

# Spielekartei



Hier findet Ihr eine Ansammlung von Spielideen für drinnen und draußen. Außerdem gibt es Spiele, die alleine gespielt werden können und auch Ideen für mehrere Personen.

*Stand 16.04.2020  
Erstellt vom  
Jugendhaus Wittekindstraße*



## Inhaltsverzeichnis

Spiele ab einer Person .....	4
1. Wer ist der Kartenturm-Meister?.....	4
2. Luftballon Spiel .....	5
2. Luftballon Spiel .....	5
3. Balancieren .....	5
4. Flaschenwippe .....	6
5. Ballprofi .....	7
6. Zungenbrecher .....	8
Spiele ab 2 Personen .....	9
1. „Würfel Bonsai“ .....	9
2. Blinder Käfer .....	10
3. Eierlaufen .....	10
4. Topf schlagen.....	11
5. Ich sehe was, was Du nicht siehst .....	12
6. Gerade gewinnt .....	13
7. Kästchen-King .....	14
8. Kreuzspiel Meister .....	15
9. Murrelstoßen .....	16
10. Ich packe meine Tasche.....	16
11. Memory .....	17
12. Ufo versenken .....	18
13. Buchstaben-Bahn .....	19
14. Sinnestest- Riechen .....	19
15. Auf die FüÙe treten .....	20
16. Zahlenzauber .....	20

Spiele ab 3 Personen .....	21
1. „Around the World“ .....	21
2. Buchstabenmix .....	22
3. Mafiaboss .....	22
4. Schnecken-Steintanz .....	23
Spiele ab 4 Personen .....	24
1. Sei kein Huhn .....	24
2. Flaschen-Slalom .....	25
3. Luftballontanz .....	25
4. Flaschendreher .....	26

## Spiele ab einer Person

### 1. Wer ist der Kartenturm-Meister?

*Ort/Fläche:* Tisch

*Untergrund:* fest

*Hilfsmittel:* Kartenspiel

*Anzahl der Spieler:* ab einer Person

#### *Ablauf:*

Suche Dir eine gerade Oberfläche aus, die nicht wackelt. Versuche nun, mit einem Kartenspiel ein Kartenhaus zu bauen. Stelle hierfür zwei Karten so aneinander, dass sie ein Dreieck ergeben. Sei aber vorsichtig, denn die Karten kippen ganz leicht um! Ein Wackler oder zu viel Luft bringen Dein Kartenhaus zum Einstürzen.

Wie groß wird Dein Kartenhaus bevor es umkippt?

Ein Tipp: Mit kleinen Memory-Karten oder etwas älteren Karten ist es einfacher!



## 2. Luftballon Spiel

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* Luftballon

*Anzahl der Spieler:* ab einer Person

*Ablauf:*

Puste einen Luftballon auf und versuche, ihn so lange wie es geht in der Luft zu halten. Wenn der Ballon zu Boden fällt, fängst Du noch einmal an. Du kannst zählen, wie oft Du ihn nach oben pustest oder jemand anderes stoppt die Zeit. Versuche, Dich selbst zu überbieten. Ihr könnt das Spiel auch zu zweit spielen.

*Variante:*

Wenn Ihr mehrere Personen seid, könnt Ihr das Spiel auch gegeneinander spielen.

## 3. Balancieren

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* Lineal, Besenstiel oder längerer Stock

*Anzahl der Spieler:* ab einer Person

*Ablauf:*

Nimm Dir zum Beispiel ein Lineal und versuche zunächst dieses auf der Hand zu balancieren. Dann versuche dieses auf der Spitze des Mittel- und Zeigefingers ebenfalls zu balancieren!

Mit einer Stoppuhr kannst Du die Zeit messen, wer es am längsten schafft. Danach könnt Ihr auch das Gleiche mit einem Besen oder einem Stock versuchen. Ihr könnt auch versuchen, einen Basketball auf dem Mittel- oder Zeigefinger zu balancieren.

#### *4. Flaschenwippe*

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* Boden

*Hilfsmittel:* 1 Flasche voll Wasser (Plastikflasche), 1 Brett (ca.40-50 cm lang), Stoppuhr

*Anzahl der Spieler:* ab einer Person

*Ablauf:*

Bei diesem Spiel ist gefragt: Wer hat den besten Gleichgewichtssinn? Passt auf, dass Ihr Euch nicht verletzt!

