fernglas in die Runde bis er auch den rechten Nachbarn im Blick hat und übergibt diesem das Fernglas ... usw.

Die Spielleitung entdeckt nun das Schwein „Da ist das Schwein!“ und grunzt zum linken Nachbarn. Dieser grunzt auch zum linken Nachbarn ... usw.

Als drittes gibt die Spielleitung nun auch noch das Schwein zum Abschuss frei: „Nun lasst uns das Schein schießen!“ Ein ‚Peng!‘ wird nach rechts auf den Weg geschickt ...

„Wer hat das Schwein erschossen?“ (wo ‚Grunz‘ und ‚Peng‘ sich treffen)

Steigerung: Weitere Tiere kommen einem in die Quere! (Hase, Rind, Hund, ...)

- **Astronauten Anna**

Alle Mitspielenden stehen im Kreis. Der Reihe nach werden die Vornamen genannt und ein Beruf, der mit dem gleichen Buchstaben beginnt (z.B. Astronauten Anna, Maurer Martin etc.). Diese werden mit einer Bewegung (am besten zusammen mit einem Geräusch) untermalt. Danach wird gespielt: Astronauten Anna an ... Maurer Martin... Maurer Martin an... Banditen Berit... Banditen Berit an... Nach einer Weile lässt man die Namen weg und das Spiel setzt sich nur mit Geräuschen und Bewegungen fort.

- **Pingpong – Tennis – Baseball – Baumstammweitwurf**

Die Mitspielenden stehen im Kreis und werfen sich gegenseitig erst einen imaginären Pingpong, dann einen Tennisball, Baseball und am Ende einen Baumstamm zu. Der Impuls steigert sich.

- **„Wilde 7“**  
Ein Impuls (überkreuztes Klopfen auf die eigene linke oder rechte Schulter) wird im Kreis schnell herumgegeben. Dabei wird von eins bis sieben gezählt. Die sieben wird durch eine weitere Armhaltung signalisiert. Wer dabei einen „Fehler“ macht, läuft einmal schnell um den Kreis herum. Bei einer großen Gruppe (ab 12 Teilnehmer) wird mit zwei Kreisen begonnen - wer einen "Fehler" macht, geht in den anderen Kreis.
  
- **Ah, ko, so**  
Ziel des Spiels ist es, sehr schnell einer Sequenz aus Tönen und Gesten zu folgen, ohne dabei einen Fehler zu begehen. Drei Töne und Handbewegungen müssen von den in einem Kreis sitzenden Spielern immer in der gleichen Reihenfolge durchgeführt werden. Die erste Bewegung besteht darin, einen symbolischen Handkantenschlag an die eigene Kehle zu machen und dabei laut "AH" zu rufen. Je nachdem, ob dazu die linke oder rechte Hand benutzt wurde, zeigen die Finger auf den rechten oder linken Nachbarn, der nun mit der zweiten Bewegung an der Reihe ist. Die zweite Bewegung besteht aus einem verfehlten Handkantenschlag direkt über den eigenen Kopf und dem lauten Ausruf "So". Dabei zeigen die Finger wieder nach rechts oder links und der jeweilige Nebenmann ist mit der dritten Bewegung dran. Dieser Spieler macht einen symbolischen Handkantenschlag in die Mitte des Kreises, zeigt dabei auf einen anderen Mitspieler und ruft laut "KO". Dieser Spieler beginnt nun wieder mit dem ersten Teil der Ton und Bewegungsfolge von "AH"- "SO"- "KO". Macht irgendjemand einen Fehler so rufen alle noch i» Kreis sitzenden laut "RAUS" und zeigen mit einer deutlichen Handbewegung an, dass die Person den Kreis verlassen muss. Die hinausgeworfenen Spieler haben nun die Aufgabe, die im Kreis verbliebenen Spieler in deren Konzentration zu stören. Sie dürfen diese allerdings nicht berühren oder ihnen die Sicht versperren. Scheidet ein Spieler aus dem Kreis aus, so setzt der linke Spieler das Spiel fort. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Spieler in Kreis sitzen

### Spaß in der Gruppe:

- **Nachts im Museum:**  
Mitspieler\*innen: min. 8  
Alle sind Statuen und bewegen sich nicht. Ein Dieb unter ihnen, bewegt sich immer ein klein bisschen. Ein Nachtwächter kommt dazu und muss herausfinden, wer der Dieb ist.
  
