

Viele Ideen in besonderen
Zeiten ...



90 Spiele gegen Langeweile und für mehr Kreativität

Zusammengestellt von der Offenen sozialen Altenarbeit auf Grundlage der Ideen/ Rückmeldungen von Mitarbeitenden des Caritasverbandes für das Erzbistum Paderborn e.V.



Offene soziale Altenarbeit
Am Stadelhof 15, 33098 Paderborn
Ansprechpartnerin: Marie-Luise Tigges
Telefon 05251 209-276
Telefax 05251 209-38480
M.Tigges@caritas-paderborn.de

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
1	ab 6	Scheiben-kleister	1 bis 6	Würfel und Block mit Stift	<p>Auf dem Block bekommt jede*r Spieler*in eine Spalte mit Kürzel. Ein*e Spieler*in beginnt und würfelt nacheinander. Die Augen werden im Kopf aufsummiert. Wer würfelt, entscheidet, wie lange und damit wie hoch die Summe wird. Diese Summe wird dann notiert. Erscheint allerdings eine 1, darf geflucht werden, denn alle gerade gewürfelte Punkte verfallen. Notiert wird dann 0. Der/die nächste Spieler*in im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Man kann vorher festlegen, wie viele Runden gespielt wird (z.B. 10 Runden). Dann werden alle Spalten summiert und der/die Sieger*in festgelegt.</p> <p>Bei fehlenden Mitspieler*innen kann auch alleine gewürfelt werden. Die Herausforderung besteht darin, auch bei höher werdenden Summen weiter zu würfeln oder rechtzeitig aufzuhören, um überhaupt höhere Punktzahlen zu sichern.</p>
2	ab 8	Arme im Takt	1 bis x	Keins	<p>Bei diesem Konzentrationsspiel ist es die Aufgabe, dass die Teilnehmer ihre Arme im Takt bewegen. Die Schwierigkeit ist, dass der eine Arm in einem 2er-, der andere in einem 3er-Rhythmus bewegt wird:</p> <p>linker Arm (2er-Takt): Der Arm wird abwechselnd gehoben (senkrecht in die Höhe gestreckt) und gesenkt (senkrecht nach unten gestreckt).</p> <p>rechter Arm (3er-Takt): Der Arm wird abwechselnd gehoben, seitlich weggestreckt und gesenkt.</p> <p>Insgesamt ergibt sich dadurch kombiniert ein 6er-Takt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. links oben, rechts oben 2. links unten, rechts Mitte 3. links oben, rechts unten 4. links unten, rechts oben 5. links oben, rechts Mitte 6. links unten, rechts unten
3	ab 3	Sockenwerfen	1 bis x	Großes Tuch o. Pappe, Schere, Socken,	<p>In das Tuch / die Pappe werden einige große Löcher geschnitten (etwa Fußballgröße), die Socken werden gefüllt und fest zugebunden. Das Tuch / die Pappe wird draußen vor einer freien Fläche oder Wand oder drinnen mit etwas Abstand vor einer freien (!) Wand fixiert. Dann wirft man der Reihe nach auf die Löcher.</p>

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
				Füllmaterial für die Socken (Erbsen, Reis, Schaumstoffkugeln)	
4	ab 4	Puzzle herstellen	1 bis x	alter Kalender, Zeitschrift, Katalog o.ä., Schere, ggf. Pappe	Es wird ein Motiv/ eine Seite aus einem Kalender oder einer Zeitschrift geschnitten, auf eine Pappe geklebt und dann zerschnitten. Schon ist ein Puzzle hergestellt. Spielvariante: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann man kleinere Stücke schneiden oder zwei oder mehr Puzzle mischen.
5	ab 8	Nenne 3	1 bis x	festes Papier oder dünner, schneidbarer Karton, Schere, Stift	Man schneidet gleichgroße Rechtecke aus, die so groß sind, dass man ein bis vier Wörter (gut lesbar) notieren kann. Darauf werden verschiedene Überbegriffe geschrieben, wie etwa: Gemüsesorten, Haustiere, Tiere im Zoo, Obstsorten, deutsche Städte, Dinge im Kühlschrank, Backzutaten, Automarken, Farben, weibliche Vornamen, männliche Vornamen, Sportarten, Dinge die kalt sind, Dinge die rund sind, Dinge die weich sind, Dinge die rot sind usw. Reihum wird ein Kärtchen gezogen und beantwortet.
6	ab 10	Anagramm	1 bis x	Papier, Stift	Man denkt sich ein langes Wort aus, wie etwa: Marmeladenbrot. Dies wird in Großbuchstaben oben auf das Papier geschrieben. Jetzt formt man aus den Buchstaben des Wortes neue Wörter wie etwa: Rom, Trommel, Tee, Moment, Armband, Rot, Tor, Oel, Erde, Meer, Nord, Dorn, Leder, Madame, Adam usw. Die neu geformten Wörter dürfen nur aus Buchstaben des zuvor gewählten Wortes bestehen und nur einmal verwendet werden (Buchstabe M darf zum Beispiel nur einmal im neuen Wort vorkommen, Buchstabe A nur maximal zweimal).
7	ab 10	Buchstabensalat	1 bis x	keins; ggf. Zettel und Stift	Ordne die Buchstaben neu. Bei richtiger Zusammenstellung ergibt sich ein sinnvolles Wort. A) NAGTERNDKIRE; B) FAUBPEMAL; C) BROGGENENE D) TAGANSLEW; E) KREBURHEDECEN; F) KAIHTAMMET (Lösung auf der letzten Seite.)

