



Spielesammlung internationale Kursinhalte



Spieleübersicht

	Seitenzahl	Kreissspiel	Drinnen	Draussen	Nacht	Lagerfeuer	Team	Pfaditechnik	Sportlich	Ruhig
Alphabetical Drama	6	x	x	x		x				x
Amnesia	7		x	x			x			x
Anatomy	8	x	x	x		x				x
Ayudame	9		x	x					x	
Balloon Bluff	10		x				x			x
Bao	11		x	x						x
Beacon Light	12			x	x		x		x	
Belonging	13		x	x						x
Black Death	14			x					x	
Blindfold Knotting	15	x	x	x		x	x	x		x
Blindfold Orienteering	16	x		x		x		x		x
Blind Square	17		x	x			x	x		x
Blow Football	18		x				x			x
Boat Race	19			x			x	x	x	
Border Crossing	20		x	x					x	
Camel Chase	21		x	x						x
Catch the Stick	22	x	x	x						x
Center Stride Ball	23	x	x	x						x
Chariot Fight	24			x	x		x		x	
Chinese Whispers	25	x	x	x		x				x



	Seitenzahl	Kreissspiel	Drinnen	Draussen	Nacht	Lagerfeuer	Team	Pfaditechnik	Sportlich	Ruhig
Cover your ears	26	x	x	x						x
Crossing the Red Sea	27			x					x	
Dark Square	28		x	x	x		x			x
Diketo	29			x						
Distance Clove Hitch	30			x			x	x		x
Do This, Do That	31	x	x	x		x				x
Ducky Wucky	32	x	x	x						x
Feather in Orbit	33		x				x			x
Fishtail	34		x	x					x	
Flying Columns	35			x			x			
Fool Ball	36	x	x	x						x
Gatekeeper	37	x	x	x						x
Guli Danda	38			x			x		x	
Hare and Hounds	39			x	x				x	
Hook on	40		x	x						x
Infiltration	41			x	x		x		x	
Instant Story	42	x	x	x		x				x
I went to Camp	43	x	x	x		x				x
Ladders	44		x	x			x		x	
Leopards and Spring Chickens	45		x	x					x	








	Seitenzahl	Kreisspiel	Drinnen	Draussen	Nacht	Lagerfeuer	Team	Pfaditechnik	Sportlich	Ruhig
North, South, East, West	46		x	x				x		x
One Minute	47	x	x	x		x			x	
One Step Forward	48			x			x		x	
Pantomime	49	x	x	x		x				x
Pippety Pop	50	x		x		x				x
Prisoners Calling	51			x			x			x
Reverse Dodge Ball	52	x	x	x			x		x	
Robots	53		x	x			x			x
Shadow	54		x		x					x
Sharp Look	55		x	x			x			x
Shopping	56	x	x	x		x				x
Skittle Ball	57		x	x			x		x	
Sleeping Pirate	58	x	x	x						x
Smile Tag	59		x	x			x			x
Smile Toss	60	x	x	x		x				x
Soap Box	61	x	x	x			x			x
Spud	62		x	x					x	
Stop!	63		x	x		x				x
Swapping Corners	64		x	x					x	
Switch	65			x				x	x	



	Seitenzahl	Kreisspiel	Drinnen	Draussen	Nacht	Lagerfeuer	Team	Pfaditechnik	Sportlich	Ruhig
The Rival Dispatch Bearers	66			x			x			
The Snake	67		x	x			x			x
Three Rope Tug	68		x	x			x		x	
Tiger and Monkeys	69			x					x	
Time Bomb	70			x	x		x			
Track Record	71			x			x			x
Travel fever	72	x	x	x						x
Twins	73		x	x						x
Various Dangers	74	x	x	x					x	
Wet Egg Toss	75			x						x
Who is this?	76		x	x					x	
Who takes the lead?	77	x	x	x		x				x
You pass them	78	x	x	x		x				x



Alphabetical Drama

	Kanada
	Teams à 6-12 Spielern
	Drinnen / draussen im Kreis
	Box mit einer Reihe von Situationen, Box mit den Buchstaben des Alphabets
	Kreissspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Gruppe wird in ein oder mehrere Teams von sechs bis zwölf Personen eingeteilt. Jedes Team erhält eine Situation, die es nachspielen soll, und einen Buchstaben des Alphabets, mit dem es den Dialog beginnen soll - oder noch besser, das Team zieht eine Situation und einen Buchstaben aus einer Box.

Der*die erste Spieler*in des ersten Teams spricht einen Satz des Dialogs, der mit diesem Buchstaben beginnt. Der*die zweite Spieler*in in der Reihe muss mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets beginnen, und so weiter. Sie versuchen, so weit wie möglich im Alphabet zu kommen.

Der Dialog sollte in einem lockeren Zusammenhang mit der Situation stehen. Sei aber nicht zu streng!



Amnesia

	Kanada
	Teams à 3-6 Spielern
	Drinnen / draussen
	vielfältige Sammlung von Gegenstände, die sich in der Tasche oder im Portemonnai einer Person befinden könnten: Mitgliedsausweise, Visitenkarte, ausländische Münzen, Theaterkarten, Bus-, Bahn- und Flugtickets. Die Gegenstände sollen so gewählt werden, dass sie Aufschluss über das Alter, die Interessen und die jüngsten Aktivitäten der vermeintlichen Person geben, aber nicht ihren Namen oder den Namen von Personen nennen, die sie direkt identifizieren könnten.
	Drinnen Draussen Team Ruhig

Spielbeschreibung:

Eine Person mit Gedächtnisverlust wurde im örtlichen Einkaufszentrum gefunden.

Die auf dem Tisch ausgestellten Gegenstände sind die einzigen Hinweise auf die Identität der Person.

Jedes Team untersucht die Gegenstände (die während des gesamten Spiels sichtbar bleiben) und versucht, so viel wie möglich über die Person herauszufinden, wie sie aussieht, an welchen Aktivitäten sie teilgenommen hat und wohin sie sich wenden könnte, um die Person zu identifizieren.

Geben Sie den Teams etwa 10 bis 15 Minuten Zeit für diese Aufgabe. Lassen Sie jedes Team seine Ergebnisse den anderen vorlesen.



Anatomy

	Kanada
	Teams à 6-12 Spielern
	Drinnen /draussen im Kreis
	-
	Kreisspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:

Die Spielenden stehen in einem Kreis, wobei eine Person in der Mitte steht. Die Person in der Mitte wendet sich einer Person im Kreis zu, zeigt auf das Ohr und sagt: „Das ist mein Ellbogen!“.






Die Person im Kreis muss sofort auf den Ellbogen zeigen und sagen: „Das ist mein Ohr!“. Sie macht also genau das umgekehrte von dem, was die Person im Kreis gesagt und gemacht hat. Wenn die Antwort richtig ist, behält er*sie seine*ihre Position, und die Person in der Mitte wendet sich einer Anderen zu, zeigt auf die Nase und sagt: „Das ist mein Fuss.“ usw.

Jede Person, die eine falsche Antwort gibt, muss in die Mitte gehen.

Du kannst das Spiel beschleunigen, indem du 2 oder 3 Spieler*innen in die Mitte stellst.



Ayudame

	Südamerika, vor allem Peru
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Sportlich






Spielbeschreibung:

Eine Person hält die Hand auf und alle anderen legen einen Zeigefinger hinein. Dann schnappt die Hand plötzlich zu. Wer nicht schnell genug die Finger zurückziehen kann, ist gefangen. Bleiben mehrere in der Hand gefangen wird wiederholt, bis nur noch ein Kind übrig ist. Erst dann beginnt das eigentliche Spiel.

Das übriggebliebene Kind ist Fänger*in. Es jagt hinter den anderen her und versucht sie mit der Hand zu erwischen. Ist ein Kind in Gefahr, schreit es "Ayudame!" („Hilf mir!“) Es kann von den Mitspielenden gerettet werden, indem jemand seine Hand ergreift – dann kann der*die Fänger*in nichts mehr ausrichten. Alle Mitspielenden, die gefangen worden sind, müssen beim Fangen helfen, bis niemand mehr übrig ist.



Balloon Bluff

	Kanada
	Teams à 6-12 Spielern
	Drinnen
	mind. ein Luftballon pro Spieler*in
	Drinnen Team Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Spielenden der Teams dürfen abwechselnd einen kleinen Luftballon auf dem Boden sehen. Dann werden ihnen die Augen verbunden und sie gehen dorthin, wo sie den Luftballon vermuten. Ohne mit dem Fuss zu tasten, haben alle drei Versuche, den Ballon durch Aufstampfen mit dem Fuss zum Platzen zu bringen.

Um das Spiel zu einem Geschicklichkeitsspiel und nicht zu einem Glücksspiel zu machen, können alle nur zwei Versuche haben. In diesem Fall sollte der Ballon in der zweiten Runde bewegt werden.