Auf einem möglichst glatten Boden legst Du eine Flasche und darüber ein langes Brett! Danach kannst Du versuchen, Dich auf das Brett mit beiden Füßen zu stellen. Versuche so lange wie möglich, es waagrecht zu halten, ohne dass eine Seite des Brettes den Boden berührt. Hier kannst Du eine Stoppuhr nutzen, um die Zeit zu messen. Versuche dabei Deinen eigenen Rekord zu knacken und besser im Flaschenwippen zu werden!

## 5. Ballprofi

*Ort/Fläche:* draußen

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* 1 Ball

*Anzahl der Spieler:* ab einer Person

*Ablauf:*

Wer ist der „Ballprofi“?

Nimm den Ball mit beiden Händen, wirft ihn an die Wand und fang den Ball wieder mit beiden Händen auf. Jetzt versucht Ihr, den Ball nur mit der rechten Hand an die Wand zu werfen und ihn auch wieder mit der rechten Hand fangen. Das Gleiche versucht Ihr auch mit der linken Hand.

Wenn Ihr das geschafft habt, versucht Ihr, den Ball mit beiden Händen zu werfen, in die Hände zu klatschen und den Ball wieder mit beiden Händen zu fangen. Danach könnt Ihr den Ball mit den Händen auf dem Rücken halten und von dort an die Wand werfen und wieder mit beiden Händen fangen. Die nächste Stufe ist es, den Ball mit der Faust zweimal gegen die Wand zu stoßen. Dann könnt Ihr versuchen den Ball gegen die Wand zu werfen, sich einmal um die eigene Achse zu drehen und den Ball mit beiden Händen wieder zu fangen. Wenn Ihr diese Übungen gemeistert habt, dann seid Ihr der Ballprofi!

## 6. Zungenbrecher

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* keine

*Anzahl der Spieler:* ab einer Person

*Ablauf:*

Hier ist Euer Sprachgeschick gefragt! Wie schnell schafft Ihr es, folgende Sätze richtig nachzusprechen? Und schafft Ihr es auch schneller oder fünfmal hintereinander?

- Am Zehnten Zehnten zehn Uhr zehn zogen zehn zahme Ziegen zehn Zentner Zucker zum Zoo.
- Blaukraut bleibt Blaukraut, Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Der Potsdamer Postkutscher putzt den Potsdamer Postkutschwagen.
- Der Zahnarzt zieht Zähne mit Zahnarztzange im Zahnarztzimmer.
- Die Katzen kratzen im Katzenkasten, im Katzenkasten kratzen Katzen.
- Fischers Fritze fischte frische Fische, frische Fische fischte Fischers Fritze.
- Hätte Hänschen Hans Holz hacken hören, hätte Hänschen Hans Holz hacken helfen.
- In Ulm und um Ulm und um Ulm herum.



## Spiele ab 2 Personen

### 1. „Würfel Bonsai“

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* fester Boden zum Würfeln

*Hilfsmittel:* 2 Würfel, Papier, Stift

*Anzahl der Spieler:* 2-20 Personen (viele Varianten möglich)

*Ablauf (Beispiel für 2 Personen):*

Ihr bekommt einen Zettel und einen Stift. Es wird ein großes Viereck gezeichnet mit 4x4 Kästchen. Ihr schreibt in die Kästchen die Zahlen von 2 bis 12 Durcheinander auf. Es muss jede Zahl mindestens einmal genommen werden. Jetzt würfelt Ihr abwechselnd mit beiden Würfeln. Die geworfene Zahl darf auf dem Bonsai-Zettel angekreuzt werden. Falls die Zahl auf dem Zettel zweimal existiert, darf nur eine von beiden angekreuzt werden. Das Spiel endet, sobald einer von euch alle Zahlen ankreuzen konnte und „Bonsai“ ruft.

5	2	8	3
12	4	7	10
6	11	9	8
10	3	5	7

## 2. Blinder Käfer

*Ort/Fläche:* beliebig (ausreichend freie Fläche)

*Untergrund:* flach (ohne Stolperfallen)

*Hilfsmittel:* Schal oder Augenbinde

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Einer von euch wird zum „Blinden Käfer“ ernannt. Ihm werden die Augen verbunden und er wird ein bis zwei Mal im Kreis gedreht. Die Anderen dürfen den Blinden Käfer rufen oder ganz leicht berühren, ohne Ihm dabei weh zu tun. Der blinde Käfer versucht, einen von euch zu fassen. Wenn jemand gefangen wurde, wird dieser zum neuen blinden Käfer.