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
8	ab 4	Fuchsen	1 bis x	Münzen oder andere flache Gegenstände	Im Abstand von 1,50 bis 3 m wird vor einer Mauer/Wand eine Abwurfline gezogen. Nacheinander werfen alle, die mitspielen, hinter dieser Linie stehend oder kniend ihre Münze möglichst dicht an die Wand (Bei älteren Menschen kann es auch ein Tisch sein, der an der Wand steht). Die Person, deren Münze am nächsten an der Mauer liegt, gewinnt. Spielvariante: Ziel des Wurfs ist es, die Münze möglichst dicht an einer bereits liegenden Münze landen zu lassen.
9	ab 3	Ostereier bemalen	1 bis x	Eier, Farben, Stifte	Für Ostern können die Kinder schon mal Eier färben, bzw. bemalen mit Gesichtern, Hasen oder Blumen ...
10	ab 4	Mal das Bild weiter	1 bis x	Zeitschrift, Karten oder alte Kalenderblätter	Aus einem Kalenderblatt oder einer alten Zeitschrift schneidet man einen Ausschnitt aus und klebt ihn auf ein leeres Blatt Papier. Jetzt kann man das Bild nach eigenen Vorstellungen ergänzen.
11	ab 4	Taschentuch- gespenst basteln	1 bis x	Taschentücher, Gummiringe, Filzstifte, Watte	Man faltet ein Taschentuch auseinander, formt mit der Watte eine Kugel. Um die Kugel legt man das aufgefaltete Taschentuch. Dies bindet man mit dem Gummiring oder einem Faden nun zusammen. Jetzt malt man noch Augen und / oder ein Gesicht auf. Jetzt kann man sich Gespenstergeschichten ausdenken und diese spielen.
12	ab 8	Geschwister- Quiz	1 bis x	Zettel, Stift	Rechne die Anzahl Deiner Brüder + 3. Das Ergebnis multipliziere dann mit 5. Danach addiere 20. Dann multipliziere das Ergebnis mit 2. Dann addiere + 5. Das Ergebnis addiere mit der Anzahl Deiner Schwestern. Davon ziehe 75 ab. Das Ergebnis dieser Rechnung: Die linke Zahl ist die Anzahl Deiner Brüder und die rechte Zahl ist die Anzahl Deiner Schwestern. Z.B.: Ergebnis 62 (6 Brüder und 2 Schwestern). Alternativ können im Vorfeld auch Freundinnen und Freunde festgelegt werden.
13	ab 8	Wortkettenspiel	1 bis x	keins	Es wird ein zusammengesetztes Wort vorgegeben, Der Nächste nimmt sich den zweiten Teil des Wortes und hängt einen neuen Teil an. Beispiel: Jugendstrafe - Strafgericht usw.
14	ab 3	Schnitzeljagd für Drinnen und Draußen	1 bis x	keins	Je nach Alter bekommen die Kinder einen Laufzettel oder die Aufgabe mündlich. Die Aufgaben sollten je nach Alter variiert werden (z.B. kann ja bei Älteren auch die Lösung einer Textaufgabe, Recherche im Internet ... eingebaut werden) vor allem, wenn Geschwister unterschiedlichen Alters mitspielen.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					Wenn die Wohnung einen Garten hat, kann auch die Outdoor-Variante gewählt werden. Beispiele: ein Spielzeug mit Rädern; ein Buch, dessen Titel mit dem ersten Buchstaben Deines Namens anfängt; ein Paar Strümpfe, die zusammen gehören; 4 Sachen, die grün sind; etwas sehr Weiches; ein Spielzeug, das kleiner als deine Hand ist; etwas Rundes; ein Buch mit Zahlen; 5 unterschiedliche Legosteine; ein Foto von jemandem, den du sehr magst; ein Gegenstand, der typisch für dich ist; ein Gegenstand, der für dich angenehm ist; ein Spielzeug mit 3 unterschiedlichen Farben; ein Film, in dem ein T im Titel vorkommt; dein liebstes Kuscheltier; 4 unterschiedliche Blätter; ein Stock, der nicht länger als dein Arm ist; ein flachen Stein; 3 unterschiedlich lange oder breite Grashalme; etwas, das in die Mülltonne gehört; etwas, womit du gerne draußen spielst; etwas Gelbes; etwas Schweres; etwas sehr Leichtes; etwas, das die Sonne zum Leben braucht; etwas, das kleiner als dein Daumen ist; etwas, das mit „M“ anfängt; etwas, das gut riecht
15	ab 4	Eimer zielen	1 bis x	Eimer oder Karton. Legosteine oder Papierbälle	Der Karton oder Eimer wird vor einen großen Sessel gestellt. Man hockt hinter die Rückenlehne, so dass man den Eimer oder den Karton nicht sehen kann. Jetzt versucht man, mit kleinen Legosteinen oder Papierbällen das Ziel zu treffen. Wie oft gelingt es z.B. bei zehn Versuchen?
16	ab 10	Schnell-sprecher	1 bis x	keins, ggf. Zettel und Stift	Wenn man Worte anders ausspricht, kann es fast wie eine neue Geheimsprache klingen. Das Geheimnis aber ganz einfach: Man brauchst nur lange Vokale (Selbstlaute: a, e, i, o, u) kurz zu betonen und kurze Vokale lang. Dann entstehen aus einem harmlosen Wort wie "Blumentopferde" schreckliche Monster wie "Blumento- Pferde". Hier sind einige Beispiele, die jeder ergänzen kann: Mutte runda nelies – (Mutter und Annelies), Alasser, siasmus, lachsasie – (Aal aß er, sie aß Mus, Lachs aß sie.), Die Curante bissie indie Vertie Fung Fiel – (Die Kuh rannte, bis sie in die Vertiefung fiel.) Leise cräteran- (Leise kräht der Hahn). Mäenäbteheu? Äbtemäennieheu! Äbtemäengras!- (Mähen Äbte Heu? Äbte mähen nie Heu! Äbte mähen Gras!), Carl aßap felkerne.- (Karl aß Apfelkerne.)
17	ab 4	Wasser zielen	1 bis x	Einmach- glas, Schnaps- glas, Münzen	Man stellt ein Schnapsgläschen in ein großes Glas, z.B. ein Einmachglas und füllt das Glas etwas zu $\frac{3}{4}$ mit Wasser. Nun versucht man, mit einer Münze (oder gleich mehreren) genau in das Schnapsglas zu treffen. Das ist leichter gesagt als getan. Zuerst drehen sich die Münzen leicht und segeln dann in unsichtbaren bogenförmige Bahnen auf den Boden.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
18	ab 8	Make 24	1 bis x	Zettel, Stift	Zunächst werden vier Zahlen zwischen 1 und 9 ausgelost. Diese Zahlen müssen die Spieler nun durch die Grundrechenarten zum Ergebnis 24 verbinden. Erlaubt sind +, -, x und /. sowie das Setzen von Klammern. Rechenoperationen wie Wurzeln oder Potenzen dürfen nicht angewandt werden. Es ist auch nicht erlaubt, zwei oder drei Ziffern zu einer mehrstelligen Zahl zu verbinden. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes eine Lösung gefunden hat.
19	ab 12	Knobelaufgaben	1 bis x	keins	Die Lösungen stehen auf der letzten Seite.(Entnommen aus: http://www.brainfit.com/html/vaterundsohn.html)
20		a) Vater und Sohn			Ein Vater ist mit seinem Sohn im Auto unterwegs und baut einen schrecklichen Unfall. Der Sohn ist auf der Stelle tot, der Vater dagegen ist schwerverletzt und muss notoperiert werden. Im Not-OP angekommen, kommt der Arzt vom Dienst angerannt, sieht den Patienten und sagt: "Sehr schwerer Fall, dazu muss ich einen Spezialisten beiziehen." Als dieser den schwerverletzten Mann ansieht meint er betroffen: "Tut mir leid, aber ich kann nicht operieren, das ist mein Sohn!" Wie ist das möglich?
21		b) Phantasie ist gefragt!			Ein Mann wohnt im 30. Stock eines Hauses. Wenn er von der Arbeit zurück kommt und alleine im Lift ist, fährt er mit dem Lift nur in den 24. Stock und geht den Rest zu Fuß. Wenn er aber nicht alleine im Lift ist oder es gar schlechtes Wetter ist dann fährt er bis in den 30. Stock. Ohne Hilfe geht's nicht! Wie ist das möglich?
22		c) Vom Winde verweht			Mitten in der Wüste befindet sich eine Scheune vor der ein LKW geparkt ist. In der Scheune findet man einen erhängten Mann der 3 Meter über dem Boden baumelt. Es gibt keine Leitern oder sonstigen Hilfsmittel die darauf hindeuten könnten, wie der Mann da hin gekommen ist. Im Sand vor der Scheune findet man allein seine Fußspuren. Wie kam der Mann zu Tode?
23		d) Lesen im Dunkeln			Spät am Abend kommt ein Mann nach Hause. Es ist bereits dunkel. Nachdem er die Haustür hinter sich geschlossen hat, gehen im ganzen Haus die Lichter aus. Im Haus ist es stockdunkel. Der Mann setzt sich an den Tisch und liest Zeitung.
24		e) Lichtschalter			Sie befinden sich im 1. Stock eines Hauses in einem Raum mit drei Lichtschaltern. Sie dürfen die Schalter so oft und so lange drücken wie Sie wollen. Die Lampe im Keller ist aus. Sie wissen, dass nur ein Schalter die Lampe im Keller zum Leuchten bringen kann. Welcher es ist, wissen Sie nicht. Und Sie dürfen nur einmal in den Keller gehen, um nachzuschauen. Tipp: Wenn die Lampe leuchtet, wird sie heiß!