Gewonnen hat das Team, das die meisten Ballone zum Platzen gebracht hat.



Bao

	Afrika aber auch Indonesien, Syrien und Indien
	2
	drinnen oder draussen
	Ein Brett mit 10 Mulden, oder 10 Mulden im Boden angeordnet in 2 parallelen Reihen, 40 Bohnen oder Steinchen
	Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:

In jede Mulde werden 4 Bohnen gelegt.






Die erste Person nimmt aus einer Mulde ihrer Reihe die 4 Bohnen und lässt sie in die darauf folgenden Mulden (im Uhrzeigersinn) fallen, ungeachtet, ob es ihre eigenen oder die Mulden des*der Gegners*in sind.

Das machen die beiden Spielenden abwechselnd. Langsam füllen sich die Mulden mit unterschiedlich vielen Bohnen. Fällt die letzte Bohne eines Spielenden in eine Mulde, in der entweder 1, 2 oder 3 Bohnen sind, darf er*sie diese herausnehmen und beiseite legen.

Gewonnen hat, wer möglichst viele Bohnen angehäuft hat.



Beacon Light

	Kanada
	zwei Teams à 6-20 Spielern
	draussen
	zwei Taschenlampen, Schnur um Taschenlampen aufzuhängen, Wolle
	Draussen Nacht Team Sportlich






Spielbeschreibung:

Das Spiel wird wie „Capture the Flag“ gespielt - mit dem Unterschied, dass das Ziel jeder Mannschaft darin besteht, die gegnerische Verteidigung zu überwinden, um die gegnerische Taschenlampe anzuzünden und gleichzeitig zu verhindern, dass die gegnerische Gruppe die eigene anzündet.

Gib den Spielenden Wollfäden, die sie am Arm tragen sollen. Wenn eine Person durch einen beidhändigen Fang gefangen wird, muss sie ihre Wolle abgeben und zu ihrer eigenen Basis zurückkehren, um dort vom der Spielleitung ein neues Stück zu erhalten.



Belonging

	unbekannt
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Stühle, Wollfäden oder ein anderes Material mit dem sich eine Markierung auf dem Boden machen lässt
	Drinnen Draussen Ruhig

Bemerkung:

Nach dem Spiel ist ein Gespräch mit den Kindern sehr zu empfehlen.

Spielbeschreibung:

In der Mitte des Raumes wird mit den Wollfäden ein grosser Kreis markiert.






Die Kinder laufen im Raum herum, bis alle Kinder mit einer bestimmten Eigenschaft (rote Haare, drei Geschwister, Lieblingsfarbe blau, etc.) abwechselnd aufgefordert werden in den Kreis zu springen.

Das Ziel des Spiels ist es, zu verdeutlichen, dass jeder Mensch viele individuelle Eigenschaften hat und nie nur einer bestimmten Gruppe angehört.

Wem der Kreis nicht gefällt, kann sich etwas anderes ausdenken: z.B. dass alle Kinder mit einer bestimmten Eigenschaft das linke Bein heben oder auf einen Stuhl sitzen, etc.



Black Death

	Kanada
	Teams à 4-8 Spielern
	draussen
	Stapel mit Zetteln auf denen eine Erkrankung steht
	Draussen Sportlich

Spielbeschreibung:

Die Gegengifte umringen ihre*n Anführer*in, müssen aber mindestens 3 Meter von ihm*ihr entfernt bleiben. Der*die Anführer*in darf sich bewegen und die Gegenmittel müssen Abstand halten. Die Gegenmittel versuchen zu verhindern, dass Krankheiten ihre*n Anführer*in erreichen. Sie tun dies mit einer beidhändigen Berührung.






Der*die Anführer*in der Krankheiten verteilt an jedes Mitglied seines*ihrer Teams einen Zettel mit dem Namen einer Krankheit. Eine Krankheit übergibt ihren Zettel dem Gegenmittel und kehrt zu ihrem Anführer zurück, um einen neuen Zettel zu erhalten. Eine Krankheit, die ein Gegenmittel überstanden hat, fügt dem*der Anführer*in die Krankheit zu, indem sie ihm*ihr den Zettel aushändigt.

Eine Krankheit ist der Schwarze Tod. Ein Gegengift, das den Schwarzen Tod besiegt, wird zu einer Krankheit. Ein Gegengift ist Penicillin. Eine Krankheit, die von Penicillin eingefangen wird, wird zu einem Gegenmittel. Das bedeutet, dass die Grösse der Teams während des Spiels variieren kann. Wenn der Schwarze Tod und Penicillin aufeinandertreffen, passiert nichts, ausser dass sie die Mitglieder ihres Teams vor dem anderen warnen können.

Die Seuchen gewinnen, wenn sie dem*der Anführer*in des Gegenmittels mehr Krankheiten zufügen können, als von den Gegenmitteln gefangen werden.



Blindfold Knotting

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Augenbinden und Seil, ein Strick pro Person
	Kreisspiel Draussen Lagerfeuer Pfaditechnik Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Gruppe legt ihre Augenbinden an. Die Leitperson geht im Kreis umher und hält ein Stück Seil, das mit einem der Knoten verknotet ist, den die Gruppe kennt.

Alle dürfen etwa 10 bis 15 Sekunden lang das Seil mit dem Knoten tasten, um zu erkennen, um welchen Knoten es sich handelt.

Auf ein Signal hin versuchen alle den Knoten nachzuknüpfen. Die erste Person, die den richtigen Knoten bindet, gewinnt.



Blindfold Orienteering

	Kanada
	gesamte Gruppe
	draussen
	eine Augenbinde pro Spieler*in
	Draussen Pfaditechnik Ruhig

Spielbeschreibung:

Die Gruppe steht auf einem offenen Feld mit wenigen Hindernissen - ein Sportplatz ist ideal.






Alle stellen sich vor ein leicht identifizierbares Objekt (z. B. einen Baum, einen Torpfosten oder eine Leiter), das etwa 50 bis 75 Meter von den Personen entfernt ist.

Mit Blick auf das Objekt verbinden sich alle die Augen. Die Spielleitung bestimmt einen gewissen Abstand zum Objekt (z.B. 20 Schritte) Wenn eine Person von der Spielleitung berührt wird, beginnt sie in Richtung des Objekts zu laufen und bleibt stehen, wenn sie das Gefühl hat, den vorgegebenen Abstand zu haben. Wenn alle zum Stehen gekommen sind, ruft die Spielleitung „Augenbinde ab!“, damit die Spielenden sehen können, wie gut sie sich geschlagen haben.

Variante: Wenn eine Person den Punkt erreicht hat, den sie für die vorgegebene Entfernung zum Objekt hält, nimmt sie die Augenbinde ab und geht zum Objekt, wobei sie laut die Anzahl der Schritte zählt, die sie gehen muss. Gewonnen hat diejenige Person, die der vorgegebenen Schrittzahl am nächsten ist.



Blind Square

	Vereinigtes Königreich
	Gruppe an mind. 8 Personen
	Drinne oder draussen
	grosses, kreisförmig gebundenes Seil, Augenbinden
	Drinne Draussen Team Ruhig

Spielbeschreibung:

Bei diesem Spiel geht es darum, dass eine Gruppe von mindestens acht Personen mit verbundenen Augen ein perfektes Quadrat bildet.






Nachdem die Spieler*innen die Augen verbunden haben, bekommen alle einen Teil des Seils in die Hand, das zu einem Kreis gebunden ist.

Die Spielenden müssen dann das Seil in die Form eines Quadrats bringen. Wenn sie glauben, dass das Viereck fertig ist, legen sie das Seil vorsichtig auf den Boden und nehmen die Augenbinden ab.

Alle Spielenden müssen zu jeder Zeit mindestens eine Hand am Seil haben.



Blow Football

	Kanada
	Teams à ca. 6 Pers.
	drinnen
	grosser Strohhalm pro Spielerin, Ersatzstrohalme, Tischtennisbälle
	Drinnen Team Ruhig

Spielbeschreibung:

In der Mitte eines Tisches wird ein Tischtennisball hingelegt. Jeweils zwei Spieler*innen stehen an den Enden des Tisches und haben einen grossen Trinkhalm im Mund. Links und rechts werden zwei Tore markiert






Auf ein Signal hin versucht jedes Team, den Ball durch Pusten durch die Strohhalm in das Tor des Gegners zu befördern.

Der Ball darf nicht mit einem Strohhalm berührt werden. Wenn der Ball vom Tisch gepustet wird, muss er in der Mitte des Tisches wieder aufgestellt werden. Eine Pappkante auf dem Tisch verbessert das Spiel - und erspart das Bücken, um die Bälle aufzuheben.

Da bei diesem Spiel viel gepustet werden muss, kann man mit sechs Spieler*innen pro Seite spielen, wobei die nächsten beiden Spieler*innen einspringen, wenn die vorherigen Spieler*innen „müde“ werden.



