

# **Spiele**

**für Drinnen  
und Draußen**

*Deutsche  
Schützenjugend*



Herausgeber:

Deutsche Schützenjugend  
im Deutschen Schützenbund e.V.  
Lahnstraße 120  
65195 Wiesbaden

[info@schuetzenjugend.org](mailto:info@schuetzenjugend.org)  
[www.schuetzenjugend.org](http://www.schuetzenjugend.org)

Jugendsekretariat:

Tel.: 0611 - 468 07 21  
Fax: 0611 - 468 07 61

Diese Broschüre wird auf den Internetseiten der Dt. Schützenjugend zum kostenfreien Download angeboten. Um die Downloadzeit benutzerfreundlich zu halten, ist diese Broschüre mit weniger Bildern als die gedruckte Version versehen.

Wiesbaden 2002

## weitere Informationen zu Thema Spiele

finden Sie im Internet z.B. unter

[www.fundus-jugendarbeit.de](http://www.fundus-jugendarbeit.de)

[www.spielekiste.de](http://www.spielekiste.de)

[www.jugendarbeitsnetz.de](http://www.jugendarbeitsnetz.de)

oder einfach mit Hilfe einer Suchmaschine

z.B. [www.google.de](http://www.google.de)

## Inhalt

Kennenlernspiele	4
Gesellschaftsspiele	7
Quadrate legen	9
Spiele im Freien	10
Variationen zum Thema Völkerball	11
Lagerolympiade	12
Spiele im Schnee	14
Spiele im Wasser	16
Bau eines Wandmosaiks	18
Geländespiele	19

# Kennlernspiele

## Förderband

Die Spieler legen sich im Reißverschlussverfahren (Ohr an Ohr) auf den Boden. Der erste Mitspieler der Reihe wird über die hochgestreckten Hände weitergereicht.

## Funkerspiel

Die Spieler sitzen in einem Kreis, dann ruft z.B. Karl: "Karl ruft Inge". Karl und Inge "funken" indem sie beide Hände an den Ohren bewegen, die Nebensitzer von Karl und Inge, funken jeweils mit der einen Hand, die zu Karl oder Inge zeigt. Weiter macht dann Inge.

## Der lila Elefant

Alle Spieler sitzen in einem Kreis, einer hält einen Gegenstand (z.B. Kugelschreiber) in der Hand und sagt: "Das ist ein lila Elefant und ich heiße Fritz". Er gibt den Gegenstand an seinen Nachbarn weiter, der sagt: "Dies ist ein lila Elefant, ich habe ihn von Fritz bekommen und heiße Peter", usw.. Das Ganze einmal im Kreis herum.

## Chinesischer Wortsalat

Die Mitspieler werden in 5 Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe verlässt den Raum. Von einem viersilbigen Wort bekommt jede Gruppe eine Silbe zugeteilt (z.B. "Ti-ger-kä-fig"), die sie laut ruft, während die fünfte Gruppe wieder hereinkommt und versucht, das Wort zu erraten.

## Familienspiel

Pro Familie werden vier oder fünf Namenskarten (z.B. Vater Meier, Mutter Meier, Sohn Meier, Tochter Meier, Hund Meier) und ein Sitzplatz benötigt. Solange die Musik läuft, laufen alle Spieler durcheinander und tauschen ihre Namenskarten mit den anderen Spielern. Endet die Musik, müssen sich die Familien finden und auf ihren Stuhl setzen. Zuerst der Vater, auf dessen Schoß die Mutter, dann Sohn, Tochter und Hund. Sieger ist die Familie, die zuerst sitzt.

*Variante 1:* ähnlich klingende Familiennamen wählen (Meier, Schreier, Beier, Leier, ...)

*Variante 2:* Tiernamen als Familiennamen (z.B. Hund, Katze, Vogel o.ä.) wählen, hier müssen sich die Familien finden, indem sie die Laute ihres Tieres nachahmen.