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
25		f) Das Zeit-Paradoxon			Mia fährt jeden Tag mit dem Bus zur Uni. Sie kann dabei zwischen der Linie S1 und S2 wählen. Beide Linien fahren im 20 Minuten-Takt. Da sie beim Verlassen der Wohnung nie auf die Uhr sieht, nimmt sie einfach die erste Schnellbahn, die kommt. Nach einiger Zeit fällt ihr auf, dass sie viermal häufiger mit Linie S2 fährt als mit Linie S1. Linie S2 fährt immer zur vollen Stunde und dann im Rhythmus von 20 Minuten. Wie kann das sein? In welchem zeitlichen Abstand fahren die Linien S1 und S2?
26		g) Geschwister			Frau Bauer hat vier Töchter. Jede ihrer Töchter hat zwei Brüder. Wie viele Kinder hat Frau Bauer.
27	ab 3	Ich sehe was, was Du nicht siehst...	2 bis x	Keins	Beschreibung: Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist ...z.B. <i>gelb</i> . Raten, welchen gelben Gegenstand ich meine. Der Sieger/die Siegerin ist als nächstes dran.
28	ca ab 7	Schiffe versenken	2	kariertes Papier, Stift	Auf das Karopapier wird ein Spielfeld in der Größe von 10 x 10 Kästchen aufgemalt. Die Kästchen bekommen oben drüber waagerecht die Zahlen von 1 bis 10 zugeordnet, links daneben werden senkrecht die Buchstaben von a bis j eingetragen. Das wird zwei Mal erstellt, für seine eigenen Schiffe und die des Mitspielers. Von diesem Spielplan benötigt jeder Spieler zwei Stück. Auf einen Plan malt jeder 10 Schiffe waagerecht oder senkrecht ein und dürfen sich nicht berühren. (4 Schiffe über zwei Kästchen, 3 Schiffe über drei Kästchen, 2 Schiffe über vier Kästchen, 1 Schiff über fünf Kästchen). Die Spieler dürfen nicht die Kästchen des anderen sehen. Um die Schiffe des anderen zu finden, fängt der erste Spieler an und nennt ein Feld auf dem Spielplan. Die Felder ergeben sich aus den Kreuzungspunkten der Buchstaben und Zahlen. Der Spieler nennt zuerst den Buchstaben der waagerechten Reihe, z.B. "G" und dann die Zahl der senkrechten Reihe, also z.B. G5. Daraufhin schaut der andere Spieler auf seinen Plan, ob in dem genannten Kästchen ein Teil eines seiner Schiffe liegt. Hat der Gegner ein Stück Schiff gefunden, sagt der Spieler: "Getroffen". Ist da aber kein Stück Schiff zu finden, sagt er "Wasser". Der Spieler, der am Zug war, trägt danach das abgefragte Feld in seinen leeren Spielplan ein. Wie er das macht, ist ihm überlassen. So kann man z.B. bei "Wasser" einen Kreis malen und bei "Getroffen" ein Kreuz machen, oder man nimmt zwei verschiedene Farbstifte und markiert so die unterschiedlichen Felder. Gespielt wird immer im Wechsel. Hat ein Spieler ein Stück Schiff getroffen, darf er
29	ab 6	Misthaufenspiel	2	Zettel, Stifte	Zunächst schreibt man Zahlen von 1 bis 20 oder 25 in kleinen Kreisen verteilt auf ein Blatt Papier. Nun zieht der erste Spieler eine Linie von der 1 zur 2 und malt die dazugehörigen Kreise aus (so entstehen die Misthaufen). Danach zieht der zweite Spieler eine Linie von der 2 zur 3 und malt den Kreis aus.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					Es soll immer der kürzeste Weg von Zahl zu Zahl gefunden werden. Dabei darf man keine der Linien und Kreise berühren oder kreuzen. Durch die Misthaufen zu fahren, die schon erstellt wurden, ist allerdings erlaubt. Berührt oder kreuzt man eine Linie oder einen Kreis, gibt es einen Strafpunkt. Gewonnen hat, wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat. Spielvariante 1: Man kann das Spiel erschweren, indem man verbietet, durch Misthaufen zu fahren, oder nur erlaubt, durch eigene Misthaufen zu fahren. Auch kann abgesprochen werden, dass das Spiel bereits beim ersten Strafpunkt verloren ist. Spielvariante: Man kann das Spiel erleichtern, indem man die Strafpunkte auslässt und die Spieler als Team spielen und nicht gegeneinander.
30	ab 8	Teekesselchen	2 bis 6	keins	Ziel des Spiels ist es, ein Wort zu erraten, welches eine Doppelbedeutung hat: z.B. Bart und Bart, Krone und Krone, Stift und Stift, Veilchen und Veilchen, Mäuse und Mäuse, Gericht und Gericht, Fliege und Fliege, Flügel und Flügel . . . Jeweils zwei Personen überlegen sich ein Wort, welches sie dann mit den Worten: Mein Teekesselchen . . . beschreiben. Es dürfen keine beschreibenden Wörter benutzt werden, die einen eindeutigen Hinweis geben: Mein Teekesselchen tragen viele Männer im Gesicht. oder Mein Teekesselchen ist ein Teil eines Schlüssels. Das Spiel kann in zwei Gruppen gespielt werden, die Wörter kann die erklärende Gruppe gemeinsam überlegen, die andere Gruppe darf gemeinsam raten.
31	ab 6	Entdeckung des Kinds in einem	2 bis 6	keins	Es werden Paare gebildet. Einer erzählt nun eine Geschichte in Form von Fragen: "Wollen wir in den Park gehen?" "Wollen wir dort die Enten füttern?" ... Der andere hat nur die Aufgabe, das Vorhaben zu bejahen oder zu verneinen. Allerdings so kindlich wie möglich. Also er flüstert viele leise kurze "Ja"s oder "Nein"s begleitet von hektischem Kopfnicken oder -schütteln. Und dabei soll er so begeistert wie möglich sein, auch beim Nein. Durch das begeisterte Ja und Nein wird sehr viel positive Energie ausgestrahlt, welche ebenso dazu beiträgt, dass die Geschichte automatisch voran geht. Hat derjenige, welcher die Geschichte hört und "Ja" und "Nein" sagen muss, das Gefühl, es geht ihm zu langsam vorwärts, kann er auch "und jetzt?" fragen. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht.
32	ab 8	Käsekästchen	2 bis ca. 4	kariertes Papier	Käsekästchen ist ein Schreibspiel für zwei (oder mehr) Personen auf kariertem Papier. Auf einem umrandeten Spielfeld mit 10x10 Kästchen werden abwechselnd Seiten der Kästchen Strich für Strich nachgezogen, bis sie Quadrate bilden.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					<p>Derjenige, der ein Quadrat schließt, darf es mit seinem Zeichen (x oder o) versehen und gewinnt es. In diesem Fall ist der Spieler noch einmal dran. Dann muss er für den anderen Spieler einen weiteren Strich setzen. Sind alle möglichen Striche gesetzt, so hat der Spieler mit den meisten Quadraten gewonnen. Eine wichtige Taktik besteht darin, nicht alle Quadrate zu übernehmen, auch wenn es möglich ist. Dadurch kann man sich Vorteile verschaffen. Spielvariante: Sonderfelder: Vor Beginn werden einige Felder gesondert markiert, die besondere Plus- oder Minuspunkte bringen. Spielvariante Gesperrte Felder: Man kann im Inneren des Spielfelds vor Spielbeginn bereits Kästchen oder ganze Gebiete markieren, die gesperrt sind (die Kästchen am besten schwarz ausmalen). Auf diese Weise bekommt das Spielfeld quasi Löcher und wird dadurch abwechslungsreicher.</p>
33	ab 6	Ich packe in meinen Rucksack	2 bis x	Keins	<p>Jeder Spieler packt reihum etwas in den Rucksack. Zuvor muss er aber aufzählen, was die Spieler vor ihm bereits eingepackt haben: Spieler 1: Ich packe in meinen Koffer: einen Schuh. Spieler 2: Ich packe in meinen Koffer: einen Schuh und ein Taschentuch. Spieler 3: Ich packe in meinen Koffer: einen Schuh, ein Taschentuch und ein Messer. Wer einen Begriff vergisst und einen falschen Begriff nennt, scheidet aus. Wer kann sich die meisten Begriffe merken?</p>
34	ab 8	Stadt, Land, Fluss	2 bis x	Zettel und Stifte (evtl. auch Stoppuhr)	<p>Jeder Spieler malt auf sein Papier sieben Spalten. Jede Spalte erhält eine eigene Überschrift, weitere Spalten verlängern die Spielzeit. Die Überschriften können zum Beispiel Stadt Land Fluss Tier Beruf Haushaltsgegenstand Berühmte Person sein. Ein Spieler aus der Runde sagt in Gedanken das Alphabet auf, bis ein anderer Spieler ihn mit "Stopp" unterbricht. So wird der Anfangsbuchstabe der Spielrunde festgelegt. Wer hat als Erster alle sieben Begriffe (oder mehr, bei mehr Spalten) mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben gefunden? Derjenige ruft "Stadt, Land, Fluss", dann nennen alle ihre Begriffe. Die Begriffe werden bepunktet: Für jede Mehrfachnennung erhält man einen Punkt, für einzigartige Begriffe zwei und für Begriffe, in deren Spalte alle anderen Spieler nichts gefunden haben, drei Punkte. Am Ende wird die Gesamtpunktzahl zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat das Spiel gewonnen.</p>