Boat Race

	Kanada
	Teams à 6 Personen
	draussen
	ein Stock / eine Stange pro Team
	Draussen Pfaditechnik Sportlich

Spielbeschreibung:

Der*die Steuermann*frau jedes Teams hält den Mast (die Stange) an einem Ende und schaut nach vorne. Der Rest des Teams hält die Stange vor dem*der Steuermann*frau und schaut zum*zur Steuermann*frau.

Auf das Wort „GO“ läuft die Mannschaft, die sich an der Stange festhält, rückwärts eine gewisse Strecke entlang, wobei der*die Steuermann*frau ihre Mannschaft mit Kommandos - „links“ oder „rechts“ - führt. Der*Die Steuermann*frau schaut dabei nach vorne.






Die Mannschaft sollte versuchen, im Gleichschritt zu bleiben, und der*die Steuermann*frau darf das Tempo vorgeben. Die erste Mannschaft oder diejenige, die die Strecke in der kürzesten Zeit absolviert, ist der Sieger.

Den Teams wird empfohlen, relativ langsam zu starten.

Variationen: Kann im flachen Wasser oder im Schnee gespielt werden.



Border Crossing

	Kanada
	Gesamte Gruppe
	drinnen
	Eine Seilbarriere, daran zwei etwa 1,5 Meter lange Seile, zwei gerollte Papierstöcke
	Drinnen Draussen Sportlich

Spielbeschreibung:

Befestige eine Seilbarriere quer durch die Halle, etwa 1 Meter über dem Boden. Die Barriere kann auch von Spielenden oder Leitenden gehalten werden.






Zwei Personen sind je mit einem Zeitungsstab bewaffnet und halten eines der an der Seilbarriere befestigten Seile fest. Die übrigen Spielenden stellen sich an einem Ende der Halle auf.

Auf ein Signal hin rennen die Spieler*innen zum anderen Ende der Halle und versuchen, den Beiden in der Mitte auszuweichen, die sie mit ihren Schlagstöcken berühren können. Die Personen in der Mitte dürfen das Seil nie loslassen. Geschlagene Spieler*innen sind raus!

Die Spieler*innen, die es geschafft haben, warten am anderen Ende der Halle, bis ein weiteres Signal gegeben wird.



Camel Chase

	Mongolei
	2
	drinnen oder draussen
	Spielsteine, die sich gut unterscheiden lassen
	Drinnen Draussen Ruhig

Bemerkung:

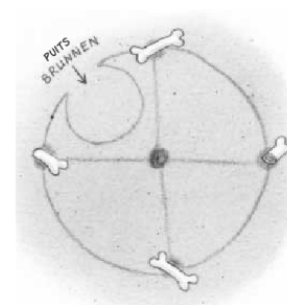
Der Fussabdruck eines Kamels ist schon seit langer Zeit die Vorlage für dieses Spiel.

Spielbeschreibung:

Die mongolischen Kinder zeichnen einen Kamelfuss in den Sand (siehe Bild). Die Einbuchtung soll dabei einen Brunnen darstellen.


Zu Beginn setzen beide Zug um Zug ihre Spielsteine auf Punkte am Spielrand. Danach schiebt jedes Kind abwechselnd einen seiner Steine auf den gerade freien Punkt. Dabei darf es übers Kreuz oder dem Rand entlang ziehen. Nur am Brunnen vorbei darf nicht gezogen werden.

Es wird so lange gespielt, bis ein Kind nicht mehr ziehen kann. Dieses Kind hat das Spiel verloren. Es sagt dann „Meine Hirten (oder meine Kamele) haben geschlafen!“





Catch the Stick

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Stock oder Besenstiel
	Kreissspiel Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Spielenden bilden einen grossen Kreis mit dem Gesicht nach innen. Jeder Person wird eine Nummer zugeteilt.

Eine Person steht in der Mitte und hält einen Stock aufrecht auf dem Boden, indem sie ihre Handfläche auf die Spitze drückt. Der*die Spieler*in in der Mitte ruft eine Zahl aus und nimmt seine*ihre Hand weg vom Stock. Die Person mit dieser Nummer, versucht, den Stock zu fangen, bevor dieser auf den Boden fällt. Gelingt es diesem*dieser Spieler*in, den Stock zu fangen, nimmt er*sie den Platz in der Mitte ein, andernfalls bleibt der*die ursprüngliche Spieler*in in der Mitte.

Hinweis: Die Person in der Mitte darf nur die Hand wegnehmen und den Stock in keiner Weise wegschieben.



Center Stride Ball

	Kanada
	gesamte Gruppe
	draussen
	Ball
	Kreisspiel Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:

Die Spielenden stehen in einem Kreis - die Füße stehen auseinander und berühren die Füße der Spielenden auf jeder Seite.






Eine Person hat einen Ball und steht in der Mitte des Kreises. Sie versucht den Ball so zu werfen, dass der Ball außerhalb des Kreises landet - entweder zwischen den Beinen eines anderen Kindes durch oder zwischen zwei Kindern hindurch. Bälle, die über Schulterhöhe geworfen werden, zählen nicht.

Die Spielenden versuchen, den Ball im Kreis zu halten. Dazu dürfen sie nur ihre Hände benutzen.

Wenn der Ball zwischen den Spielenden hindurchgeht, gilt die linke Person als verantwortlich und rückt in die Mitte.



Chariot Fight

	Kanada
	Teams à 3 Personen
	draussen
	weisse Tücher oder Bänder pro Team
	Draussen Nacht Team Sportlich

Spielbeschreibung:

Zwei Personen sind Pferde. Sie halten sich an den Händen. Die dritte Person ist der*die Wagenlenker*in und hält die Gürtel oder Gürtelschlaufen der beiden Pferde.

Der*die Wagenlenker*in hat ein Band oder Tuch hinten am Gürtel oder an der Gürtelschlaufe.

Auf ein Signal hin manövrieren die Teams durch die Halle. Die Pferde versuchen, die Bänder der anderen Wagenlenkenden zu schnappen, während sie sich drehen und wenden, um zu verhindern, dass das Band ihres Wagenlenkenden entrissen wird.






Jede Mannschaft, die ihr Band verliert, scheidet aus.

Es gewinnen entweder die letzten Wagen im Spiel oder der Wagen, der die meisten Bänder erobert hat.

Variante: Verwenden Sie zwei Farben von Bändern. Teams mit der gleichen Farbe arbeiten zusammen.



Chinese Whispers

	unbekannt
	unbeschränkt
	drinnen oder draussen
	-
	Kreispiel Draussen Lagerfeuer Ruhig






Spielbeschreibung:

Mit diesem Spiel kann man gut jüngeren Kindern demonstrieren, wie sich Geschichten durch weitererzählen verändern und wie dadurch Gerüchte entstehen können.

Alle Kinder sitzen bei diesem Spiel im Kreis. Das erste Kind flüstert dem Nachbarkind einen Satz oder einen Begriff ins Ohr. Dieses flüstert dann dem nächsten Kind den Begriff, so wie es ihn verstanden hat und so weiter. Das letzte Kind sagt den Begriff laut und deutlich. Vermutlich klingt der Begriff jetzt ganz anders als zu Anfang.



Cover your ears

	Korea
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Kreispiel Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:






Alle Kinder sitzen im Kreis. Eines beginnt und hält sich beide Ohren zu. Das Kind links von hält sich mit der rechten Hand das rechte Ohr zu, das Kind rechts rechts mit der linken Hand das linke Ohr.

Dann nimmt das erste Kind beide Hände runter und zeigt auf ein anderes Kind im Spielkreis. Dieses hält sich dann beide Ohren zu und die rechts und links davon wieder jeweils ein Ohr. So geht es immer weiter.

Das Ganze muss schnell gehen. Alle, die zu langsam sind oder einen Fehler machen, scheiden aus. Wer am längsten im Spiel bleibt, hat gewonnen.



Crossing the Red Sea

	Dänemark
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Stöcke oder andere Feldmarkierungen
	Draussen Sportlich

Spielbeschreibung:

Zuerst wird ein Kind ausgewählt, das den*die Fischer*in spielt. Dann ziehen die Kinder eine lange Linie (zum Beispiel mit Schnur) und stellen sich dahinter. Die Linie soll das eine Ufer des Roten Meeres sein. Von dieser Linie weg geht der*die Fischer*in 33 grosse Schritte und zieht dann noch eine Linie, das andere Ufer des Roten Meers. Dort steht der*die Fischer*in.