## 3. Eierlaufen

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* Fliesen (abwischbar), Rasen, Steine

*Hilfsmittel:* Löffel, Eier (alternativ können auch kleine Bälle, Kartoffeln oder ähnliches genommen werden)

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf bei 2 Personen:*

Jeder von euch bekommt einen Löffel und einen runden oder ovalen Gegenstand, z.B. ein Ei, auf den Löffel gelegt. Ihr beide startet von der gleichen Position aus. Gleichzeitig beginnt Ihr, mit gestreckten Armen loszulaufen. Dabei versucht Ihr, den Gegenstand auf dem Löffel nicht fallen zu lassen. Fällt der Gegenstand herunter, muss derjenige zurück zur Startlinie. Einer von euch hat gewonnen, wenn er die vorher vereinbarte Ziellinie erreicht hat.

(Falls es mehr als zwei Spieler gibt, übergebt Ihr den Löffel an den Nächsten)

*Varianten:*

Um eine größere Herausforderung zu erstellen, kann die Strecke ein paar Hindernisse enthalten. Zum Beispiel muss man Slalom um Stühle laufen, unter einem Tisch Durchkrabbeln oder über etwas hinüber steigen.

#### *4. Topf schlagen*

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* Kochlöffel, Topf, Schal, Süßigkeiten oder Kleinigkeit zur Belohnung

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Einem von euch werden die Augen verbunden und er wird im Kreis gedreht. Danach geht derjenige auf die Knie. Die Anderen verstecken den Topf in dem Raum und legen ihn verkehrt herum auf den Boden. Unter den Topf kann eine Kleinigkeit zur Belohnung gelegt werden.

Jetzt versucht derjenige mit den verbundenen Augen, den Topf zu finden. Dafür schlägt er immer mit dem Kochlöffel auf den Boden. Die anderen von euch helfen, indem sie „heiß“ rufen, wenn er nahe am Topf ist und „kalt“ rufen, wenn er sich entfernt. Sobald er den Topf findet, wird einmal mit dem Kochlöffel drauf geschlagen. Er darf sich die Überraschung unter dem Topf nehmen und jemand neuen von euch bestimmen.

*Bemerkung:*

Das Versteck kann je nach Alter von euch angepasst werden.

## *5. Ich sehe was, was Du nicht siehst*

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* keine

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

### *Ablauf:*

Einer von euch beginnt und sucht sich einen Gegenstand in einem Raum oder auf einer freien Fläche aus, der für alle zu sehen ist. Sobald er etwas gefunden hat, ist die Farbe des Gegenstandes für das Spiel wichtig. Er sagt folgenden Satz: „Ich sehe was, was Du nicht siehst und das ist ... (Farbe nennen).“

Die anderen von euch versuchen nun, den Gegenstand zu erraten. Wenn einer es erraten hat, darf er den neuen Gegenstand aussuchen. Wenn der Gegenstand zu schwer ist, können zwischendurch auch Tipps gegeben werden.

## 6. Gerade gewinnt

*Ort/Fläche:* Tisch

*Untergrund:* fest

*Hilfsmittel:* Blatt Papier, Stift

*Anzahl der Spieler:* 2 Personen

*Ablauf:*

Zeichnet auf ein Blatt Papier 6x7 Kästchen. Ihr könnt zwei unterschiedlich farbige Stifte nehmen oder einer von euch kreuzt die Felder an und der andere malt einen Kreis. Nun beginnt einer und darf als erster seinen Zug machen, indem er das Kästchen anmalt, ankreuzt oder einen Kreis zeichnet. Gespielt wird immer von unten nach oben. Es kann kein Kästchen am Anfang in der Mitte gewählt werden. Wer zuerst 4 gleiche Symbole aneinander gereiht hat, gewinnt das Spiel.

Wichtig: Die vier aneinander gereihten Kästchen müssen immer eine Gerade bilden, egal ob „stehend“, „liegend“ oder quer!