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
35	ab 8	Wer bin ich?	2 bis x	Klebezettel und einen Stift	Jeder Mitspieler schreibt auf einen Klebezettel eine berühmte Person (z.B. Michael Jackson) und klebt diese an die Stirn eines jeweils anderen Mitspielers und los geht es. Man fängt an und stellt Fragen über die mögliche Person die auf seiner Stirn steht, diese dürfen aber von den anderen Mitspielern nur mit „Ja“ oder Nein“ beantwortet werden. Erste Frage könnte sein: „Bin ich männlich?“, dies würden die anderen bejahen und somit darf man noch eine Frage stellen. Wird die Frage verneint ist der nächste dran und es geht im Uhrzeigersinn weiter. Ziel des Spiels ist es die Person die man in dem Moment darstellt, so schnell wie möglich zu erraten.
36	ab 6	Mein Hut, der hat drei Ecken	2 bis x	Keins	Alle singen folgenden Liedertext: „Mein Hut, der hat drei Ecken, drei Ecken hat mein Hut. Und hätt' er nicht drei Ecken, dann wär' er nicht mein Hut.“ Sobald die Spieler dies einigermaßen gut können, werden Wörter ausgelassen und durch Bewegungen ersetzt. • Hut: Griff auf den Kopf • drei: Ausstrecken von drei Fingern • Ecken: Griff auf den Ellbogen • nicht: ablehnendes Nicken oder passende Geste mit einer Hand • mein: Zeigen auf die eigene Brust Ist das noch zu einfach, kann auch die Geschwindigkeit gesteigert werden.
37	ab 8	Pantomime	2 bis x	Zettel, Stifte	Jeder schreibt mindestens 2 Begriffe, die man gut darstellen kann, auf kleine Zettel. Alle Zettel werden in eine Schüssel gegeben und die Person, die startet, nimmt sich blind einen Zettel heraus und versucht diesen Begriff, z.B. Auto fahren, pantomimisch darzustellen, ohne dass sie dabei spricht. Die anderen Personen müssen versuchen den Begriff zu erraten.
38	ab 8	Wahrheit oder Lüge	2 bis x	Zettel, Stifte	Jeder schreibt auf einen Zettel eine Wahrheit und eine Lüge über sich selbst, diese werden dann vorgelesen. Person A fängt an und liest beide Sätze vor. Die anderen raten, was wahr und was die Lüge ist. Dann löst Person A auf, wer Recht hatte. Jetzt ist Person B dran usw.
39	ab 8	Ja genau, und dann...	2 bis x	keins	Zwei Spieler haben gemeinsam etwas erlebt und erzählen davon, während sie es nachspielen. Sie stehen nebeneinander, Schulter an Schulter. Alle Bewegungen werden gemeinsam (synchron) gemacht.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					<p>Die beiden sagen abwechselnd, was als nächstes passiert ist. Jeder Spieler bestätigt das, was der andere gerade gesagt hat, mit den Worten: "Ja genau, und dann..."</p> <p>Wichtig ist, dass jeder Satz von einer Handlung (Veränderung der Körperhaltung/Pose) begleitet sein muss!</p> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A: "Weißt du noch, wie wir zur Tür reingekommen sind?" (A und B öffnen die Tür) • B: "Ja genau, und dann haben wir die Tür wieder zugemacht." (A und B schließen die Tür) • A: "Ja genau, und dann haben wir uns umgeschaut." (A und B schauen sich um) • B: "Ja genau, und dann..." usw. <p>Spielvariante: Man kann die Übung auch mit Vorgabe machen, z.B. Titel oder Ort der Geschichte. Spielvariante: Man kann das Spiel auch mit mehreren spielen, man knüpft einfach an den Satz des Vordermanns an. Die Pantomime kann man auch gerne weglassen.</p>
40	ab 8	Assoziationskreis	2 bis x	keins	<p>Alle Spieler bilden einen Kreis. Einer im Kreis sagt ein Wort zu seinem Nachbarn. Dieser denkt sich zu diesem Begriff ein neues Wort aus und sagt dies dem nächsten Spieler, usw. Dabei ist es nicht von Bedeutung, möglichst originelle Assoziationen zu haben. Als Grundregel gilt: Es gibt keine "falsche" Antwort. Damit soll die "Zensur im Kopf" ausgeschaltet werden. Auch die Wiederholung von bereits genannten Begriffen ist erlaubt. Wichtig ist das Finden eines gemeinsamen Rhythmus und das Entstehen eines gewissen Flusses von Begrifflichkeiten (Flow). Man wird sehen, daß es mit einer gewissen Geschwindigkeit leichter fällt zu Assoziieren, da das Nachdenken erschwert wird. Man sollte darauf achten, wirklich auf das zuletzt gehörte Wort zu assoziieren und nicht auf ein Wort, das 2 oder 3 Stationen vorher dran war. Fortgeschrittene sollten bei der Übung darauf achten, vorzugsweise eher auf das "Bild" als auf das "Wort" zu assoziieren. Beispiel:</p> <p>"Feuerwehr" - "Auto" ist eine Wortassoziation ("Feuerwehrauto" ist ein Begriff)</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Feuerwehr" - "Hochhaus" ist eine Bildassoziation (die Feuerwehr löscht ein brennendes Hochhaus) • "Schnee" - "O Weh" ist eine Wortassoziation (Reim) • "Schnee" - "Yeti" ist eine Bildassoziation (im Schnee steht ein Yeti)

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					Variante: Man assoziiert zunächst nur gedanklich einen Begriff und assoziiert auf diesen dann einen weiteren, den man ausspricht. Beispiel: A: "Haus" B: denkt "Schlüssel", spricht: "Metall"
41	ab 6	A zerstören	2 bis x	keins	Im Haus oder auf dem Grundstück wird aus irgendwelchen Materialien der Buchstabe A gelegt, aufgeschrieben oder auf andere Art und Weise gut versteckt gestaltet. Dies übernimmt einer der Mitspielenden. Der/die anderen sind anschließend aufgefordert, das A zu finden und zu „zerstören“ :-). Es dürfen, wenn nach einiger Suchzeit kein Erfolg zu verzeichnen ist, Hinweise gegeben werden. Die Spielregeln können in Absprache selbstverständlich verändert werden.
42	ab 4	Pyramidenspiel	2 bis x	Kreide	Im Hof mit Kreide eine Pyramide zeichnen, die in Felder von 1-10 eingeteilt ist. An der schmalsten Stelle ist die 10. Jeder Mitspieler erhält fünf Steine. Jeder darf seine fünf Steine von der Startlinie aus werfen. Die Zahlen werden zusammenaddiert. Spielvariante: alle Steine auf einmal werfen oder rückwärts an die Pyramide stellen. Spielvariante für drinnen: die Pyramide auf ein Stück Tapete zeichnen und z.B. mit Centstücken werfen.
43	ab 4	Armer schwarzer Kater	2 bis x	keins	Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Zu Beginn des Spiels wird ein Spieler ausgewählt, der den Kater darstellt. Dieser krabbelt auf allen vieren zu einer Person und maunzt diese an, um sie auszuwählen. Die Aufgabe des Auserwählten ist ziemlich einfach: Er muss lediglich den Kater streicheln (Wange, Kopf oder Rücken) und dreimal deutlich „Armer schwarzer Kater“ sagen, ohne dabei zu lachen. Der Kater darf dabei versuchen, den ausgewählten Spieler mittels Grimassen, Fauchen, Miauen oder lustiger, katzenartiger Bewegungen zum Lachen zu bringen. Dabei muss er jedoch auf dem Boden und in der Rolle eines Katers bleiben und darf nicht sprechen. Schafft es der Kater nicht, den ausgewählten Mitspieler zum Lachen zu bringen, muss er einen anderen Mitspieler auswählen und es bei diesem erneut versuchen. Bringt der Kater einen ausgewählten Spieler aber zum Lachen, oder der Auserwählte kann „Armer schwarzer Kater“ (wegen des unterdrückten Lachens) nicht klar aussprechen, so wird dieser zum neuen Kater.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
44	ab 8	Wörterspiel	2 bis x	keins	Man einigt sich vorab auf ein bestimmtes "Wortfeld", z.B. Tiere oder Namen etc. Dann sagt die erste Person beispielsweise Katze und der Zweite muss dann mit dem Endbuchstaben ein neues Wort beginnen, z.B. Elefant und dann geht es immer so weiter...
45	ab 8	Geschichten erfinden	2 bis x	keins	Jeder nennt abwechselnd ein Wort in einer logischen Reihenfolge, damit daraus eine schöne oder auch lustige Geschichte entsteht. Spielvariante: Es wird abwechselnd ein ganzer Satz genannt.
46	ab 6	Personen zeichnen	2 bis x	Zettel, Stifte	Im Vorfeld wird eine Person festgelegt, z.B. Clown, Blumenmädchen, König. Ein DinA 4 Blatt wird gedrittelt gefaltet, sodass man zwei Knick-Falten hat. Oben zeichnet jeder auf seinen Zettel (ohne, dass der andere es sieht) einen Kopf von der vorher festgelegten Person. Dann wird das bemalte Drittel weggeknickt, so dass die andere Person die Zeichnung nicht sieht. In der Mitte zeichnet der Nächste dann den Mittelteil der Person, also den Hals, Bauch und Arme, knicken es weg und tauscht danach wieder. Unten werden dann die Beine und Füße gezeichnet. Am Ende kommt ein lustiges „Bild“ dabei raus. Spielvariante: Man kann verschiedene Gruppen bilden.
47	ab 6	Karten blasen	2 bis x	leere Flasche, Karten	Man legt einen Stapel Karten auf eine geöffnete, leere Flasche. Reihum versucht jeder, möglichst eine oder wenige Karten herunterzublasen. Wenn der ganze Stapel bzw. alle restlichen Karten auf einmal fallen, hat man verloren.
48	ab 8	Galgen- männchen	2 bis x	Papier und Stifte	Ein Mitspieler überlegt sich ein längeres Wort, von dem er jedoch lediglich den Anfangsbuchstaben hinschreibt. Alle weiteren Buchstaben des ausgedachten Wortes werden durch Striche markiert. Der Rate-Spieler nennt nun in beliebiger Reihenfolge nacheinander einzelne Buchstaben des Alphabets. Der Gegner muss nun jeweils ansagen, wie oft und an welcher Stelle des Lösungswortes der Buchstabe vorkommt. So ergibt sich nach und nach das gesuchte Wort. Kommt ein genannter Buchstabe darin jedoch nicht vor oder hat der Löser gar das falsche Wort geraten, so beginnt der erste Spieler damit, einen Galgen mit einem Gehängten zu zeichnen. Dies geschieht in mehreren Etappen (bei jeder Fehlfrage kommt ein Teilstrich dazu), so dass der Rätsellöser je nach gespieltem Schwierigkeitsgrad etwa 10 bis 15 Fehlversuche hat. Hat er dann das Wort noch nicht herausgefunden, so hat er verloren und hängt symbolisch am Galgen.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
49	ab 12	Der große Preis	2 bis x	Zettel (evtl. auch bunt), Stift, Tesafilm	<p>Etwas aufwändigere Vorbereitung, da im Vorfeld vom Moderator die Fragen heraus gesucht werden müssen. Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Sie wählen abwechselnd Fragen aus einem Spielplan aus, die sie beantworten sollen. Der Spielplan enthält eine Tabelle. Darin stehen die Spalten für 3 – 7 verschiedene Kategorien, wie z.B. Geschichte, Fernsehen, Allgemeinwissen etc. Die Zeilen stehen für bestimmte Schwierigkeitsgrade (10 – 50), Frage 10 ist also immer die Leichteste in jeder Kategorie und 50 die Schwierigste. Bei richtiger Antwort bekommen sie die ausgewählte Punktzahl. Bei falscher Antwort verfallen die Punkte, und die andere Gruppe ist wieder normal an der Reihe. Der Spielleiter streicht ein gewähltes Feld sofort durch, denn jedes Feld kann nur einmal gewählt werden. Sind alle Felder durchgespielt, werden die Punkte der Gruppen addiert. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. (Alternativ kann man auch noch Joker-Felder einbauen.)</p>
50	ab 6	Ringwurfspiel	2 bis x	Leere Papprollen von Papierküchentüchern, Pappteller, ggfs. Pappe für den Wurfständer, Schere, Klebestreifen oder Heißkleber, Malstifte, dicke Stifte oder Eddings	<p>Wurfspielständer: In einen Pappteller mit der Schere ein X einschneiden. Das X darf nicht größer als die runde Fläche der Papprolle. Teller auf den Kopf umdrehen. Die Papprolle von unten hindurchschieben, so dass diese fest und gerade steht. Alternativ kann man die Papprolle mit Heißkleber befestigen.</p> <p>Wurfringe: Von mindestens drei weiteren Tellern den Boden herausschneiden. Der Rand kann dann bunt bemalt werden. Auf diesen Rand schreibt man dann beidseitig eine Punktezahl (bspw. 5, 10, 20) Man setzt sich in einen Kreis. Der Wurfspielständer steht auf dem Boden. Nacheinander werden die Wurfringe geworfen. Alle Zahlen der Ringe, die getroffen haben werden addiert. Die Anzahl der Durchgänge wird auf die Teilnehmenden abgestimmt. Wer die meisten Punkte erworfen hat, hat gewonnen.</p> <p>Spielvariante 1: Den Abstand des Wurfspielständers wird nach jeder Runde geändert / vergrößert.</p> <p>Spielvariante 2: Man erstellt mehrere (Mindestens drei besser fünf) Wurfspielständer und beschriftet diese mit Punkten (die Punkte auf den Wurfringen gelten dann nicht). Auch hier hat gewonnen, wer die meisten Punkte erworfen hat.</p>