Die Kinder rufen nun im Chor: "Fischer*in, wie bist du übers Rote Meer gekommen?" Daraufhin zeigt das Kind, wie es das angestellt hat: z.B. hüpfen auf einem Bein, rückwärts springen, auf dem Hintern rutschen, auf allen Vieren, mit Purzelbäumen... Jedenfalls soll es eine möglichst komische Art der Fortbewegung sein. Nun machen es ihm die anderen Kinder nach und versuchen dabei das andere Ufer zu erreichen. Der*die Fischer*in aber bewegt sich in gleicher Weise in die andere Richtung. Dabei versucht er*sie, ein Kind zu fangen, was oft gar nicht so leicht ist. Gelingt es dem*der Fischer*in, dann wird das gefangene Kind zum*zur neuen Fischer*in. Der*die Fischer*in muss sich immer wieder etwas Neues einfallen lassen, denn zweimal in der gleichen Weise das Rote Meer zu überqueren, finden die dänischen Kinder langweilig.



Dark Square

	Kanada
	Teams à 6-12 Personen
	draussen
	Kreide oder Klebband
	Drinnen Draussen Nacht Team Ruhig

Spielbeschreibung:

Die Spielenden stehen in Teams an einem Ende der Halle.





Während sie zuschauen, zeichnen die Leitenden am anderen Ende der Halle ein Quadrat von ca. 1 Meter mal 1 Meter (je nach Anzahl der Gruppenmitglieder grösser oder kleiner).

Dann wird das Licht ausgemacht. Jedes Team muss versuchen, so viele Spieler*innen wie möglich in das Quadrat zu bekommen, bevor das Licht wieder angezündet wird.

Das Team mit den meisten Spieler*innen auf dem Quadrat gewinnt.



Diketo

	Botswana (Afrika)
	2 bis 4
	drinnen oder draussen
	je 9 Kieselsteine
	Draussen






Spielbeschreibung:

Ein Stein wird in eine kleine Grube im Sand oder der Erde gelegt. Einen anderen wirft man hoch in die Luft. Mit der gleichen Hand greift man blitzschnell den Stein aus der Grube und fängt den anderen wieder, bevor er zu Boden gefallen ist. Gelingt dies, legt man zwei Steine in die Grube, danach drei und so weiter. Gelingt es einem nicht, ist der *die nächste Spieler*in an der Reihe.

Man kann dieses Spiel beliebig schwer gestalten. Hat es ein Kind geschafft, alle acht Steinchen zu fassen und das Fliegende zu fangen, beginnt es wieder von vorne, muss aber das fliegende Steinchen mit dem Handrücken fangen, danach sogar blind oder wirft 2 Steine gleichzeitig in die Luft, dann 3, usw...



Distance Clove Hitch

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	Draussen
	langes Seil, Baum oder Pfahl/Stange
	Draussen Team Pfaditechnik Ruhig

Spielbeschreibung:




Ziel dieses Spiels ist es, mit einem sehr langen Seil und einem Baum oder einer Stange einen Mastwurf um den Baum oder die Stange zu binden, ohne in die Nähe des Baumes zu kommen.

Zeichne einen Kreis um den Baum/die Stange. Die Spielenden dürfen nicht in diesen Kreis hineingehen. Der Knoten kann geknüpft werden, aber nur durch Kooperation und Teamarbeit der Spielenden.

Tipp: Ein Kind ist ein*e Läufer*in und die anderen stehen an einer Stelle.



Do This, Do That

	Kanada
	gesamte Gruppe
	draussen
	-
	Kreisspiel Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:

Die Spielenden bilden einen Kreis oder einen Halbkreis. Je nach Grösse der Gruppe werden zwei oder mehr Leitende benötigt.






Die Leitperson sagt „Do This“ und berührt die Nase, klatscht in die Hände, balanciert auf einem Fuss oder führt eine andere Aktion aus. Alle Spielenden müssen diese Aktion nachmachen. Diejenigen, die dies nicht tun, scheiden aus und beantworten eine Frage, die von einer anderen Leitperson gestellt wird, und kehren auf ihren Platz zurück.

Wenn die Leitperson „Do that“ sagt und eine Aktion ausführt, müssen die Spieler*innen stillhalten. Diejenigen, die die Aktion ausführen, scheiden aus und beantworten eine Frage.

Zuerst sollte langsam gestartet werden und sobald die Spielenden geübt sind, kann das Tempo gesteigert werden.



Ducky Wucky

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Kreissspiel Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:






Eine Person wird ausgewählt. Sie nähert sich einer anderen Person und sagt „Ducky Wucky“, und die Andere muss „Quack Quack“ antworten, ohne zu lächeln. Wenn die Zielperson lächelt, wird sie zur fragenden Person.

Achte darauf, dass die fragende Person nach ein paar Sekunden zu einem anderen Ziel weiterzieht, anstatt zu warten, bis das erste Ziel vielleicht doch noch lachen muss.

Es steht der Person frei, jede beliebige Stimmlage, Mimik, Gestik usw. zu verwenden, solange das einzige, was sie sagt „Ducky Wucky“ ist.



Feather in Orbit

	Kanada
	Teams à 3 - 5 Personen
	drinnen
	eine Feder pro Team, ev. ein Fächer pro Person
	Drinnen Team Ruhig

Spielbeschreibung:

Die Teams sitzen in kleinen Kreisen.






Auf ein Signal hin pustet jedes Team seine Feder in die Luft und versucht, sie dort zu halten. Wenn die Feder auf den Boden fällt, ist das Team raus.

Das Team, das die ihre Feder am längsten in der Luft hält, gewinnt.

Variante: Bastelt einen Pappfächer und benutzt diesen, um die Feder in der Luft zu halten.



Fishtail

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	ein Foulard
	Drinnen Draussen sportlich

Spielbeschreibung:

Die Spielenden stellen sich in einer Reihe auf und alle fassen die Taille der Person vor sich.

Die hinterste Person hat ein Foulard „Schwanz“ hinten in den Gürtel gesteckt.






Der Kopf versucht, so zu manövrieren, dass er sich den Schwanz schnappen kann, während der Schwanz versucht, dies zu verhindern.

Nach ein paar Minuten tauschen zwei Spielende den Platz mit dem Kopf und dem Schwanz.

Achte darauf, dass der Bereich frei von Hindernissen ist.



Flying Columns

	Vereinigtes Königreich
	mehrere Teams à 4-8 Personen
	draussen
	Pfeife, rote Fahnen, grobe Karte des Geländes
	Draussen Team

Spielbeschreibung:






Das Spiel eignet sich für eine beliebige Anzahl von Gruppen, die gegeneinander antreten. Ziel ist es, zu einer in Not geratener Truppe zu kommen, ohne von den Gegnern entdeckt zu werden.

Jede Gruppe bekommt eine grobe Karte, auf der gezeigt wird, wo sich die in Not geratene Truppe befindet und dass sich zwischen der Pfadis und dieser Truppe die Aussenposten des Gegners befinden. Die Gruppenleitenden sollen ihre Gruppe in kürzester Zeit zu der in Not geratener Truppe führen, ohne von den Gegnern gesehen zu werden.

Die in Bedrängnis geratene Truppe sollte durch einen auffälligen Punkt repräsentiert werden und die feindlichen Posten durch rote Fahnen. Sobald eine der Gruppen von den Gegnern gesehen wird, pfeifen diese laut und diese Pfadis sind als gefangen zu betrachten. Die Gruppe, die in der kürzesten Zeit zu der in Not geratener Truppe gelangt, ohne dass sie gesehen wird, gewinnt.



Fool Ball

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Volleyball
	Kreisspiel Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:






Alle bilden einen Kreis, wobei die Hände hinter dem Rücken verschränkt werden. Eine Person steht in der Mitte des Kreises mit dem Volleyball. Das ist die Närrin*der Narr.

Diese Person versucht, die Anderen zu täuschen, indem sie ihnen einen Wurf vorgaukelt. Wenn eine Person beim vorgetäuschten Wurf die Hände bewegt oder beim echten Wurf den Ball nicht fängt, verlässt sie den Kreis, um eine Frage zu beantworten (Geschicklichkeitstest).

Wechselt die Person in der Mitte häufig aus – zum Beispiel nachdem es ihr gelungen ist, drei Andere zu täuschen.



Gatekeeper

	Afghanistan
	unbeschränkt
	drinnen oder draussen
	Tannzapfen oder ähnliches, Ball
	Kreispiel Drinnen Draussen Ruhig






Spielbeschreibung:

Die Kinder stehen in einem Kreis. Dabei spreizen sie die Beine und berühren mit ihren Füßen die Füße ihrer Nachbarn.

Ein Kind, das zuvor ausgewählt wurde, steht mit dem Tannzapfen in der Kreismitte. Es versucht, den Zapfen zwischen den Füßen eines anderen Kindes hindurch zu werfen. Dieses Kind muss schnell die Beine schliessen, um den Zapfen abzufangen. Misslingt dies, wird es zum*zur Werfer*in in der Mitte.



Guli Danda

	Indien
	zwei Teams (grösse egal)
	draussen
	ca. 3 cm dicker und 10 cm langer Stock, der an beiden Enden zugespitzt ist (Guli), ca. 60 cm langer Stock (Danda)
	Draussen Team Sportlich

Spielbeschreibung:

Zunächst wird ein kleines Loch mit einem Durchmesser von 7 bis 10 cm in die Erde gegraben. Darüber wird der Guli gelegt. Dann kann es losgehen.