## Zick-Zack

Die Mitspieler sitzen in einem Kreis, ein Spieler steht in der Mitte mit einer gerollten Zeitung (o.ä.) und zeigt auf einen Spieler im Kreis und ruft "Zick" oder "Zack". Bei "Zick" muss der Name des rechten Mitspielers genannt werden, bei "Zack" der des linken. Ruft der in der Mitte stehende "Zick-Zack" so müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen, wer übrig bleibt, steht nun in der Mitte.

## Blickkontakt

Die Spieler sitzen im Kreis und suchen sich über Blickkontakt einen Partner. Auf Kommando tauschen sie mit diesem Partner den Platz.

## Gordischer Knoten

Die Spieler stehen im Kreis, schließen die Augen, gehen aufeinander zu und fassen sich an den Händen. Auf Kommando werden die Augen wieder geöffnet und es wird versucht, den Gordischen Knoten ohne Loslassen der Hände wieder zu lösen.

## Shakehands

Jeder Spieler denkt sich eine Zahl zwischen 1 und 3. Durch Händeschütteln (ein-, zwei- oder dreimal) versuchen sich nun die drei Gruppen zu finden.

## Berufe raten

Zettel mit Berufen (Maler, Maurer, Filmstar usw.) werden den Spielern auf den Rücken geklebt. Nun versucht jeder der Reihe nach seinen Beruf durch Fragen bei seinen Mitspielern zu erraten. Es sind nur Fragen erlaubt, auf die mit "Ja" oder "Nein" geantwortet werden kann. *Variante:* statt Berufe müssen Prominente erraten werden.

## Körper mit Leben füllen

Die Teilnehmer bilden jeweils Zweiergruppen. Ein Spieler legt sich auf ausgerolltes Packpapier, der andere zeichnet seinen Körperumriss nach und umgekehrt. Durch Befragen füllt A den Umriss des B mit allem, was ihm wichtig erscheint (Geburtstag, Hobbies, Beruf, Interessen, Abneigungen, Lieblingsessen usw.) und

schreibt dies hinein. Anschließend werden die Umriss an den Wänden aufgehängt und die Partner stellen sich der Gruppe gegenseitig vor.

### Atomspiel

Die Mitspieler laufen im Raum durcheinander. Nach kurzer Zeit ruft der Spielleiter eine Zahl, z.B. "vier". Nun finden sich die Spieler in Vierergruppen zusammen und stellen sich gegenseitig vor. Anschließend stellt der Spielleiter eine Aufgabe, die von der Gruppe erfüllt werden muss (z.B. Menschenpyramide bauen, auf einem Bein und einer Hand stehen, ein Lied singen usw.). Anschließend lösen sich die Gruppen wieder und eine neue Zahl wird gerufen.

### Schlangenspiel

Alle Mitspieler stellen sich hintereinander in eine Schlange und fassen dem Vordermann an die Hüfte. Nun versucht der Kopf der Schlange den Schwanz zu fangen. Gelingt dies, geht der Kopf nach hinten und der nächste Spieler versucht den Schwanz zu fangen. Variante: Die Schlange darf sich nur in besonderer Art bewegen (z.B. Hüpfen, Entengang o.ä.).

### Der Namensball

Die Spieler sitzen oder stehen in einem Kreis. Ein Ball wird von Spieler zu geworfen und dabei werden die Namen genannt. Klaus sagt dann z.B.: "Klaus hat den Ball von Anne gefangen und wirft ihn zu Stefan" und Stefan sagt: "Stefan hat den Ball von Klaus gefangen und wirft ihn zu Gabi".

### Ruck-Zuck

Die Spieler sitzen in einem Kreis, jeder hat einen kleinen Gegenstand, z.B. Spielstein, Holzklötz, Hülse o.ä.). Nun legt jeder seine linke Hand mit der Innenfläche nach oben geöffnet auf das rechte Knie seines Nachbarn und legt den Gegenstand in diese Hand. Auf "Ruck" greift jeder mit der rechten Hand den Gegenstand in der linken Hand, auf "Zuck" wird der Gegenstand nach rechts in die Hand des Nachbarn gelegt. Auf geht's: "ruck-zuck-ruck-zuck" mal langsam und mal schneller...