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
51	ab 4	Tastmemory	2 bis x	Pappe, Schere, Kleber, Beutel, Stoppuhr sowie diverse Utensilien wie etwa: Reis, Kronkorken, Watte, Büro- klammern, Erbsen, Knöpfe, kleine Steine, Stoffreste, usw.	Die Pappe wird in gleichgroße Quadrate geschnitten (ca. 6 x 6 cm). Eine gerade Anzahl wird benötigt. Mindestens 12, besser mehr Quadrate ausschneiden. Auf jeweils zwei dieser Quadrate wird das gleiche Material geklebt. Nach dem Trocknen gibt man alle beklebten Teile in den Beutel. Reihum wird nun in den Beutel gegriffen und versucht, in der vorgegebenen Zeit, zwei gleich beklebte Quadrate zu ertasten. Diese nimmt man dann aus dem Beutel. Wer die meisten Pärchen ertastet hat, hat gewonnen.
52	ab 6	Eierlaufen	2 bis x	Suppen- löffel, gekochtes Ei / Alternativ: Papprolle einer leeren Toiletten- papierrolle,	Zuerst wird ein Parcours ausgedacht mit Start- und Zielpunkt. Je nach Alter der Teilnehmenden kann es eine gerade Strecke sein - ohne Hindernisse oder ein Streckenverlauf bei dem man Hindernisse (z. B. ein Kissen) umrunden muss, Treppe rauf und runter geht oder darüber steigen muss. Das Ei oder der Ball wird auf den Löffel bzw. auf die offene Seite der Papprolle gelegt. Fällt das Ei beim Laufen herunter, wird es wieder auf den Löffel gelegt und man läuft weiter. Spielvariante 1: Zwei Teilnehmer starten gleichzeitig. Spielvariante 2: Die Teilnehmenden starten nacheinander und die Zeit wird gestoppt. Wer als Erstes durchs Ziel läuft, hat gewonnen.

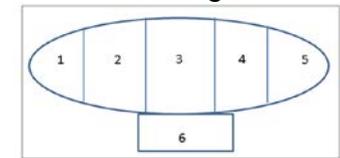
Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
				Tisch- tennisball oder anderer kleiner, leichter Ball. Außerdem: Stoppuhr, Materialien für Hindernisse z. B. Kissen, Bücher	
53	ab 6	Was esse ich?	2 bis x	Früchte, Gemüse, Salzgebäck, Brot- aufstriche, Käse- und Wurstsorten oder Schoko- ladensorten etc. Außerdem Zahnstocher, Kuchen- gabeln oder Kaffeelöffel	Für dieses Spiel ist Vertrauen wichtig, denn den Teilnehmenden werden, wenn sie an der Reihe sind, die Augen verbunden. Zuvor wurde erfragt, ob eine Lebensmittelunverträglichkeit vorliegt. Diese Lebensmittel werden weggelassen. Variante 1: Es wird ein Teller vorbereitet mit unterschiedlichen, kleingeschnittenen Esswaren bspw. Banane, Kirsche, Kiwi, Apfel, Pfirsich, Gurke, Radieschen, Paprika, Tomate usw. Dieser Teller wird zuvor den Teilnehmenden gezeigt. Der Spielleiter verbindet einem Teilnehmendem die Augen und gibt diesem eine Gabel oder einen Zahnstocher mit einem bestimmten Lebensmittel in die Hand oder reicht es ihm an den Mund. Nun soll dieser erschmecken um welches Nahrungsmittel es sich handelt. Alternativ kann man den Teller abdecken und niemand weiß was erkostet wird.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
54	ab 4	Tastspiel	2 bis x	Stoffbeutel, ggfs. Stoppuhr sowie diverse Kleinteile zum Ertasten wie etwa: Nüsse, Kastanien, Radierer, Bonbons, Luftballon, Kerze, Flummi usw.	Der Spielleiter gibt einen Gegenstand in den Beutel, reicht diesen dem Mitspieler. Dieser ertastet einen Gegenstand im Beutel und holt diesen, auch bei Nichterraten, heraus. Ist es eine große Gruppe, ist ein Zeitlimit sinnvoll. Spielvariante: Man gibt eine Anzahl von Nüssen in den Beutel. Mit einer Hand soll nun die Anzahl der Nüsse erraten werden.
55	ab 6	Was lag da noch ...?	2 bis x	Tablett, diverse kleine Gegenstände, Tuch zum Abdecken	Auf ein Tablett werden verschiedene Kleinteile gelegt, wie etwa: Schneebeesen, Löffel, Kerze, Dekofigur, Taschentücher, Bonbons, kleines Auto, Puzzleteile, Blume, Zahnbürste, usw. Das Tablett mit den verschiedenen Dingen wird den Teilnehmenden gezeigt. Sie prägen sich die verschiedenen Teile ein. Dann wird das Tuch über das Tablett gelegt. Nun zählen die Teilnehmenden auf woran sie sich erinnern können. Man kann es erschweren in dem man die Teilnehmenden mit etwas Anderem ablenkt, so ein wenig Zeit verstreichen lässt und dann (nochmal) abfragt, woran sie sich erinnern können.
56	ab 10	Onkel Otto sitzt in der Badewanne und liest	2 bis x	Papier, Stifte	Jeder braucht einen Zettel und einen Stift. Man nimmt die breite Seite des Zettels nach oben und knickt ihn fünf Mal. Dann hat jeder einen Zettel mit sechs Spalten. In die erste Spalte kommt ein Titel oder ein Verwandtschaftsgrad, zum Beispiel "Onkel, Doktor, Schwester", in die zweite Spalte kommt ein Name, zum Beispiel "Susi, Müller, Peter". In die dritte Spalte kommt eine Tätigkeit, zum Beispiel "schläft, isst, raucht". Ein Verhältniswort kommt danach in die vierte Spalte, zum Beispiel "auf, unter, mitten in, oberhalb von" und in die fünfte Spalte kommt "die, das, den, dem, ein, eine, einen, einem". Zum Schluss kommt noch ein Hauptwort, zum Beispiel "Stuhl, Auto, Fernseher".