Ein Team schlägt den Guli. Die erste Person wirft den Guli in die Luft und schlägt ihn mit dem Danda in das Spielfeld (ähnlich wie beim Baseball). Sobald der Guli den Boden wiederberührt, wird mit dem Danda auf eines der angespitzten Enden geschlagen, damit der Guli erneut in die Luft fliegt. In der Luft wird der Guli wieder weiter weg vom Loch geschlagen. Die erste Person darf 3x versuchen, den Danda in dieser Weise durch die Luft zu schleudern. Schafft sie dies nicht, rennt sie zurück und legt den Danda neben das Loch.

Eine Person der Fänger-Gruppe hebt den Guli auf und versucht ihn auf das Loch zu werfen. Trifft sie, so darf ihre Gruppe den Guli schlagen. Trifft sie nicht, bekommt die andere Gruppe einen Punkt. Kann die Fänger-Gruppe den Guli aus der Luft fangen, kommt sie ebenfalls ans Schlagen.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.



Hare and Hounds

	Kanada
	gesamte Gruppe
	draussen
	eine Pfeife, ein beliebiger Gegenstand
	Draussen Nacht sportlich

Spielbeschreibung:

Eine Person, der Hase, erhält die Trillerpfeife, mit welcher er jede Minute einen Pfiff von sich gibt. Er wird zu einem abgemachten Ziel in 0.5 bis 1 km Entfernung geschickt. Dort soll er einen Gegenstand holen und ihn zum Ausgangspunkt zurückbringen.






Wenn der Hase merkt, dass die Hunde in der Nähe sind, darf er sich verstecken oder weitergehen ohne zu pfeifen.

Die übrigen Spieler, die Jagdhunde, beginnen die Verfolgung des Hasen, wenn er einen Vorsprung von 5 Minuten hat. Wenn mehr als eine Minute vergeht, ohne dass ein Pfiff ertönt, wissen sie, dass jemand in der Nähe des Hasen ist.

Ein Jagdhund fängt den Hasen mit einer Berührung. Wenn der Hase gefangen wird oder erfolgreich zum Ausgangspunkt zurückkehrt, muss ein im Vornherein abgemachtes Signal (Pfiff oder Horn) gegeben werden, damit die Hunde wissen, dass das Spiel vorbei ist.



Hook on

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:

Vier Personen stehen an einem Ende des Spielfeldes, alle anderen stehen am anderen Ende.






Auf ein Signal hin stürmen alle zu den vier Personen. Alle versuchen, sich bei jemandem der vier einzuhaken, indem sie mit beiden Händen um die Taille festgehalten werden.

Die vier Spieler versuchen, dies zu verhindern. Wer es schafft, sich einzuhaken, versucht, die anderen am Einhängen zu hindern.

Wenn alle eingehakt haben, ist das Spiel zu Ende. Die kürzeste Kette hat gewonnen.



Infiltration

	Kanada
	gesamte Gruppe
	draussen
	Taschenlampe, Material zum Markieren einer Linie
	Draussen Nacht Team Sportlich

Spielbeschreibung:

Einige Wachposten patrouillieren vor einer markierten Grenze hin und her.






Die Spieler*innen schleichen sich von einem etwa 30 Meter entfernten Startpunkt aus an die Grenze heran.

Ziel ist es, dass die Spieler*innen über die Grenze kommen, ohne von den Taschenlampen der Wachposten entdeckt und beleuchtet zu werden.

Ein erleuchteter Spieler muss zum Startpunkt zurückkehren und es erneut versuchen. Ein Spieler, der die Grenze erfolgreich überquert, erhält einen Punkt für sein Team.



Instant Story

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Kreisspiel Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:





Die Spielenden sitzen in einem Kreis und ein*e Spieler*in verlässt den Raum. Die anderen tun so, als würden sie sich eine Geschichte ausdenken.

Der*die Spielende kommt zurück, stellt sich in die Mitte und stellt Fragen, um herauszufinden, wie die Geschichte lauten wird.

Sobald der*die Spieler*in den Raum verlassen hat, erklärt die Leitungsperson dies den anderen Spielenden. Diese hören sich die gestellte Frage genau an. Wenn sie auf einen Vokal endet, antworten sie mit „Ja“, wenn sie auf einen Konsonanten endet, antworten sie mit „Nein“, unabhängig davon, wie die Frage lautet. So entsteht eine bizarre Geschichte, die den*die Spieler*in in der Mitte verwirrt.



I went to Camp

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	draussen
	-
	Kreisspiel Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Spielenden sitzen in einem Kreis. Die Leitperson beginnt das Spiel, indem sie sagt: „Ich war im Lager und habe eine Axt mitgenommen“. Die nächste Person wählt einen Gegenstand aus und sagt: „Ich bin ins Lager gegangen und habe eine [was auch immer er*sie wählt] mitgenommen.“

Die Leitperson sagt ihnen dann, ob sie ins Lager kommen können oder nicht. Das Spiel wird für eine bestimmte Zeit fortgesetzt oder bis alle das Geheimnis kennen. In diesem Fall besteht „das Geheimnis“ darin, dass der Gegenstand, den die Personen mitbringen, mit demselben Buchstaben beginnen muss wie ihr Name, sonst kann sie nicht ins Lager kommen.

Varianten: Das Geheimnis kann auch schwieriger gestaltet werden. Zum Beispiel: Der erste Buchstabe des Namens der Person, die links von einem sitzt, und so weiter...



Ladders

	Vereinigtes Königreich
	zwei gleichgrosse Teams
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Team Sportlich

Spielbeschreibung:






Die Gruppe teilt sich in zwei gleich grosse Teams auf. Diese setzen sich in einer Reihe gegenüber, wobei sie mit ihren ausgestreckten Beinen die Beine ihres Gegenübers berühren und so die Sprossen einer Leiter bilden. Die Paare erhalten dann alle eine Nummer. Wenn ihre Nummer aufgerufen wird, müssen sie aufspringen und über die Beine zu einem Ende der Halle laufen. Sie berühren dieses Ende, laufen um die Aussenseite der „Leiter“ herum zurück zum anderen Ende und laufen dann die Leiter hinunter, wobei sie über jede Sprosse steigen. Das Paar, das als erstes wieder an seinem Platz ist, erhält einen Punkt für sein Team.

Anmerkungen: Die Spielenden müssen ihre Beine flach auf dem Boden lassen, um Unfälle zu vermeiden.

Variationen: Rufe mehr als eine Nummer auf einmal!



Leopards and Spring Chickens

	Afrika
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Sportlich






Spielbeschreibung:

Zuerst wird ein 5x5 Meter grosses Feld abgesteckt. Bei vielen Teilnehmenden sollte es etwas vergrössert werden.

Ein Kind ist der Leopard, ein anderes das Huhn. Alle anderen Kinder sind die Küken. Die Küken stellen sich hinter dem Huhn auf und fassen einander dabei um den Bauch, sodass sich eine lange Kükenreihe bildet. Die bewegt sich nun wiegend innerhalb des Feldes vorwärts. Der Leopard umschleicht das Feld fauchend und knurrend. Plötzlich greift der Leopard brüllend an. Alle Küken lassen sich sofort auf den Boden fallen. Wer von dem Raubtier im Laufen oder im Stehen erwischt wird, ist als nächster Leopard.



North, South, East, West

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Pfaditechnik Ruhig

Spielbeschreibung:

Alle stellen sich mit Blick auf die Leitperson auf.

Die vier Seiten des Raums werden als Norden, Süden, Osten und Westen bezeichnet. Im Freien können markante Punkte verwendet werden.



Wenn die Leitperson eine Himmelsrichtung ausruft, springen die Spieler*innen sofort in die genannte Richtung.

Beginnt mit den vier Haupthimmelsrichtungen. Wenn es mit diesen gut klappt, kann man es mit 8 (Südwesten, Nordosten, etc) oder sogar 16 (Nordnordost, Südsüdwest, etc) versuchen.

Spieler*innen scheiden aus, wenn sie in die falsche Richtung springen. Variante: Wer sich korrekt korrigiert, darf weiterspielen.



One Minute

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Stoppuhr
	Kreisspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer sportlich

Spielbeschreibung:

Alle sitzen ohne Uhr in einem Kreis.

Eine Person, die eine Uhr in der Hand hält, sagt „Los!“ und stoppt eine Minute.

Wenn man denkt, dass eine Minute um ist, steht man auf.

Die Person, die zeitlich am nächsten an einer Minute aufsteht, hat gewonnen.



One Step Forward

	Vereinigtes Königreich
	zwei Teams (grösse egal)
	draussen
	Rugby Ball
	Draussen Team Sportlich

Spielbeschreibung:






Die Spielenden werden in zwei Teams aufgeteilt. Jedes Team steht an einem Ende eines grossen Feldes. Jedes Teammitglied erhält eine Nummer und darf abwechselnd den Ball kicken.