## 7. Kästchen-King

*Ort/Fläche:* Tisch

*Untergrund:* fest

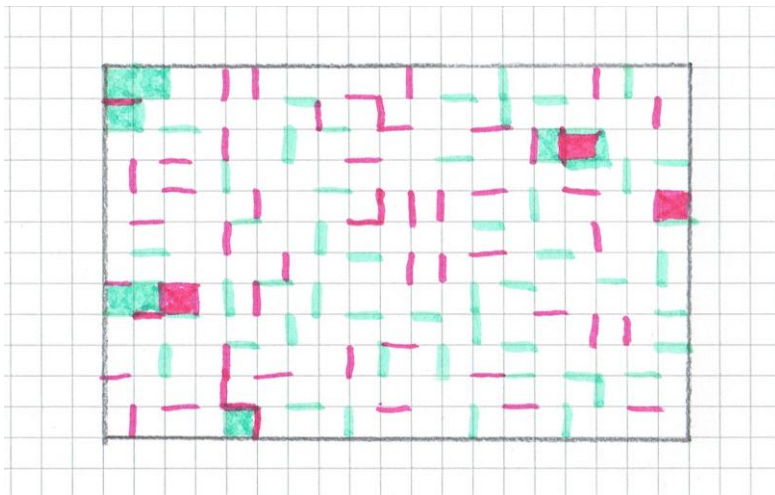
*Hilfsmittel:* kariertes Papier, 2 verschiedene Buntstifte

*Anzahl der Spieler:* 2 Personen

*Ablauf:*

Malt auf das karierte Blatt ein beliebig großes Rechteck entlang der Linien. Jeder von euch bekommt eine eigene Farbe zugeteilt und nutzt zum Spielen seinen eigenen Buntstift.

Alle von euch dürfen jetzt abwechselnd einen Strich entlang der Linien zeichnen. Wer es schafft, ein Kästchen zu schließen, darf es in seiner Farbe ausmalen. Danach darf er noch einen Strich malen. Wenn wieder ein Kästchen geschlossen wird, darf der Spieler erneut eine Linie zeichnen, bis er kein Kästchen mehr schließt. Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Kästchen ausgemalt sind. Anschließend werden die farbigen Kästchen gezählt und der mit den meisten geschlossenen Kästchen gewinnt das Spiel.



## 8. Kreuzspiel Meister

*Ort/Fläche:* Tisch

*Untergrund:* fest

*Hilfsmittel:* Papier, Stifte

*Anzahl der Spieler:* 2 Personen

*Ablauf:*

Auf ein Blatt Papier werden 3x3 Kästchen gezeichnet. Einer von euch malt die Kreuze und der Andere malt Kreise. Nun beginnt einer und darf in ein Feld sein Zeichen malen. Anschließend ist der Andere am Zug. Wer zuerst 3 gleiche Symbole in einer Reihe - untereinander oder diagonal - hat, gewinnt. Ganz oft gibt es aber keinen Gewinner, da es keiner geschafft hat, den anderen auszutricksen.

X	O	
	X	

## 9. Murmelstoßen

*Ort/Fläche:* Fußboden

*Untergrund:* fest

*Hilfsmittel:* mehrere Murmeln

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Jeder von euch bekommt gleich viele Murmeln. Alle setzen sich in einem Kreis oder gegenüber auf den Fußboden, sodass in der Mitte eine freie Fläche entsteht. Jetzt müssen alle der Reihe nach jeweils eine Murmel in die Mitte rollen. Wer dabei eine oder mehrere Murmeln aus der Mitte trifft, darf diese zu seinen eigenen Murmeln legen. Wer am Ende alle Murmeln hat, gewinnt.

## 10. Ich packe meine Tasche

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* keins

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Jemand beginnt und sagt einen Gegenstand, den er in seiner Tasche packen möchte, zum Beispiel: „Ich packe in meine Tasche einen Fußball“. Danach kommt der Nächste an die Reihe und muss den vorherigen Gegenstand wiederholen und einen neuen dazu sagen: „Ich packe in meine Tasche einen Fußball und eine Taschenlampe.“. Es kommen immer mehr Begriffe dazu, wenn man vergisst, einen aufzuzählen, hat man verloren.

Wer kann sich die meisten Begriffe merken und alle in der richtigen Reihenfolge aufsagen?



## *11. Memory*

*Ort/Fläche:* Tisch

*Untergrund:* fest

*Hilfsmittel:* Papier, Stifte, Schere

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Wenn Ihr kein Memory zu Hause habt, könnt Ihr Euch selbst eins basteln. Hierfür braucht Ihr nur mehrere gleich große Zettel und Stifte. Mal auf jeweils zwei Zetteln immer das Gleiche Motiv und schon könnt Ihr mit eurem eigenen Memory beginnen.