- **Menschenmemory:**  
Mitspieler\*innen: min. 10, besser mehr, damit es aufkommt muss Spielleitung ggf. mitspielen  
2 Personen gehen raus. Alle anderen bilden Paare und einigen sich jeweils auf eine Bewegung, sie verteilen sich im Raum. Die Personen von draußen kommen wieder rein und spielen nun gegeneinander Memory, indem sie immer zwei der anderen aufrufen und sich ihre Bewegung angucken. Bei Gruppengröße von 10 Personen kann auch nur eine Person rausgehen und man kann die Züge zählen, wenn man gegeneinander spielen möchte.
  
- **Ochs am Berg:**  
Mitspieler\*innen: min. 5, max. 10  
Eine Person steht mit dem Rücken zu den anderen hinter einer Ziellinie. Die anderen bewegen sich von einer Startlinie in Richtung der Ziellinie. Sobald die Person vorne sich umdreht, müssen alle aufhören sich zu bewegen. Wer erwischt wird, muss zurück zur Startlinie.  
Abstand: Draufachten, dass alle weit genug auseinander stehen. Funktioniert nicht mit zu vielen Leuten, da dann die Reihe zu breit wird und nicht mehr gleichmäßig gesehen werden kann von vorne.

- **Schere Stein Papier / Drache Prinzessin Ritter**  
Mitspieler\*innen: min. 2  
ohne Laufen, man kann sich verschiedene lustige Figuren ausdenken, als Gruppe gegen eine andere Gruppe oder auch zu zweit spielbar
- **Evolutionsspiel / Amöbe (- Tentakeltierchen – Hase – Gorilla – Mensch)**  
Mitspieler\*innen: min. 8  
Auf einer großen Fläche mit viel Abstand und Aufmerksamkeit auf die anderen spielbar, übt dann gleichzeitig auch das Abstand halten bei Bewegung im Raum
- **Der stille Dirigent**  
Mitspieler\*innen: min. 6  
Alle sitzen im Stuhlkreis – mit genügend Abstand zueinander – und ein Kind wird als Detektiv rausgeschickt. Im Kreis wird dann ein Kind bestimmt, das den Dirigenten spielt. Dieser soll von allen anderen Kindern kopiert werden. Das heißt, alles was der Dirigent macht – alle Gesten – sollen von den anderen (möglichst unauffällig) nachgemacht werden. Sobald das Kind von draußen reingerufen wird, geht's los. Der Dirigent darf alle möglichen Dinge machen, die ihm einfallen, solange er an seinem Platz bleibt. Sprechen ist nicht erlaubt. Die anderen versuchen ihn möglichst unauffällig nachzumachen. Wurde der stille Dirigent entdeckt, beginnt eine neue Runde.
- **Detektiv**  
Mitspieler\*innen: min. 2  
Variante A: Eine Person tritt vor die Klasse. Die anderen haben nun die Aufgabe, sich diese genau zu betrachten. Anschließend schließen alle die Augen. Die Person, die vor der Klasse steht, verändert ein Teil an sich. Die anderen müssen nun herausfinden, was verändert wurde.  
Variante B: Ein oder zwei Personen gehen vor die Tür. Die anderen nehmen 1-3 deutliche Veränderungen in der Klasse vor. Die Person oder Personen vor der Tür kommen wieder in den Raum und die Veränderungen müssen gefunden werden.  
Variante C: Alle Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf, die sich gegenüber im Spalier stehen. Jede/r hat ein Gegenüber, den/die man betrachten muss um Veränderungen festzustellen, und sich dann abzuwechseln.
- **Nase auf rot / Twister live**  
Mitspieler\*innen: min. 5  
Die Spielleitung gibt ein Körperteil und eine Farbe vor. Die Person, die als letztes etwas adäquates findet, sagt als nächstes eine Farbe und ein Körperteil. Auf Abstand achten!  
Beispiel: Nase auf rot (Rot kann eine Blume, ein Pulli, Socken, ein Stein, eine Hauswand o.ä. sein) – am Besten mit MNK zur Sicherheit spielen.
- **Kommando up / Affe o.ä.**  
Mitspieler\*innen: min. 4  
Ziel des Spiels ist es, dass die Spielleitung die Spieler\*innen durcheinanderbringt. Zu Beginn werden Kommandos festgelegt (Up= Arme hoch; Down = Arme runter; Left= Linker Arm doch; Right= rechter Arm hoch; oder selbstausgedachte Bewegungen). Diese Kommandos müssen von allen ausgeführt werden, aber nur wenn vorher Kommando von der Spielleitung gesagt wird. Trotz des Bewegungsverbotes für die Spieler\*innen ohne das Wort Kommando, darf die SL alle Bewegungen zu aller Zeit machen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus.
- **Papiertiger**  
Mitspieler\*innen: min. 2  
Eine Person schneidet stumm einen Begriff aus Papier aus. Die anderen müssen ihn erraten