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					Der erste Spieler schreibt in die erste Spalte "Onkel" und knickt den Zettel nach hinten, so dass der Nächste nicht sieht, was er geschrieben hat. Der Nächste schreibt "Maier", knickt den Zettel wieder nach hinten und gibt ihn weiter. So geht es immer weiter, bis alle sechs Spalten voll sind. Der Letzte rollt den Zettel auf und liest laut vor, was für ein Satz dort steht. Oft kommen ganz witzige Geschichten dabei heraus.
57	ab 4	Schneeball- pusten	2 bis x	Watte- bausch, Strohalm, Stoppuhr	Gemeinsam wird eine Rennstrecke markiert und werden Hindernisse aufgebaut. Jeder Sportler bekommt einen Strohalm und einen Wattebausch (als Schneeballersatz). An der Startlinie geht immer einer auf alle vier, steckt den Strohalm in den Mund und legt den Wattebausch vor sich. Nach dem Startsignal bewegt der Sportler den Wattebausch durch den Parcours, indem er durch den Strohalm pustet. An der Ziellinie die Zeit stoppen. Der schnellste Puster gewinnt. Spielvariante: Schwierige Hindernisse bauen: Zum Beispiel eine Treppe hinauf, oder ihr klebt mit Kreppband eine Linie, die der Wattebausch nicht verlassen darf. Wenn es doch passiert, muss der Sportler zurück zum Start oder bekommt Strafpunkte.
58	ab 4	Lauft, lauft, ihr Schildkröten!	2 bis x	Wäsche- körbe	So ähnlich wie ein Wettrennen geht dieses Spiel. Je einen Wäschekorb bekommen zwei Kinder als Panzer auf den Rücken gelegt. Nun müssen die "Schildkröten" auf allen vieren eine Slalomstrecke um die Wette rennen - ohne den Panzer zu verlieren.
59	ab 4	Dosen-Klapper- Spiel	2 bis x	leere undurchsichti- ge Dose (Metall oder Plastik), beliebige unterschied- liche Gegen- stände	Man nimmt eine leere, undurchsichtige Dose (Metall oder Plastik) und lege einen beliebigen, alltäglichen Gegenstand hinein, z.B. Nagel, Knopf, Münze, Würfel, Feder, Blatt, Spielfigur, Schlumpf, Murmel, Büroklammer, Korken, Kastanie... Nun wird reihum geklappert und geschätzt: Was ist drin? Der Gewinner bekommt die Dose und wählt den nächsten Gegenstand.
60	ab 9	Verkehrte Kalbsbrust	2 bis x		Es einigen sich alle auf einen längeren Begriff, möglichst ohne die Buchstaben c, j, q, x, y, ä, ö und ü. Ein Beispiel ist das Wort "Kalbsbrust".

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
					Das Wort wird in Druckbuchstaben senkrecht von oben nach unten sowie einige Zentimeter weiter rechts in gleicher Höhe senkrecht von unten nach oben aufgeschrieben. So bilden sich waagrecht neue Wörter, von denen aber nur der Anfangs- und Endbuchstabe feststehen. Nun versuchen alle Spieler, passende Wörter zu finden und die Lücken damit zu füllen. Wer findet als Erster lauter dudentaugliche Begriffe?
61	ab 3	Luftballon Raketen	2 bis x	Luftballons	Die Kinder blasen die Luftballons auf und zählen von 10 an rückwärts. Dann werden die Ballons gleichzeitig losgelassen und fliegen wie Raketen weg. Alle rennen nun los und versuchen ihre "Rakete" zu fangen. Das Kind, das als erstes seinen Luftballon zurückbringt, bekommt einen Punkt.
62	ab 6	Erbsen zählen	2 bis x	eine Schüssel mit Erbsen, für jeden Spieler einen Teller, Strohhalme, Stoppuhr	In die Mitte des Tisches kommt die Schüssel mit Erbsen. Alle Spieler bekommen einen Strohhalm und einen Teller und positionieren sich so am Tisch, dass sie die Schüssel erreichen. Dann gibt es das Startsignal und jeder Spieler muss versuchen, mit seinem Strohhalm Erbsen aus der Schüssel zu fischen und auf seinen Teller zu befördern. Dafür müssen die Erbsen mit dem Trinkhalm angesaugt werden. Ist die Zeit um (z.B eine Minute), wird gezählt: wer hat die meisten Erbsen auf seinem Teller? Der ist der Gewinner!
63	ab 4	Topfschlagen	2 bis x	Topf, Kochlöffel, Tuch	Es wird ein Topf umgekehrt auf den Boden gestellt, darunter wird ein kleiner Preis versteckt. Einem Kind werden mit dem Tuch die Augen verbunden und es muss versuchen – auf dem Boden krabbelnd – den Topf zu finden, indem es mit dem Kochlöffel „fühlt“. Die anderen Kinder rufen dabei „warm“ und „kalt“, je nachdem ob das Kind dem Topf näher kommt oder nicht. Wenn der Topf gefunden ist, darf der Preis behalten werden.
64	ab 4	Watte pusten	2 bis x	Watte, Tisch	Man formt etwas Watte zu einem kleinen Ball und legt diesen in die Mitte des Tisches. Die Teilnehmenden setzen sich gegenüber an den Tisch und nehmen die Arme unter den Tisch oder hinter den Rücken. Nun wird gepustet. Derjenige, bei dem der Watteball vom Tisch fällt oder an der Kleidung hängen bleibt, hat diese Runde verloren.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
65	ab 6	Mehl schneiden	2 bis x	großer Teller, Mehl, ein <i>nicht-scharfes</i> Messer, Zahnstocher	Das Mehl wird auf dem Teller zu einem Berg geformt. Auf die Spitze wird der Zahnstocher gesteckt. Nun schneiden die Teilnehmenden abwechselnd ein Stück Mehl ab und schieben dies weg vom Mehlberg. Derjenige, beim dem der Zahnstocher herunterfällt hat verloren. Man kann auch statt Zahnstocher Gummibärchen nehmen.
66	ab 4	Feder pusten	2 bis x	leichte, kleine Federn	Es wird ein Startpunkt und ein Zielpunkt bestimmt. Jeder erhält eine Feder und pustet diese auf das Startkommando hin in die Luft. Ohne Hilfe der Hände oder sonstiger Körperteile, wird die Feder nur durch Pusten zum Ziel gebracht. Sollte die Feder auf den Boden fallen, man muss von der Startlinie erneut beginnen.
67	ab 6	Zeppelin	2 bis x	Din A 3-Blatt, Stift, Würfel, Streichhölzer oder kleine Spielchips (10 Stück pro Teilnehmenden)	Auf das Blatt Papier malt man einen Zeppelin, den man in fünf Felder einteilt, die von 1 bis 5 nummeriert werden, der Korb erhält die Zahl 6. Jede/-r Spieler/in erhält 10 Streichhölzer (ohne Kopf) oder Chips in die Hand und hält diese dort versteckt. Reihum wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Ein Hölzchen oder Chip wird in das Feld der gewürfelten Zahl gelegt. Liegt dort bereits eines, nimmt man dieses daraus. Nur in Feld 6 darf immer abgelegt werden, so dass hier ein „Lager“ entsteht. Gewonnen hat die- oder derjenige, die/der alle Hölzchen abgelegt hat (ohne, dass die anderen es gemerkt haben) – also, wenn die Hand leer ist.



Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
68	ab 8	Wie schnell verteilen sich Viren und Bakterien?	2 bis x	Creme, Seife und Glitzer in verschiedenen Farben	Dieses Experiment macht man am besten im Badezimmer, da man auch ein Waschbecken benötigt. Es sollte nur mit Einverständnis der Eltern gemacht werden. Man verteilt auf der rechten Hand die Creme, die linke Hand darf dabei nichts abbekommen. Dann nimmt man etwas Glitzer auf die linke Hand, hält sie vor den Mund und hustet oder niest den Glitzer von der Hand. Dabei muss man aber die rechte Hand als Schutz davor halten. Und schon sieht man die Viren und Bakterien (Glitzer), die eigentlich beim Husten oder Niesen verteilt werden, auf der Hand. Nun wischt man vielleicht die Hand am Ärmel oder am Hosenbein ab und schon sind dort auch Bakterien. Dann kommt vielleicht jemand zu Besuch und man gibt ihm die Hand zur Begrüßung und schon hat auch er die Bakterien an sich und verteilt sie auf seinem Körper oder nimmt sie mit nach Hause oder zu anderen. Und so sieht man, wie schnell die Bakterien sich verteilen. Das ist nur zu unterbinden, indem man sich regelmäßig und ordentlich die Hände wäscht. Also nimmt man nun die Seife und wäscht sich ordentlich damit die Hände. Und schon sind alle Bakterien und Viren weg!!! Mit regelmäßigem Händewaschen kann man verhindern, dass andere Leute sich anstecken und sich Krankheiten verbreiten.
69	ab 10	Bedeutung raten	2 bis x	Papier und Stifte, Internet	Es gilt nach Recherche im Internet etwas vorzustellen, das die anderen erraten müssen. Zuvor hat man sich auf einen Wissensbereich geeinigt, der alle weitestgehend interessiert z.B. Geschichte (Biologie, Geographie, Sport, Musik....) Nun denkt sich jeder ein historisches Ereignis aus zu dem im Internet Fakten gesammelt werden. Ein Spieler beginnt. Er stellt nach und nach seine Fakten vor. Die Mitspielenden raten. Wer es errät bekommt den Punkt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Spielvariante: Das Ereignis ist bekannt. Der Vortragende baut jedoch Fakenews ein. Sobald ein Fake enttarnt wird ist seine Runde zu Ende. Für jeden zuvor nicht enttarnten Fake bekommt er einen Punkt. Gewonnen hat derjenige, der die anderen am gekonntesten hinters Licht führen kann.
70	ab 8	Rücken an Rücken	2 bis x	Papier, Stifte	Jeder Spieler bekommt 3-5 DinA4 oder DinA5-Zettel und malt darauf einfarbig verteilt geometrische Figuren (z.B. Kreise, Dreiecke, Vierecke, Linien, Wellen...). Zwei Spieler setzen sich Rücken an Rücken oder etwas weiter auseinander. Einer beschreibt sein Bild, der andere muss dies auf einem leeren Blatt nur nach den Anweisungen malen. Rückfragen sind erlaubt. Am Ende werden die Bilder verglichen.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
71	ab 4	Alle Vögel fliegen hoch	2 bis x	keins	Man sitzt im Kreis, die Hände sind auf den Oberschenkeln. und ein Spieler sagt: Alle ...fliegen hoch" und hebt dabei seine Arme. Dabei nennt er Tiere und Gegenstände, die fliegen können und mal Tiere und Gegenstände, die nicht fliegen können. Die Mitspieler müssen schnell entscheiden, ob sie die Arme auch heben. Sie dürfen es nur, wenn das Genannte wirklich fliegen kann.
72	ab 6	Fadenspiel	2 bis x	Wolle oder Kordel	Das Fadenspiel oder auch Abhebespiel genannt ist ein Geschicklichkeitsspiel für zwei oder mehrere Personen. Dabei werden mit einer geschlossenen Kordel Figuren geknüpft. https://www.fadenspielmobil.de/anleitungen.html
73	ab 4	Kochlöffel-Wolle-Wettwickeln	2 bis x	Wolle, pro TN einen Kochlöffel, Schere	Man schneidet für jeden Teilnehmenden ein Stück Wolle in der selben Länge ab. Das eine Ende des Fadens knotet man an den Kochlöffel. Nach dem Startkommando wickeln alle Teilnehmenden so schnell sie können den Wollfaden auf. Wer als erstes fertig ist hat gewonnen. Spielvariante: Die Hand wechseln (also, wenn man Rechtshänder ist, die linke Hand nehmen).
74	ab 4	Regenbogen sammeln	2 bis x	Sachen, die sich ohnehin im Haushalt befinden, ggfs. Stoppuhr	Nach dem Startsignal suchen alle Teilnehmendem im Haushalt jeweils ein Teil (oder mehr) in pro Farbe des Regenbogens und legen diese in der richtigen Reihenfolge an eine zuvor verabredete Stelle. Es darf jeweils nur ein Gegenstand geholt und abgelegt werden. Wer zuerst alle Dinge gesammelt und in die richtige Reihenfolge gelegt hat, ist der Gewinner. Spielvariante: Es wird vorab auf einer großen Pappe ein Regenbogen gemalt, auf den die gefundenen Utensilien später platziert werden.
75	ab 6	Regenbogenrätsel	2 bis x	Zettel Stift	Zu jeder Farbe des Regenbogens werden Lebensmittel / Gegenstände überlegt: ROT = Feuerwehr, Tomate, Blut, Marienkäfer, Kirsche, usw. Spielvariante: Jeder schreibt pro Farbe 5 Dinge auf - Wer als erstes fertig ist, hat gewonnen.
76	ab 4	Punkte-Herz-Wetttupfen	2 bis x	Tisch- unterlagen, Papier, Wasser- farbe, Glas mit Wasser, Watte- stäbchen	Entweder wird vorab von einer Person Schablonen erstellt oder jeder malt ein Herz, ein Stern, ein Mond oder ähnliches auf jeweils ein Stück Papier, ca. 5 - 6 cm groß. Nach dem Startsignal tupfen alle die aufgemalte Form aus. Es darf keine leere Fläche mehr sichtbar sein. Wer zuerst alles "ausgetupft" hat, hat gewonnen.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
77	ab 6	Ecken rechnen!	2 bis x	keins	Jeder stellt sich in eine Ecke des Raumes. Der Spielleiter nennt eine Rechenaufgabe. Alle bemühen sich, schnellstmöglich eine Lösung zu finden, die sie laut rufen. Wer am schnellsten eine richtige Antwort gibt, darf zur nächsten Ecke laufen. Dann wird die nächste Aufgabe gestellt usw. Gewonnen hat derjenige, der als erstes wieder in seiner Startecke angekommen ist.
78	ab 6	Auf den Rücken schreiben	2 bis x	keins	Einem Mitspieler werden Buchstaben auf den Rücken gemalt, z.B. von einem Wort, das die Gruppe vorgibt. Es kann aber auch allein von dem Schreibenden entschieden werden. Der Kandidat muss nun 'fühlen', welches Wort da geschrieben wird. Kann auch paarweise gespielt werden. Gewonnen hat, wessen Partner zuerst das Wort richtig ruft.
79	ab 6	Holz raten	3 bis 8	1 Streichholzschachtel (bzw. 9 bis 24 Streichhölzer = bei 8 Personen	Jeder Spieler bekommt 3 Streichhölzer und entscheidet pro Spielrunde wie viele Hölzer er in die Hand nimmt. Man kann 0 bis 3 Hölzer in die Hand nehmen. In der ersten Spielrunde ist 1 Holz Pflicht. Die Faust mit den Hölzern wird nach vorne gestreckt. Die andere Faust mit den restlichen Hölzern (oder leere Faust) wird hinter den Körper oder unter den Tisch gehalten. Jeder Spieler kann eine Zahl raten. Geraten wird im Uhrzeigersinn. Nach dem alle eine Zahl geraten haben (keine Zahl darf doppelt genannt werden) beginnt die Person, die als erstes eine Zahl geraten hat, die Hand zu öffnen. So geht im Uhrzeigersinn weiter. Die Zahl der Hölzer werden dann aufaddiert. Errät ein Mitspieler die richtige Zahl der Gesamtanzahl der Hölzer aller Mitspieler, ist er raus. Die nächste Runde wird durch die Person, die rechts vom „Gewinner“ der letzten Runde sitzt, eröffnet. Wenn keiner die richtige Zahl errät kann jeder Spieler die Hölzer wieder neu mischen. Wer als letztes übrig bleibt hat verloren.
80	ab 10	Spit-Fire	3 bis x	keins	Eine Person lässt sich ein Thema von den anderen vorgeben und erzählt eine Geschichte. Links und rechts von ihm stehen zwei weitere Spieler, die ihm immer wieder irgendwelche Wörter zurufen. Der Erzähler muss jedes Wort sofort in die Geschichte einbauen. Natürlich wird es besonders lustig, wenn die Wörter mit der momentan erzählten Geschichte so gar nichts wie möglich zu tun haben, um den Erzähler in möglichst große Schwierigkeiten beim Einbauen zu bringen. Die Wörter können auch vom Publikum einggerufen werden.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
81	ab 8	Wahrheit oder Lüge, Variante	3 bis x	Papier und Stifte	Die Mitspielenden schreiben jeweils drei Ereignisse, die ihm bzw. ihr schon passiert sind, auf einen Zettel, zwei dieser Ereignisse entsprechen der Wahrheit, eines ist erlogen. Wenn alle fertig sind, beginnt der oder die Ältteste, liest seine drei Ereignisse vor und die anderen schreiben sich auf welches Ereignis wohl erlogen ist. Natürlich darf sich ausgetauscht werden, aber das erfundene Ereignis wird erst, nachdem alle vorgetragen haben, bekannt gegeben. Jetzt wird wieder der Reihenfolge nach das erlogene Ereignis genannt, alle dürfen ihre Notizen mit dem Ergebnis vergleichen und sich für jedes richtig erratene Ereignis einen Punkt geben. Spielvarianten: jeweils drei Lieblingsspeisen, Sehnsuchtsurlaubsziele, Lieblingsfernsehserien oder Kinofilme etc., wovon nur zwei der Wahrheit entsprechen. Man kann auch ohne Gewinnen und Verlieren gespielt werden, wenn keine Punkte verteilt werden.
82	ab 6	Pantomime	3 bis x	Papier und Stifte	Person 1 schreibt einen Begriff auf einen Zettel, den Person 2 für Person 3 pantomimisch darstellen muss. Person 3 muss raten. Dies kann reihum oder bei mehr Personen in zwei Gruppen gespielt werden.
83	ab 4	Klammern sammeln	3 bis x	Wäsche- klammern, ggf. Stoppuhr	Jeder steckt sich 5 Wäscheklammern verteilt an die Kleidung. Nach dem Startsignal versuchen die Mitspielenden den anderen die Klammern von der Kleidung zu stibitzen. Diese Klammern werden an der eigenen Kleidung befestigt. Man darf nicht rennen, nur gehen. Das Spiel ist beendet, sobald eine Person keine Klammern mehr hat oder nach einer vereinbarten Zeit. Gewonnen hat derjenige mit den meisten gesammelten Klammern.
84	ab 4	Kopf in den Sand	4 bis x	Stühle und Tische	Alle Mitspieler setzen sich hin und legen den Kopf auf den Tisch. Sie legen ihre Faust mit ausgestrecktem Daumen auf den Tisch, so dass ihn jeder sehen kann. Mindestens zwei Spieler stehen vorne und sagen „Kopf in den Sand“, alle legen den Kopf auf den Tisch und zeigen den Daumen hoch.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
85	ab 4	Der Plumpsack geht um	4 bis x	Kleiner Gegenstand wie z.B. Taschen-tuch-Packung, Kleiner Ball oder Kleines Säckchen	Die Spieler stehen im Kreis und blicken in die Kreismitte. Einer (der sogenannte Plumpsack) geht außen um den Kreis. Er hält einen Gegenstand in der Hand. Diesen lässt er hinter einem der Spieler auf den Boden fallen. Gleich danach läuft er so schnell wie möglich um den Kreis. Der Spieler, hinter dem der Gegenstand gelandet ist, läuft dem Plumpsack hinterher. Je nachdem, welcher der beiden Spieler die Runde um den Kreis schneller absolvieren kann, passiert folgendes: 1.) Schafft der Plumpsack, die entstandene Lücke zuerst zu erreichen, darf er dort stehen bleiben und der andere Spieler wird zum Plumpsack. 2.) Schafft es der Verfolger hingegen, den Plumpsack zu überholen, so darf er zurück in die Lücke und der Plumpsack muss sich ein neues Opfer suchen. Während der Plumpsack rund um den Kreis geht, singen alle gemeinsam folgendes Lied: „Dreht Euch nicht um, der Plumpsack geht herum, Wer sich umdreht oder lacht der kriegt den Buckel blau gemacht.“
86	ab 8	Montagsmaler	4 bis x	Zettel, Stifte, evtl. Stoppuhr	Jeder schreibt jeweils einen Begriff auf einen kleinen Zettel. Dabei können die Begriffe und Themen, und damit auch die Schwierigkeit, selbst bestimmt werden. Am besten orientiert man sich an dem Brettspiel Activity. Alle legen nun die Zettel zusammengefaltet in einen Beutel oder eine kleine Schachtel. Die Spieler bilden zwei Gruppen und losen aus, welche Gruppe beginnt. Die beginnende Gruppe bestimmt einen Spieler, der als erstes malt. Am besten legt man vorab eine Zeitdauer fest, z. B. 3 Minuten. Die erste Person zieht dann verdeckt einen der Zettel und versucht den darauf stehenden Begriff zu malen. Dabei darf der Malende nicht sprechen. "Ja" und "Nein" sind aber erlaubt. Die anderen Mitspieler der eigenen Gruppe versuchen anhand der Zeichnung den Begriff zu erraten und rufen dem Maler Ideen zu. Erraten sie den Begriff, zieht der Malende sofort den nächsten Zettel und malt weiter. Das wiederholt sich so lange, bis die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. Jeder erratene Begriff bringt der Gruppe einen Punkt. Ist die Zeit abgelaufen, darf die andere Gruppe malen und raten. Danach wird wieder gewechselt.