Tipp: Nehmt am besten nur Buntstifte und malt nicht zu fest. Ansonsten kann man das Motiv durch den Zettel hindurch sehen und das Spiel macht keinen Spaß.

## 12. Ufo versenken

*Ort/Fläche:* Tisch

*Untergrund:* fest

*Hilfsmittel:* kariertes Papier, 2 Stifte, einen Gegenstand zum Sichtschutz

*Anzahl der Spieler:* 2 Personen

*Ablauf:*

Jeder von euch malt sich zwei Koordinatennetze von 1 bis 10 und A bis J auf sein Blatt Papier. Auf das eine Koordinatennetz malt er verdeckt jeweils 4 Ufos (Ein Ufo so groß wie 2 Kästchen, eins wie 3 Kästchen, eins wie vier Kästchen und eins wie 5 Kästchen).

Auf dem anderen Koordinatennetz könnt Ihr die Felder markieren, bei welchen euer Gegner Ufo oder Himmel hat. (Felder mit keinem Ufo ein X und Felder mit Ufo ein O)

Fragt Euch jetzt gegenseitig nach Feldern, auf denen Ufos des Gegners liegen könnten, um sie zu treffen. Beispiel: „Ist ein Ufo bei Dir auf D5?“. Wenn dort ein Ufo fliegt, muss der Gegenspieler „getroffen“ sagen und Ihr dürftet noch einmal fragen. Wenn Ihr das ganze Ufo getroffen habt, antwortet der Gegenspieler „versenkt“. Wer als erstes alle Ufos versenkt hat, gewinnt das Spiel.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3		X								
4										
5		X				X				
6				O						
7				O						
8										
9										
10										

### 13. Buchstaben-Bahn

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* Keine

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Bei diesem Spiel wird ein Wort durch das ganze Alphabet auf die Reise geschickt!

Sucht Euch ein zweisilbiges Wort, das mit einem Selbstlaut (a, e, i, o, u) beginnt! Beispielsweise Adler oder Ente. Hier beginnt der erste Spieler und sagt also „Adler“, der nächste „Badler“, dann „Cadler“, der danach „Dadler“ und so weiter... oder nutzt das Wort „Ente“, „Aente“, „Bente“, „Cente“, „Dente“ und so weiter das ganze Alphabet Durchgesprochen werden. Wer einen Fehler macht, scheidet aus dem Spiel oder muss ein Wort vollständig Durchbuchstabieren, um weiter mitspielen zu dürfen.

### 14. Sinnestest- Riechen

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* Halstuch, verschiedene Gegenstände, die intensiv riechen

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Wer wird das Sinnestest-Riechen bestehen?

Jedem von euch werden die Augen verbunden. Danach werden Ihm verschiedene Gegenstände, die einen intensiven bzw. angenehmen oder unangenehmen Geruch haben, unter der Nase gehalten. Beispielsweise: Blumen, Parfüm, Früchte, Gemüse, Wurstsorten, Käsesorten, Zwiebel, Knoblauch, Rasierwasser, Schuhe, Socken. Ihr könnt auch, um Ihn zu irritieren, zwei Dinge gleichzeitig unter der Nase halten.

### *15. Auf die Füße treten*

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* beliebig

*Hilfsmittel:* keine

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Hier fassen sich zwei von euch an den Händen. Jetzt versuchen sie, sich gegenseitig auf die Füße zu treten. Gewonnen hat, wer dem anderen 10-mal auf die Füße tritt. Danach kommt das nächste Paar an die Reihe und zuletzt treten die beiden geschicktesten Füßetreter gegeneinander auf. Wer wird wohl der Sieger sein?

### *16. Zahlenzauber*

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* ein Tisch oder eine gerade Ebene

*Hilfsmittel:* Papier, Stifte und Würfel

*Anzahl der Spieler:* ab 2 Personen

*Ablauf:*

Bei diesem Spiel werden Zahlen weggezaubert!

Mit einem Stift schreibt jeder von euch auf ein Stück Papier für sich die Zahlenreihe 1-6 nebeneinander auf. Dann wird gewürfelt, hier darf jeder die Zahl „Wegzaubern“, die er gewürfelt hat. Wenn diese Zahl in seiner Zahlenreihe bereits verschwunden ist, darf er sie beim rechten oder linken Nachbarn Wegzaubern. Ist diese Zahl auch da bereits weggezaubert, muss er die Zahl wieder in seine Reihe aufnehmen. Am Ende gewinnt, wer als erstes alle Zahlen weggezaubert hat.