- **Das Gegenteil tun**

Mitspieler\*innen: min. 5

Ich nenne den Namen des nächsten Spielers und nenne ein Körperteil z.B. Knie, zeige aber auf den Kopf. Der gerufene Spieler muss auf das Knie zeigen, den nächsten Namen ausrufen und ein anderes Körperteil benennen. Die 3. Spielerin, die gerufen wurde, zeigt auf das genannten Körperteil, ruft den Namen und zeigt auf ein neues Körperteil hin. Die gerufenen Körperteile und Namen dürfen sich nicht wiederholen, bis alle dran gewesen sind.

- **Pantomime + Tabu**

## Für Kinder:

### - **Mutter/Vater wie weit darf ich reisen?**

Mitspieler\*innen: min. 4

SL steht auf einer Linie ca. 5m entfernt von den Kindern, die ebenfalls auf einer Linie stehen mit Abstand. SL ruft z.B. „Nach-Af-ri-ka in Zebra-Gang“, dann dürfen alle Kinder 4 Vorwärtsschritte im Zebra-Gang in Richtung des SL machen. Wenn noch Abstand ist, darf die Frage wiederholt werden. SL muss klug die Antwort wählen, damit die Annäherung die 1,5m-Abstandregel nicht übersteigt. Wer nach 2-3 Fragerunden auf der Linie 1,5m Abstand vor dem Spielleiter landet, hat gewonnen. Allerdings wird die 1,5m-Linie nicht markiert, sondern muss geschätzt werden.

### - **Muster legen**

Mitspieler\*innen: min. 6

Wie Ball-Jonglage spielen nur ohne Ball und statt Namen werden neue Begriffe den Mitspielern zugeordnet: z.B. Blumen, Obst, Gemüse, Tiere usw. Bei jeder Runde wird ein Neues Muster von Begriff-Abfolge gesponnen

### - **Apachen-Alarm**

Mitspieler\*innen: min. 8

Ungefähr die Hälfte der Kinder setzt sich im Schneidersitz auf den Boden in einem Kreis und schließt fest die Augen. Die andere Hälfte, einige von ihnen, schleichen sich leise an und hocken sich hinter einer Person ihrer Wahl hin und sind möglichst leise. Der Spielleiter fragt in die Runde: Wer glaubt denn, dass hinter ihm eine Person steht, hebe die Hand. Die Kinder heben die Hand mit geschlossenen Augen, die das glauben. Dann dürfen sie die Augen aufmachen und hinter sich nachschauen, ob jemand da ist. Wer schafft es, immer wieder, es zu erraten?

### - **Wort-Schlange**

Mitspieler\*innen: min. 5 (für Kinder ab Schulalter)

Eine beginnt und sagt ein Wort z.B. Blume. Der Nächste kommt auf Abstand dazu und sagt dazu passendes Wort, so dass ein Doppelwort entsteht, das Sinn ergibt z.B. Blumentopf. Die Dritte kommt auf Abstand dazu und muss zum Topf ein Doppelwort finden, und so weiter, bis alle Spielenden in der Schlange stehen und Doppelwörter gebildet haben, die alle Sinn ergeben.

### - Verschiedenste **Fingerspiele** üben

### - **Geräuschememory**

(aus Klorollen, Filmdosen o.ä.)

nur Spielleitung fasst es an.

## Sportlich:

### - **Twister:**

Mitspieler\*innen: min. 2

Material: Twisterfeld oder eigene Markierungen jeweils für jede\*n Mitspieler\*in in einem Kreis verschiedene Farben und Punkte markieren, zwei Leute gegeneinander in je eigenem Spielfeld: Spiegel mich! Wer zuerst umfällt hat verloren. Evtl. auch auf Geschwindigkeit. Mit Reifen als Markierungen? Gegenseitig immer eine Vorgabe machen, man kann auch mit Kreide Felder aufmalen und mit Buchstaben markieren. „Rechte Hand auf C“ „linker Fuß auf A“ ggf. vorher und nachher die Hände desinfizieren/waschen oder den Spielplan

### - **Himmel und Hölle**

Mitspieler\*innen: egal, geht auch allein

Material: Kreide, flacher Stein

Auf den Boden wird mit Kreide das Hüpfekästchen-Spiel aufgemalt.