Die erste Person beginnt, indem sie den Ball so fest wie möglich in Richtung der gegnerischen Mannschaft schießt. Die andere Gruppe versucht zu verhindern, dass der Ball zu weit fliegt, indem sie den Ball auffängt. Die erste Nummer ihrer Gruppe schießt den Ball dann von der Stelle zurück, an der er gestoppt wurde. Wenn es jemandem gelingt, den Ball zu fangen, bevor er auf dem Boden aufschlägt, erhält er*sie zwei Schüsse für seine*ihre Mannschaft statt einem.

Die Aufgabe des Spiels ist es, den Ball hinter die Linie des gegnerischen Teams zu bekommen. Die Gruppe, die nach einer bestimmten Zeitspanne die meisten Punkte hat, gewinnt.



Pantomime

	Kanada
	Teams à 6 Personen
	drinnen oder draussen
	Situationen zum Nachspielen
	Kreisspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Jedes Team erhält eine Situation, die es ohne Worte oder Geräusche darstellen muss.

Die Teams bekommen eine gewisse Zeit, um sich vorzubereiten. Jedes Team führt der Reihe nach seine Situation auf, während die anderen Teams versuchen zu erraten, was sie tun.

Je nach den Fähigkeiten der Teams können die Situationen sehr einfach sein (z. B. das Spielen eines Orchesters) oder komplex (z.B. Erkundung des Amazonas).



Pippety Pop

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Kreisspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Spielenden stellen sich im Kreis auf und eine*r dreht sich zu seinem Nebenmann*frau und sagt „Pippety Pop“.

Diese* Spieler*in wendet sich dann an den*die Spieler*in neben sich und sagt „Poppety Pip“. Der*die dritte Spieler*in wendet sich dann an den*die vierte*n Spieler*in und sagt „Pippety Pop“ und so weiter im Kreis.

Wenn ein*e Spieler*in die falschen Worte sagt, verliert er*sie ein Leben.



Prisoners Calling

	Kanada
	zwei Teams à 4 bis 8 Personen
	draussen
	Seile
	Draussen Team Ruhig

Spielbeschreibung:






Es werden zwei Teams gebildet. Ein Mitglied jedes Teams wird an einem Baum festgebunden. Die Bäume sollten nicht weiter als ein paar Meter voneinander entfernt sein.

Die übrigen Personen der Teams starten mit verbundenen Augen von einer 30-40 Meter entfernten Stelle. Sie versuchen den Baum zu finden und die Gefangenen zu retten, indem sie die Seile lösen. Die Person am Baum darf die Anderen mit verbalen Anweisungen zu führen.

Das Team, dessen Seil zuerst losgebunden wird, hat gewonnen.



Reverse Dodge Ball

	Kanada
	zwei Teams à 6-8 Personen
	drinnen oder draussen
	Ball, Seil
	Kreispiel Drinnen Draussen Team Sportlich






Spielbeschreibung:

Markiere einen grossen Kreis auf dem Boden. Eine Gruppe steht im Kreis mit dem Ball, die andere Gruppe steht ausserhalb des Kreises.

Auf ein Signal hin betreten zwei Personen der Gruppe ausser in den Kreis und versuchen, den Ball zu berühren. Die Mitglieder der Gruppe innen spielen sich gegenseitig den Ball zu, um sie daran zu hindern. Sobald jemand den Ball berührt, verlässt er*sie den Kreis und eine andere Person der Gruppe aussen nimmt den Platz ein. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Mitglieder der Gruppe aussen den Ball berührt haben. Die dafür benötigte Zeit wird gestoppt und notiert. Die Rollen werden getauscht. Es gewinnt die Gruppe, die weniger lange hatte um das Ziel zu erreichen.



Robots

	Kanada
	drei - vier Teams à 6 bis 8 Personen
	drinnen oder draussen
	Plastikeimer und Zeitungsstab pro Team
	Drinnen Draussen Team Ruhig

Spielbeschreibung:

Ein Mitglied jedes Teams ist der «Roboter» und ist mit einem Eimer auf dem Kopf und einem locker gerollten Zeitungsstab in der rechten Hand ausgestattet. Die anderen Teammitglieder sind die Kontrolleure. Ziel ist, dass die Roboter sich gegenseitig auf den Kopf schlagen und sich so ausschalten.

Die Teams geben dem eigenen Roboter abwechselnd Befehle. Es spricht immer nur ein Kontrolleur, der Rest des Teams sollte ruhig sein. Die Befehle können nur einen der Folgenden sein:

Ein langer Schritt in eine bestimmte Richtung






Ein kurzer Schritt in eine bestimmte Richtung

Der Roboter hält seinen Stab senkrecht über den Kopf und senkt ihn langsam ab, um auf dem Eimer eines anderen zu landen. Wenn dies geschieht, scheidet der getroffene Roboter aus.

Die Roboter stehen zu Beginn des Spiels gleichmässig einige Meter voneinander entfernt. Der letzte «lebende» Roboter gewinnt für sein Team.



Shadow

	Kanada
	zwei Teams à 6-8 Personen
	drinnen
	Leintuch, starke Lampe
	Drinnen Ruhig

Spielbeschreibung:






Hänge das Leintuch über eine Türöffnung und stelle die starke Lampe dahinter.

Nun geht eine Person aus dem Team zwischen dem Licht und dem Tuch hin und her. Sie darf ihren Gehstil verstellen. Die Spieler auf der anderen Seite des Tuches versuchen zu erraten, wer die Person ist.

Variante: Stelle eine Kiste mit Kleidern bereit, damit die Personen ihr Aussehen verändern können.



Sharp Look

	Kanada
	zwei Teams à 6-15 Personen
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Team Ruhig






Spielbeschreibung:

Ein Team merkt sich, wie jedes Mitglied des anderen Teams gekleidet ist. Nach zwei Minuten ziehen sich die Teams zurück und ändern/tauschen die Kleidung.

Nun versuchen die Teams jede Änderung zu erkennen, die das andere Team vorgenommen hat.



Shopping

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Kreispiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Alle sitzen in einem Kreis. Jemand wird aus dem Raum geschickt, während die anderen entscheiden, was diese Person für einen Beruf haben soll, wenn sie zurückkommt.

Die Person fragt bei ihrer Rückkehr alle anderen der Reihe nach, was sie für sich kaufen kann.

Wenn sie den Kreis umrundet hat oder wenn die Person glaubt, die Antwort zu kennen, hat sie zwei Chancen, zu erraten, welchen Beruf sie hat.



Skittle Ball

	Vereinigtes Königreich
	zwei Teams
	drinnen oder draussen
	Ball, zwei oder mehr Kegel, Kreide
	Drinnen Draussen Team Sportlich






Spielbeschreibung:

An jedem Ende der Halle wird ein grosses Quadrat gezeichnet und ein (oder mehrere) Kegel in die Mitte dieses Quadrats gelegt.

Jedes Team muss versuchen, den gegnerischen Kegel mit dem Ball umzuwerfen. Für jeden umgeworfenen Kegel gibt es einen Punkt. Wenn jemand in eines der Felder tritt, erhält das andere Team einen Punkt. Wenn man den Ball hat, darf man sich nicht bewegen, sondern muss ihn weitergeben. Es ist kein Kontakt zwischen den Spielern erlaubt. Das Spiel wird bis zu einem Punkt-/Zeitlimit fortgesetzt.



Sleeping Pirate

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	Augenbinde, Schatz, evtl. Wasserpistole
	Kreispiel Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:

Alle bilden einen grossen Kreis. Eine Person, die eine Augenbinde trägt, ist der*die schlafende Pirat*in. Sie sitzt in der Mitte des Kreises und bewacht den Schatz.






Die Leitperson zeigt auf eine der Personen im Kreis. Diese schleicht sich nun an und versucht, den Schatz zu stehlen.

Wenn die*der Pirat*in ein Geräusch hört, zeigt er*sie in diese Richtung. Wird auf die sich anschleichende Person gezeigt, kehrt diese in den Kreis zurück und eine andere Person wird gewählt. Wenn jemand den Schatz stiehlt, darf er*sie in die Mitte.

Variante: Spielt das Spiel im Freien und verwendet eine Wasserpistole.



Smile Tag

	Kanada
	zwei Teams (grösse egal)
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Team Ruhig

Spielbeschreibung:






Es werden zwei Reihen gebildet, die sich gegenüberstehen und etwa einen Meter voneinander entfernt sind. Die eine ist Kopf und die andere Zahl. Die Leitperson wirft eine Münze und ruft die Seite aus, die dran ist.