Spiel- num.	Alters- grup.	Titel	Perso- nenzahl	Material	Beschreibung
87	ab 4	Süßigkeiten-Spiel "Bei Nuss ist Schluss"	4 bis x	verschiedene Süßigkeiten, Nüsse	Kleine Süßigkeiten, vermischt mit Erdnüssen und Walnüssen, auf einem Tisch verstreuen. Ein Kind bekommt die Augen verbunden und darf dann Naschereien vom Tisch nehmen. Sobald es allerdings eine Nuss berührt, schreien die anderen Kinder "Stopp!" - der Nächste ist dran. Die erbeuteten Süßigkeiten dürfen die Kinder natürlich behalten.
88	ab 4	Reise nach Jerusalem	4 bis x	Stühle	Es stehen immer ein Stuhl weniger, als es Spieler sind, „Rücken an Rücken“ nebeneinander, sodass die Spieler darum herum laufen können, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, setzt sich jeder auf den nächsten Stuhl und die Person, die keinen Stuhl mehr findet, hat verloren. Vor jeder neuen Runde wird ein weiterer Stuhl weg genommen, sodass am Ende nur eine Person gewinnen kann.
89	ab 8	Activity selbst gemacht	4 bis x	Zettel (5 pro Spieler*in), Wecker/ Sanduhr/ Eieruhr, Schreibblock, Schüssel	Es werden zwei Mannschaften gebildet. Alle Teilnehmenden bekommen 5 kleine Zettel (bei wenigen Spielern können es auch mehr sein), auf die sie je einen Begriff, den es zu erraten gilt. Die Zettel so zusammenfalten, dass die anderen nichts lesen können und alle Zettel in einer Schüssel mischen. Jede/r Mannschaft zieht abwechselnd reihum und muss in einer bestimmten Zeit (z.B. 60 Sekunden) innerhalb der eigenen Mannschaft die Begriffe erraten. Alle erratenen Begriffe werden gezählt und notiert. Es sind mehrere Durchgänge zum Erraten der Begriffe möglich (vorher einigen, welche und wieviele): Umschreibung/Erklärung des Begriffes, ohne ihn auch nur in Teilen benennen oder Pantomimische Darstellung des Begriffes oder den Begriff malen/zeichnen oder nur ein Stichwort zum Begriff nennen oder nur eine Geste machen (ohne Bewegung)... Der Durchgang endet, wenn alle Begriffe gezogen wurden. Das Spiel endet, wenn alle vereinbarten Durchgänge beendet sind. Die Mannschaft mit den meisten der erratenen Begriffe gewinnt.
90	ab 3	Eine kleine Corona - Geschichte	Eltern mit Kind(er n)	keins	Corona wird als ein kleines wuscheliges Monster beschrieben, das mit den Menschen viel erlebt. Diese Geschichten werden mit den Kindern gemeinsam erfunden und beschrieben.

Lösungen:

Spiel 7 Buchstabensalat:

- a) Kindergarten
- b) Apfelbaum
- c) Regenbogen
- d) Lastwagen
- e) Erdbeerkuchen
- f) Mathematik

Spiele 19 - 26 Knobelaufgaben:

- a) Der Vater des toten Sohnes ist der Sohn des "Spezialisten" im Krankenhaus.
- b) Der Mann ist kleinwüchsig. Ist mindestens eine weitere Person im Lift, drückt diese für ihn den Knopf in den 30. Stock. Wenn es regnet, behilft sich der kleine Mann mit seinem Regenschirm.
- c) Der Mann war seines Lebens müde und hat Selbstmord begangen. Mit einem Kühl-LKW, der mit großen Eisblöcken beladen war, hat er sich einen abgelegenen Ort gesucht zum Sterben. Er hat die Eisblöcke abgeladen, in der Scheune gestapelt, ist die Eisblöcke hoch geklettert und hat sich erhängt. Aufgrund der großen Hitze war wenige Tage später das Eis geschmolzen und das Wasser verdunstet.
- d) Der Mann ist blind.
- e) Sie drücken Schalter 1 und warten 10 Minuten. Dann drücken Sie Schalter 2 und gehen in den Keller. Brennt im Keller jetzt Licht, ist Schalter 2 der Kellerlichtschalter. Brennt kein Licht, ist die Glühbirne aber warm, so ist Schalter 1 der Kellerlichtschalter. Ist das Licht aus und die Glühbirne kalt, dann ist Schalter 3 der Kellerlichtschalter.
- f) Linie S1 fährt 4 Minuten "später" als Linie S2. Fährt der Bus von Linie S2 um 9.00 Uhr, dann fährt der Bus von Linie S1 um 9.04 Uhr.
- g) sechs