Die Felder müssen groß genug sein, damit ein Kind mit seinen Füßen großzügig Platz hat. Und so klein, dass das Kind die Möglichkeit hat, es auch überspringen zu können.

*Unten befindet sich die Erde, dann folgen die Ziffern 1 bis 9 (7&8 und 4&5 nebeneinander) und oben sind Hölle und Himmel aufgemalt.*

Das erste Kind stellt sich auf das Feld "Erde". Von dort aus wirft es einen Stein ins Feld mit der "1". Das Feld, worin der Stein liegt wird auf einem Bein hüpfend übersprungen, also direkt in Feld "2", von dort weiter nach oben bis zum "Himmel" hüpfen. Feld 7 und 8 werden beidbeinig gesprungen, denn sie liegen nebeneinander. Aufgepasst: Die "Hölle" wird immer übersprungen! Im "Himmel" wird eine halbe Drehung auf zwei Beinen gesprungen und es geht zurück Richtung Erde. Vor dem Feld mit dem Stein wird gestoppt, denn dieser muss nun - auf einem Bein stehend - aufgehoben werden. Ist das fehlerlos geglückt und der Spieler ist auf der "Erde" angekommen, darf er in der nächsten Runde mit Feld 2 weitermachen.

Wer die Feld-Linien überschreitet oder berührt, mit dem Stein neben das Feld trifft oder den zweiten Fuß aufsetzt, hat gepatzt! Er versucht in der nächsten Runde seinen Durchgang mit dem gleichen Feld noch einmal.

- **Discgolf**

Mitspieler\*innen: ab 1 Person

Material: eigene Frisbee

ist ein super Sport in dieser Zeit! Evtl. kann man eigene Ziele dafür erstellen?

- **Seilspringen**

Mitspieler\*innen: allein oder min. zu dritt

Material: großes Seil (lang genug für Abstand) oder eins pro Person

- **Badminton**

Mitspieler\*innen: 2

Material: Schläger, Ball

mit Abstand einhalten und Schläger desinfizieren

- **Kubb**

Mitspieler\*innen: 2

Material: am besten mit eigenem Spiel pro Person

Damit auch die Klötze immer nur von einer Person angefasst werden, werden sie jeweils farblich markiert, wenn einer umgeworfen wird, wird dieser rausgenommen, und der Gegner wirft seinen „eigenen“ ins Feld.

- **Verstecken mit Abklatschen (mit zwei Abklatschbäumen auf 1,5m Abstand)**

Mitspieler\*innen: min. 4

Sieht der\*die Fänger\*in jemanden aus seinem Versteck ausbrechen, bevor er\*sie das Versteck selbst entdeckt hatte, kann er\*sie das Rennen verlangsamen, indem er\*sie einen Bewegungsforgang ausruft, z.B. „Im Gänsemarsch!“ „Hüpfend auf einem Bein!“ „Auf allen vieren!“ „Hüpfend wie ein Frosch!“ und ruft den Namen des Entdeckten. Beide (Fänger und Versteckter) müssen sich nun zu ihrem jeweiligen Baum in diesem Gang bewegen. Abklatschen nur mit Fuß erlaubt und nur eine Person darf in die Nähe des Baumes kommen.

Kreativ:

- **Steinbildausstellung:**

Mitspieler\*innen: egal

Material: Steine und andere Naturmaterialien



Aus gesammelten Steinen (und anderen Naturmaterialien) ein Bild legen innerhalb einer bestimmten Zeit, in einer Wanderausstellung die Bilder gegenseitig betrachten, erraten, was dargestellt wurde, Bilder „schätzen“ d.h. ihnen einen Preis geben, das Bild mit dem höchsten Wert insgesamt hat „gewonnen“

- **Gemeinsam malen**

Mitspieler\*innen: egal

Material: Papier, bunte Stifte (pro Person jede Farbe)

Alle Spielenden malen ein Bild entsprechend einer vorgegebenen Aufgabe bzw. zu einem vereinbarten Thema (Wiese, Wald, Bauernhof, Urlaub, ...).

Es kann auch immer abwechselnd etwas genannt werden, das gezeichnet werden soll (Mensch, Haus, Blume, ...). Am Ende ist zeigen sich die Spielenden gegenseitig ihre Kunstwerke. Dabei ist es spannend zu sehen, wie unterschiedlich die Bilder sein können.