Wenn es Kopf ist, lacht die Kopfgruppe, während die Zahlengruppe ernsthaft bleiben muss. Die Kopfseite versucht mit allen Mitteln, die Zahlseite zum Lachen zu bringen. Diejenigen, die lachen, müssen sich der Seite Kopfgruppe anschliessen.

Die Münze wird erneut geworfen und die Seite, die oben ist, lacht, während die anderen versuchen ernst zu bleiben. Die Reihe mit den meisten Personen nach 5 Minuten hat gewonnen.



Smile Toss

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Kreissspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Alle Personen sitzen in einem Kreis. Eine Person beginnt und lacht, dann wischt sie sich das Lachen vom Gesicht und wirft es einer anderen Person zu - dabei ruft sie den Namen der Person.

Diese Person muss das Lachen auffangen und auf ihr Gesicht setzen, es einen Moment lang tragen, dann weitergeben.

Personen, die das Lachen nicht vollständig wegwischen oder einfach so lachen müssen, stehen auf. Da Lachen ansteckend ist, wird wahrscheinlich bald die ganze Gruppe aufstehen.



Soap Box

	Kanada
	zwei Teams (grösse egal)
	drinnen oder draussen
	-
	Kreissspiel Drinnen Draussen Team Ruhig






Spielbeschreibung:

Teilt die Leute in zwei Teams auf - ein Team auf einer Seite des Kreises, das zweite Team auf der anderen Seite. Wählt eine Person pro Team. Sie stehen sich gegenüber - mit dem Rücken zum Rest des Teams.

Die zwei Personen halten eine Rede zu einem Thema ihrer Wahl, wobei sie Gesten einsetzen, aber ihren Gegner nicht berühren dürfen. Die erste Person, die aufhört zu reden oder zu lachen beginnt, hat verloren. Wenn innerhalb von 1-2 Minuten weder ein Spieler lachen muss, noch aufhört zu reden, werden die Redner gewechselt.



Spud

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	grosser, weicher Ball
	Drinnen Draussen Sportlich

Spielbeschreibung:

Jeder Person wird eine Nummer zugeteilt.

Eine Person wirft den Ball gerade nach oben und ruft eine Zahl. Die Person mit dieser Nummer wird zu «Spud» und versucht, den Ball zu fangen, während die anderen sich möglichst weit weg verstreuen. Wenn die Person den Ball fängt, bevor er auf den Boden fällt, ruft sie eine neue Zahl. Wenn sie den Ball erst nach dem Aufprall fängt, ruft sie «Spud» und alle müssen stehen bleiben.






Je nach Größe des Raums oder des Spielfelds darf sich der «Spud» null bis vier Schritte auf eine andere Person zubewegen, die er dann mit dem Ball zu treffen versucht.

Wenn «Spud» die Person trifft, erhält diese den Buchstaben S. Wenn Spud die Person verfehlt oder sie den Ball fängt, erhält Spud den Buchstaben S. Die Person, die den Buchstaben S erhalten hat macht weiter, indem sie den Ball in die Luft wirft und eine nächste Nummer ruft. Spieler, die zum zweiten Mal getroffen werden, erhalten den Buchstaben P, zum dritten Mal U und zum vierten Mal D.

Wenn jemand alle vier Buchstaben S P U D erhalten hat, ist er*sie aus dem Spiel.



Stop!

	Vereinigtes Königreich
	2er Teams
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:






Die Spielenden werden in Paare aufgeteilt.

Zwei Spielende stehen Rücken an Rücken und jemand ruft „Start!“ Die Spielenden beginnen, langsam voneinander wegzugehen. Nach ein paar Schritten ruft eine Person „Stop!“ und beide bleiben stehen und schauen sich an. Die andere Person sagt dann, wie viele Schritte sie ihrer Meinung nach brauchen würde, um den*die Gegner*in zu erreichen. Der*die Gegner*in nennt eine niedrigere Zahl, wenn er*sie glaubt, dass er*sie es in weniger Schritten schafft. Die Beiden setzen die Auktion so lange fort, bis eine*r von ihnen „Beweise es!“ sagt.

Die Person, die es beweisen muss, muss auf die Andere zugehen, ohne die angegebene Zahl oder weniger zu überschreiten. Gelingt das, gewinnt sie, ansonsten verliert sie die Runde. Das Spiel wird mit anderen Paaren fortgesetzt.



Swapping Corners

	Ägypten
	5
	drinnen oder draussen
	4 Pfadifoulard
	Drinnen Draussen Sportlich

Spielbeschreibung:

Lege die Foulards in die Ecken eines ca. 6 mal 6 Meter grossen Vierecks. Ein Kind wird ausgewählt und stellt sich in die Mitte. Die anderen Kinder verteilen sich auf die vier Ecken.

Immer zwei Kinder in den Ecken versuchen nun, miteinander ihren Platz zu tauschen. Dazu geben sie sich gegenseitig heimlich ein Zeichen, in dem sie sich beispielsweise zunicken oder zuzwinkern. Dann rennen sie schnell los, um die Plätze zu tauschen. Das Kind in der Mitte aber versucht gleichzeitig, eine der für einen Augenblick freien Ecken zu besetzen. Gelingt es ihm* ihr, muss das Kind ohne Platz in die Mitte



Switch

	Vereinigtes Königreich
	gesamte Gruppe
	draussen
	Waldgebiet
	Draussen Pfaditechnik Sportlich






Spielbeschreibung:

Die Spielenden werden in drei oder vier Gruppen eingeteilt. (z. B. Ahorn, Buche, Birke, Linde) In einem geeigneten und festgelegten Bereich stellt sich jede Person an einen Baum.

Eine Person steht in der Mitte und ruft den Namen einer Gruppe. Auf dieses Signal laufen alle dieser Gruppe von einem Baum zum anderen. Der*die Spieler*in in der Mitte versucht, während des Wechsels einen Baum für sich zu beanspruchen. Gelingt es ihm*ihr, ruft als nächstes die Person, die jetzt ohne Baum ist. Wenn „WALD“ gerufen wird, muss jede*r Spieler*in den Baum wechseln.



The Rival Dispatch Bearers

	Vereinigtes Königreich
	zwei Teams (grösse egal)
	draussen
	-
	Draussen Team

Spielbeschreibung:






Das Spiel wird zwischen zwei rivalisierenden Gruppen gespielt. Von jeder Gruppe wird eine Person als Bote ausgewählt.

Die Leitperson stellt sich an einem bestimmten Ort auf, vorzugsweise in der Mitte eines Waldes oder in einer Stadt an der Kreuzung mehrerer Strassen. Die Boten starten von entgegengesetzten Punkten, die etwa 3 km von der Leitperson entfernt sind, und versuchen, sie zu erreichen. Der Rest jeder Gruppe hat die Aufgabe, zu verhindern, dass der gegnerische Bote sein Ziel erreicht.

Die Gruppen beobachten also die Strecke, über die der gegnerische Bote wahrscheinlich kommen wird. Die Gruppen müssen sich 200 Meter vom Start- und Zielpunkt entfernt halten, damit der Bote eine bessere Chance hat, die Leitperson zu erreichen. Um gefangen genommen zu werden, muss der Bote von einem*einer Gegner*in festgehalten werden, wobei kein Kampf erlaubt ist.



The Snake

	Sambia
	2 gleichgrosse Teams
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Team Ruhig






Spielbeschreibung:

2 gleich grosse Kindergruppen bilden sitzend eine Schlange: Das erste Kind setzt sich auf den Boden, das nächste ganz dicht hinter das erste, spreizt dabei die Beine und schlingt seine Arme um den Bauch des Kindes vor sich.

Beide Schlangen starten gemeinsam und hoppeln oder rutschen zur Ziellinie. Welche Schlange bringt zuerst ihr letztes Mitglied über die Ziellinie?



Three Rope Tug

	Vereinigtes Königreich
	zwei Teams (grösse egal)
	drinnen oder draussen
	drei Stricke, Kreide
	Drinnen Draussen Team sportlich






Spielbeschreibung:

Die Spielenden werden in zwei Teams aufgeteilt und alle erhalten eine Nummer. Jedes Team steht an einer Seite des Raumes. In der Mitte des Raumes wird eine Linie gezogen, an der die drei Seile in Abständen angebracht sind.

Wenn eine Nummer aufgerufen wird, rennt der*die Spieler*in zu seiner*ihrer Seite der Linie und versucht, zwei der drei Seile auf seine*ihre Seite zu ziehen, um einen Punkt zu erzielen. Das Spiel geht weiter und die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.



Tiger and Monkeys

	Kanada
	gesamte Gruppe
	draussen
	-
	Draussen Sportlich






Spielbeschreibung:

Das Zuhause der Affen ist an einem Ende des Feldes klar definiert. Am anderen Ende befindet sich ein Kreis mit einem Durchmesser von etwa 3 Metern. In diesem Kreis sitzt der Tiger mit seiner Beute.