## Spiele ab 3 Personen

### 1. „Around the World“

*Ort/Fläche:* je nach Teilnehmerzahl, passende Fläche vor dem Basketballkorb

*Untergrund:* beliebig (Stein, Sand, Rasen...)

*Hilfsmittel:* Basketballkorb/Papierkorb, Hütchen (abhängig von Spieleranzahl), Basketball oder anderer Ball

*Anzahl der Spieler:* 3-6 Personen

*Ablauf:*

Die Hütchen werden in einem großen Halbkreis vor dem Basketballkorb/ Papierkorb platziert.

Jeder von euch stellt sich vor ein beliebiges Hütchen (oder einen anderen Gegenstand als Markierung). In einer zuvor festgelegten Reihenfolge wird versucht, den Korb von der eigenen Markierung aus zu treffen. Gelingt ein Treffer, rückt der Spieler ein Hütchen (im Uhrzeigersinn) weiter. Gelingt kein Treffer, bleibt er an seinem Hütchen stehen. Ziel des Spiels ist es, von jeder Markierung einen Treffer zu landen, bis das eigene Hütchen wieder erreicht wurde.

Varianten:

Je nach Treffsicherheit und Altersstufe der Spieler, kann der Halbkreis weiter weg vom Korb ausgelegt werden oder näher dran. Wichtig ist, dass jeder von euch zu Beginn eine feste Zahl zugeordnet bekommt und sich merkt, wann er an der Reihe ist, da die optische Reihenfolge durch das Weitergehen bei einem Treffer nicht beibehalten wird. Falls nur wenige mitspielen, können auch Markierungen gelegt werden, die zu Beginn nicht besetzt werden, von denen es aber trotzdem gilt, während des Rundlaufes einen Treffer zu erzielen.

## 2. Buchstabenmix

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* Tisch

*Hilfsmittel:* evtl. 1 Stift, 1 Papier

*Anzahl der Spieler:* ab 3 Personen

*Ablauf:*

Bei diesem Spiel ruft einer von euch ein Wort in die Runde, beispielsweise „Löwe“! Jetzt muss das Wort so schnell wie möglich nach dem Alphabet in der richtigen Reihenfolge sortiert werden. Löwe hieße, „ELÖW“. Wer ist der schnellste? Falls es Euch am Anfang etwas schwer fällt, könnt Ihr das Alphabet groß aufmalen und bei Bedarf draufschauen.

## 3. Mafiaboss

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* Boden, Tisch

*Hilfsmittel:* 1 Würfel, Münzen (10-15 Stück)

*Anzahl der Spieler:* ab 3 Personen

*Ablauf:*

Alle von euch bekommen jeweils 2 Münzen und es wird gewürfelt. Derjenige, der zuerst die Zahl 6 gewürfelt hat, ist der Mafiaboss. Der Mafiaboss bestimmt, welche Zahl die anderen Mitglieder würfeln dürfen. Wenn eines der Mitglieder die befohlene Zahl gewürfelt hat, so bekommt es die entsprechende Zahl in Münzen ausgezahlt. Wer die befohlene Zahl nicht würfeln konnte, muss eine Münze in die Kasse der Mafia einbezahlen. Wenn aber ein Mitglied die 6 würfelt, so wird dieser der Mafiaboss und darf bestimmen. Wer nach 15 Minuten die meisten Münzen hat, gewinnt.

#### *4. Schnecken-Steintanz*

*Ort/Fläche:* draußen

*Untergrund:* Boden

*Hilfsmittel:* 1 Stein (klein), 1 Stück Kreide

*Anzahl der Spieler:* ab 3 Personen

*Ablauf:*

Auf den Boden wird eine große Schnecke gemalt, diese wird in 12 Felder geteilt und die Zahlen werden in die einzelnen Felder mit der Kreide beschriftet. Jetzt darf einer von Euch den Stein in das erste Feld legen und versucht, auf einem Bein hüpfend, den Stein von dem ersten Feld in die nächsten Felder zu stoßen. Wenn er den Stein aus der Reihe stößt, der Stein auf einer gemalten Linie landet oder er sein Bein absetzt, ist der Nächste von euch an die Reihe.

Sieger ist, wer fehlerfrei die ganze Schnecke vor und zurück hüpfen kann.