- **Boom Shakalalaka Boom What What".**

Mitspieler\*innen: min. 5

Alle Teilnehmer\*innen rappen gemeinsam "Boom Shakalalaka Boom WhatWhat", eine\*r sagt im Rhythmus einen Satz, dann wieder "Boom Shakalalaka Boom What What", der nächste Teilnehmer\*in reimt darauf usw.

Geschicklichkeit und Geschwindigkeit:

- **Zeitungspuzzle:**

Mitspieler\*innen: min. 2

Material: eine zerschnittene Zeitungsseite pro Person

Jede\*r hat eine in 30 Teile zerschnittene Zeitungsseite, alle müssen sie gleichzeitig und möglichst schnell wieder zusammensetzen

- **Eine Münze versenken:**

Mitspieler\*innen: min. 2

Material: Glas, Papierserviette, Gummiring, ein Stift pro Person

Über ein Glas wird eine Papierserviette gestülpt und mit einem Gummiring befestigt (Gummiband)

Auf die Serviette wird eine Münze gelegt. Alle Spieler müssen nacheinander mit einem (eigenen!) Bleistift (oder Kulli) ein Loch in die Serviette stechen, Verlierer ist der, bei dem die Münze ins Glas fällt.

Abstand: Immer nur eine\*r geht zum Glas, eigener Stift

Kooperation & Aufeinander achten:

- **Tretmienen**

Mitspieler\*innen: min. 4

Material: Kreide oder Klebeband (ggf. auch mehrere Seile), Spielplan für den\*die Spielleiter\*in + Stift

Vorbereitung: Es wird ein Spielfeld auf den Boden geklebt/gelegt/gemalt (Vorschlag 8x8 Felder), Spielplan für die Leitung mit einem möglichen Weg vorbereitet

Ziel: Die gesamte Mannschaft muss von der einen Seite des Spielfelds auf die andere.

Problem: Es gibt nur einen(oder zwei) Weg(e) hindurch, auf den restlichen Feldern liegen Mienen. Jede Miene wird beim ersten Betreten des Feldes aktiviert. Beim zweiten Mal geht sie hoch und das gesamte Team hat verloren.

Wer eine Miene aktiviert hat, muss rückwärts komplett zurückgehen.

Man kann in direkt angrenzende Felder gehen und auch diagonal, darf aber nicht Felder überspringen.

Zusammenarbeit! Alle müssen am Ende hindurch gegangen sein!

Abstand einhalten: Immer nur einer im Spielfeld. Auch beim Drumrumstehen Abstand einhalten!

- **Volleyball anders**

Mitspieler\*innen: min. 8

Material: Zwei Bettlaken oder andere große Stoffstücke, min. 2x2m groß, ein leichter Ball (oder eine Wasserbombe), ein Volleyballfeld oder anders markiert ein Spielfeld mit einer Leine in der Mitte, gern auch mit Sicherheitsabstand zwischen den beiden Seiten der Leine (oder auch mit Sicht- und Spuckbarriere in der Mitte?)

Ziel: Der Ball wird auf das Tuch gelegt (immer nur von einer Person den Ball anfassen lassen) die Mitspieler\*innen fassen das Tuch mit Sicherheitsabstand an und mit Hilfe des Tuchs wrd der Ball über die Leine ins andere Spielfeld befördert, dort wird er auch mit dem Tuch gefangen usw.

Man kann auch zuerst üben mit einer Gruppe den Ball in die Luft zu werfen und wieder aufzufangen.

Ggf. auch mit Schwungtuch möglich

Evtl. Problem bei Corona: Wenn es nicht funktioniert kriegen Menschen den Ball ab... und: das Tuch muss angefasst werden.

- **Gemeinsam zählen**

Mitspieler\*innen: min. 5

Die Gruppe soll gemeinsam zählen.

Die Teilnehmenden dürfen nicht miteinander kommunizieren.

Wer eine Zahl gesagt hat, darf nicht gleich die nächste Zahl sagen.

Wenn zwei Leute gleichzeitig reden, muss wieder bei 1 begonnen werden.

Die Gruppe zählt möglichst weit.

Die Gruppe versucht, bis zu einer bestimmten Zahl zu zählen.