Die Affen rennen aus ihrem Zuhause und bilden einen Kreis um den Tiger, in der Hoffnung, etwas abzubekommen. Ab und zu erhebt sich der Tiger. In diesem Moment rennen die Affen alle in ihr Zuhause. Wenn der Tiger einen Affen fängt (mit einer beidhändigen Berührung), nimmt er ihn mit in den Kreis, wo er sich dem Tiger anschliesst. Wenn die beiden aufstehen, können sie weiterjagen. Alle gefangenen Tiere werden der Gruppe im Kreis hinzugefügt. Die letzte Person, die nicht gefangen wurde, gewinnt.



Time Bomb

	Kanada
	zwei Teams (grösse egal)
	draussen
	Küchenuhr oder Wecker
	Draussen Nacht Team






Spielbeschreibung:

Die „Zeitbombe“ ist ein Wecker, der so eingestellt wird, dass er in ca. 20 Minuten klingelt. Er wird in einer kleinen Schachtel versteckt.

Zwei Teams treten gegeneinander an. Die Einen haben den Auftrag, die Bombe an einem geheimen Ort zu platzieren, sodass sie hochgehen kann. Die Anderen müssen versuchen sie zu finden und entschärfen. Gewonnen hat, wer sein Ziel zuerst erreicht.



Track Record

	Kanada
	zwei Teams (grösse egal)
	draussen
	-
	Draussen Team Ruhig

Spielbeschreibung:






Ein Team sitzt mit hochgelegten Beinen da, sodass das andere Team die Sohlen der Schuhe begutachten kann.

Nach einer Minute drehen sich die Beobachter*innen um, während einer aus der anderen Gruppe Fussabdrücke auf einem geeigneten Stück Boden oder Schnee hinterlässt.

Die Beobachter*innen sehen sich die Fussabdrücke an und versuchen zu erraten, wer sie gemacht hat, ohne dass sie die Sohlen noch einmal sehen können.



Travel fever

	Sibirien
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	leerer Joghurtbecher oder etwas ähnliches, an dessen Boden eine Schnur mit einem am Ende angebundenen Stein befestigt ist
	Kreissspiel Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:

Es geht bei diesem Spiel darum, den an der Schnur befestigten Stein in den Joghurtbecher zu bringen. Natürlich ohne Gebrauch der anderen Hand.






Die erste Person, die das kann, darf mit einer Geschichte beginnen.

Die Geschichten der sibirischen Kinder handeln meistens von einer Reise und dem, was sie auf dieser Reise erleben. Hat das erste Kind ein bis zwei Sätze erzählt, gibt es den Becher weiter und dieser geht reihum, bis ein anderes Kind in den Becher trifft.

Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Kinder in der Geschichte wieder zu Hause angekommen sind.



Twins

	Kanada
	zwei Teams (grösse egal)
	draussen
	Liste mit Befehlen
	Drinnen Draussen Ruhig

Spielbeschreibung:

Alle stellen sich in zwei gleich grossen Reihen mit einem Abstand von etwa 3 Metern auf. Die Spieler*innen nummerieren von rechts nach links, wobei die grössten Personen rechts und die kleinsten links stehen.






Die Leitperson gibt ein Befehl und nennt eine Zahl. Die Personen beider Gruppen mit dieser Nummer führen den Befehl aus. Wer schneller ist, erhält einen Punkt für sein Team.

Die Befehle können beispielsweise wie folgt lauten:

- Nummer 1 geht durch die Beine von Nummer 7.
- Nummer 12 lässt sich von Nummer 2 Huckepack nehmen.



Various Dangers

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	grosser, weicher Ball, Kreide
	Kreissspiel Drinnen Draussen Sportlich

Spielbeschreibung:




Alle halten sich an den Händen und bilden einen möglichst grossen Kreis. Danach machen alle einen grossen Schritt in die Mitte. Nun wird mit Kreide ein Kreis (Gefahrenkreis) gezeichnet.

Nachdem der Gefahrenkreis gezogen ist, treten alle wieder zurück und fassen sich an den Händen. Ein Ball wird in der Mitte des Kreises platziert.

Auf ein Signal hin bewegen sich die Leute, die sich immer noch an den Händen halten, um den Kreis herum nach rechts. Eine Leitperson ruft ohne Vorwarnung «Wechsel!» oder pfeift. Alle bewegen sich nun in die entgegengesetzte Richtung und versuchen, die Anderen in den Gefahrenkreis zu drängen. Wenn jemand hineingezogen wird, schreien alle «Gefahr!» und rennen vor ihm weg. Die Person im Kreis hebt den Ball auf und versucht die Anderen unterhalb der Knie zu treffen. Nachdem geworfen wurde, egal ob erfolgreich oder nicht, wird der Kreis wieder gebildet und das Spiel geht weiter.



Wet Egg Toss

	Kanada
	2er Teams
	draussen
	Wasserballone, Wasser
	Draussen Ruhig

Spielbeschrieb:

Es werden Zweiergruppen gebildet.

Die Teams werfen mit Wasser gefüllte Ballons hin und her, wobei sie den Abstand bei jedem Wurf um einen Schritt vergrössern.

Gewinner ist das Paar, das den Ballon am weitesten werfen kann, bevor er zerplatzt.



Who is this?

	Afrika
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	-
	Drinnen Draussen Sportlich






Spielbeschreibung:

Die Hälfte der Mitspielenden kniet auf den Boden. Die anderen Kinder stellen sich hinter den Knienden auf und berühren mit beiden Händen deren Rücken.

Die Knienden fragen: „Was ist auf meinem Rücken?“ Die Stehenden antworten: „Es ist etwas gewachsen“, klatschen mit einer Hand auf den Boden und sagen: „Dreh dich schnell um!“ Darauf dreht sich jedes der knienden Kinder schnell um und versucht denjenigen zu fassen, von dem es glaubt, dass er*sie seinen*ihren Rücken berührt hat. Fasst es den*die Richtigen, werden die Rollen getauscht. Ansonsten wird das Spiel mehrmals versucht. Hat das kniende Kind nach dem dritten Versuch kein Glück gehabt, darf es jemanden wählen, der seine*ihre Rolle übernimmt.



Who takes the lead?

	unbekannt
	unbeschränkt
	drinnen oder draussen
	-
	Kreissspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig


Spielbeschreibung:

Ein Kind wird ausgewählt und entfernt sich für kurze Zeit. Ein anderes Kind wird als Anführer*in bestimmt und die Kinder bilden einen Kreis.

Das erste Kind darf nun wieder zurückkommen. Das als Anführer*in bestimmte Kind beginnt nun mit einer bestimmten Bewegung, die anderen machen es ihm sofort nach. Immer wieder wird die Bewegung geändert (z.B: winken, sich am Bauch kratzen, hüpfen...). Das zu Beginn ausgewählte Kind muss nun versuchen herauszufinden, welches Kind der Anführer ist und hat dazu 3 Chancen zu raten. Anschliessend kann es einen neue*n "Rater*in" wählen.



You pass them

	Kanada
	gesamte Gruppe
	drinnen oder draussen
	zwei Stöcke
	Kreisspiel Drinnen Draussen Lagerfeuer Ruhig

Spielbeschreibung:

Erkläre nur einigen Personen oder nur den Leitenden das Geheimnis dieses Spiels.

Beginne das Spiel, indem du die Stöcke an die Person zu deiner Rechten weitergibst und sagst: „Ich gebe sie gekreuzt weiter.“ oder „Ich gebe sie ungekreuzt weiter.“ Es geht darum, ob deine Beine gekreuzt oder ungekreuzt sind, nicht die Stöcke. Die Person, die die Stöcke erhält, sagt: „Ich erhalte sie gekreuzt/ungekreuzt.“, dies wiederum abhängig von der Stellung der Beine. Sagen Sie bei jedem Weitergeben, ob die Personen richtig liegen. Spielt weiter bis alle es verstanden haben.



Impressum

Broschüre	Spielesammlung internationale Kursinhalte
Herausgeberin	Pfadibewegung Schweiz, Bern
Projektgruppe	Lars Fischer / Google, Roman Hellmüller / Luxus, Martina Schneider / Twister, Eléonore de Planta / Okapi, David Imhof / Schnurri
Illustrationen	Yves Schweizer, neuanstrich.ch & Flaticon.com (Freepik; Becris)
Layout	Kathrin Brotbeck / Cherry
Referenznummer	2148.01.de
Copyright	© 2021 – Pfadibewegung Schweiz (PBS) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 (0)31 328 05 45, info@pbs.ch, www.pfadi.swiss
	Alle Rechte vorbehalten. Jede Verwendung mit Ausnahme des privaten Gebrauchs und der gesetzlich erlaubten Nutzung bedarf der schriftliche Zustimmung der PBS.

Falls du in dieser Broschüre einen Fehler oder Fehlendes findest, so freuen wir uns über einen Hinweis an die Adresse verbesserungen@pbs.ch. Vielen Dank für deine Mithilfe!