## **Spiele ab 4 Personen**

### *1. Sei kein Huhn*

*Ort/Fläche:* beliebig

*Untergrund:* Boden, Wiese

*Hilfsmittel:* 1 Ball, ein Softball (oder eine zusammengefaltete Socke)

*Anzahl der Spieler:* ab 4 Personen

*Ablauf:*

Bei diesem Spiel stellt Ihr Euch im Quadrat auf! Ihr spielt Euch den Ball nacheinander zu. Wer den Ball nicht fangen kann oder den anderen den Ball schlecht zuspielt, muss laut „H“ sagen. Beim zweiten muss der Verursacher laut „U“ rufen, beim dritten Fehler muss die Person dann laut „H“ sagen, beim vierten Fehler wird „N“ gerufen. Der vierte Spieler hat also das Wort „Huhn“ gebildet. Er ist dementsprechend das Huhn und hat verloren. Die anderen können weiter spielen, bis es nur einen Gewinner gibt, oder das neue Huhn löst das erste Huhn ab und muss so lange aussetzen, bis jemand neues zum Huhn wird.



## 2. Flaschen-Slalom

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* Boden

*Hilfsmittel:* 7 Flaschen, 1Tuch, 1 Spielleiter

*Anzahl der Spieler:* ab 4 Personen

*Ablauf:*

Beim Flaschen-Slalom musst Du vorsichtig sein, da keine Flasche umfallen darf! Lasst Euch nicht täuschen!

Ihr stellt sieben Flaschen hintereinander im Abstand von etwa 50 cm auf. Jetzt dürft Ihr nach Slalomart einmal vorsichtig um die sieben Flaschen als Probe herumgehen und sich die Abstände der Flaschen merken. Danach geht Ihr vor die Tür. Alle Flaschen, bis auf eine, werden weggeräumt. Vom Spielleiter bekommt der erste von euch ein Tuch um die Augen gebunden und darf die erste Flasche ertasten. Sobald er startet, wird die erste Flasche heimlich weggenommen. Er bemüht sich, um die Flaschen zu laufen, um keine davon umzustößen.

Es sieht bestimmt lustig aus! Jetzt sind nacheinander die anderen dran.

## 3. Luftballontanz

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* Boden

*Hilfsmittel:* Luftballons, Schnüre, Musik

*Anzahl der Spieler:* ab 4 Personen

*Ablauf:*

Ihr bekommt einen Luftballon und eine Schnur, die ca. 50 cm lang ist. Dann pustet jeder von euch seinen Ballon auf und bindet ihn mit der Schnur am eigenen rechten Fuß fest.

Musik an, dann kann es losgehen!

Jeder versucht, im Tanz den anderen Mitspielern die Luftballons zum Platzen zu bringen. Vorsicht, beschütze gleichzeitig Deinen eigenen Luftballon! Wenn ein Luftballon platzt, kann derjenige einen anderen Ballon schnell aufblasen und weiter mit machen oder er scheidet aus. Man kann auch paarweise spielen, dann scheiden beide von euch aus, wenn der Ballon des Partners platzt.

#### 4. Flaschendreher

*Ort/Fläche:* drinnen

*Untergrund:* Boden, Tisch

*Hilfsmittel:* 1 Flasche

*Anzahl der Spieler:* ab 4 Personen

*Ablauf:*

Ihr setzt euch in einem Kreis hin, in der Mitte wird die Flasche platziert. Einer von euch kann mit einer schwierigen oder lustigen Frage anfangen, dann dreht er die Flasche. Wenn die Flasche zum Stillstand kommt, zeigt diese auf einen der im Kreis Sitzenden. Dieser muss die Frage beantworten und darf gleich mit der nächste Frage beginnen.

Denkt daran: Stellt keine Fragen, die Ihr nicht selber beantworten könnt oder möchtet!

Falls Euch keine Fragen einfallen, versucht doch diese und denkt Euch dazu neue Fragen aus:

- Was ist Dein Lieblingsessen?
- Welches ist Dein Lieblingschulfach?
- Was machst Du daheim, wenn Dir langweilig ist?
- Isst Du manchmal heimlich Süßigkeiten?
- Wer ist Dein Lieblingsmusiker?
- Wo möchtest Du unbedingt mal Urlaub machen und wieso?
- Welches Tier findest Du am Coolsten, welches findest Du total doof?
- Gehst Du lieber in den Zoo oder in einen Freizeitpark?
- Welchen Kinofilm hast Du zuletzt gesehen?