Die Gruppe zählt bis zur Anzahl der Teilnehmenden, wer eine Zahl gesagt hat, darf nicht mehr zählen, so dass alle genau eine Zahl sagen

Die Gruppe kann auch von einer Zahl an runterzählen bis Null

- **Menschliches Kreuzworträtsel**

Mitspieler\*innen: 8

Material: Jeder Mitspieler bekommt zwei Buchstaben (einen auf den Bauch / einen auf den Rücken); die unten genannten 2 Mal vorbereiten... Jeder bekommt zwei Buchstaben:

A-E und N-R und F-T und U-S

Es bilden sich zwei Teams: NAFU und RETS

Die Teams stellen sich gegenüber von einander auf, so, dass die jeweils andere Gruppe immer das Wort lesen kann...Die Spielleitung liest nun eine Wortdefinition vor und beide Teams müssen sich Antwort und Aufstellung überlegen. Wer als erstes die richtige Antwort (richtig lesbar) hat, bekommt einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Definition: Antwort: Erwachsene Person FRAU Idol STAR Erholungspause RAST

Zuhause eines Tiers NEST Hohlraummaß STER Gewürzpflanze SENF

Überbleibsel REST Gewässerrand UFER gerade oder davor ERST

Angel RUTE Anhänger (Pl.) FANS Umgangssprache für: hinauf RAUF

- **Gemeinsam Malen**

Mitspieler\*innen: min. 2

Material: Papier, eigene Stifte pro Person

Ein Bild zu einem Thema soll ohne Absprachen entstehen. Jede\*r bekommt seine eigenen Stifte und malt für jeweils 30 sec. am Bild, dann wird gewechselt.

- **Parcours blind durchlaufen**

Mitspieler\*innen: min. 2

Material: ein Parcours

Eine Person steuert eine andere Person durch Sprache durch den Parcours

- **Extremes Mienenfeld:**

Mitspieler\*innen: min. 8

Material: Tennisbälle, langes Seil

Mit einem Seil wird ein großes quadratisches Feld aufgebaut. In das Feld werden Tennisbälle (Mienen) gelegt. An jeder Seite steht nun eine Person mit verbundenen Augen. Ihr gegenüber steht der "Rufende". Aufgabe: Die "blinde" Person muss das Mienenfeld überqueren ohne einen Tennisball zu berühren oder einer anderen Person nahe zu kommen. Der Rufende von Gegenüber weist ihm den Weg. Das ist allerdings kompliziert, da ja von jeder Seite einer ruft und einer läuft. Es geht nicht um Geschwindigkeit, sondern um das Gelingen der Aufgabe.

- **Bombenräumkommando (1-20)**

Mitspieler\*innen: min. 4

Material: Karten mit Zahlen von 1-20

Kärtchen mit den Zahlen von 1-20 (dem VU, Psalm 23 o.ä.) werden verdeckt durcheinander auf dem Boden mit je 1,5m platziert. Das sind die 20 Touchpads einer Bombe. In der richtigen Reihenfolge müssen sie nun mit dem Fuß berührt werden. Allerdings ist in der Gegend Gas ausgetreten, so dass die Gruppe nicht lange in dem Bereich verweilen darf: Nur insgesamt 60 sek. Daher muss als erstes entschieden werden, ob die Gruppe 3 x 20 Sek oder 4 x 15 Sek. nutzt. Wegen des Gases darf in dem Bereich auch nicht gesprochen werden. Die Bombe muss innerhalb eines Zeitfensters in der richtigen Reihenfolge berührt werden.

- **4 Leute sind ein Ding**

Mitspieler\*innen: 4

Material: Pro Person derselbe Satz, etwas womit man bauen kann, z.B. Bauklötze

4 Leute sitzen mit dem Rücken zu einander (oder sind so durch einen Sichtschutz getrennt, dass sie sich nicht sehen können). Alle haben die gleichen Materialien und sollen nun exakt das gleiche bauen. Keine Person darf dabei sich umdrehen oder den anderen etwas zeigen.

Sonstiges:

- **Wer zuerst lacht**

Mitspieler\*innen: min. 2

Nur mit Hilfe von Grimassen und Klamauk, den anderen zum Lachen bringen. Wer zuerst lacht hat verloren :)

- **(Nicht) JA - (Nicht) NEIN Spiel**

Mitspieler\*innen: min. 2

Ein\*e Spieler\*in stellt dem Gegenüber Fragen. Die andere Person muss - ohne "Ja" oder "Nein" zu verwenden - antworten. Wer es schafft der anderen die verbotenen Worte herauszulocken, hat GEWONNEN - dann werden Rollen getauscht.

- **Stadt Land Fluss** mit eigenen Kategorien (z.B. Kriminalfall, Liebesgeschichte,...)

- **Bingo, Ich sehe was, was du nicht siehst, Black Stories, Schiffe versenken, ...**