### Platztausch

Alle Spieler erhalten auf einem kleinen Zettel eine Zahl, die sie sich merken; der Spielleiter gibt an, welche Zahlen er verteilt hat (z.B. von 1 bis 15). Nun setzen sich alle im Kreis auf einen Stuhl, einer bleibt in der Mitte stehen. Er wünscht sich nun z.B. dass Nr. 5 und Nr. 7 den Platz tauschen. Diese beiden Nummern müssen sich nun ohne zu sprechen finden und den Platz tauschen. Der Spieler in der Mitte versucht hierbei einen freiwerdenden Platz zu ergattern, wer übrig bleibt, steht nun in der Mitte.



### Ebbe und Flut

Die Spieler sitzen in einem Kreis und einer beginnt, eine Geschichte vom Meer zu erzählen. Die Spieler müssen alle darin vorkommenden Lebewesen (Menschen Tiere, Pflanzen...) nachahmen. Fällt in der Geschichte das Wort "Ebbe", so müssen sich alle auf den Boden setzen oder legen. Wer als letzter am Boden ist, erzählt die Geschichte weiter. Fällt das Wort "Flut", so müssen alle versuchen, so schnell wie möglich vom Boden wegzukommen, z.B. auf Tische oder Stühle. Der letzte erzählt nun wiederum die Geschichte weiter.

### Einrollen

Die Gruppe steht in einer Reihe und fasst sich an den Händen. Der letzte der Gruppe bleibt stehen und der Rest rollt sich um ihn herum auf, ohne die Hände loszulassen. Wenn es dann schön eng geworden ist, versuchen sich die Spieler hinzusetzen und wieder aufzustehen.

# Kennlernspiele

## Tiere basteln

Es werden Gruppen mit drei bis fünf Personen gebildet, die jeweils ein Blatt Zeitungspapier erhalten. Daraus soll nun der Umriss eines vorgegebenen Tieres entstehen, indem die Spieler reihum ein Stück der Zeitung abreißen.

Variante: es wird kein Tier vorgegeben und die Gruppenmitglieder dürfen nicht sprechen. Wer setzt sich durch?

mein linker Platz ist frei

Alle Spieler sitzen in einem Kreis, ein Platz bleibt frei. Der Spieler rechts des freien Platzes ruft nun: "mein linker Platz ist frei, ich wünsche mir den Christoph herbei". Christoph setzt sich nun auf den freien Platz und sein ehemaliger Nachbar macht weiter. Man kann vorher festlegen, dass Mädchen nur Jungs rufen dürfen und umgekehrt.

## Rhythmusspiel

Nach einem vorgegebenen Rhythmus müssen die Spieler den eigenen Namen und dann den Namen eines Mitspielers rufen. Der genannte Spieler macht dann weiter.

Rhythmen:

- Oberschenkelklopfen, Händeklatschen, eigener Name, neuer Name
- Oberschenkelklopfen, eigener Name, Händeklatschen, neuer Name
- Oberschenkelklopfen erst rechts dann links, eigener Name, Händeklatschen, neuer Name

Bei Fehlern: ausscheiden oder Striche im Gesicht verteilen (mit Lippenstift, Niveacreme o.ä.).

## Kreuzworträtsel

Alle Spieler schreiben ihren Namen so auf ein Blatt Papier, dass sich ein Kreuzworträtsel ergibt.

## Kartenstapeln

Die Spieler sitzen in einem Kreis, einer steht in der Mitte und verteilt von einem Stapel Spielkarten an jeden Mitspieler eine Karte. Die Spieler merken sich die Kartenfarbe (Kreuz, Herz, Karo, Pik) und geben die

Karten wieder an den Spielleiter zurück.

Der Spielleiter in der Mitte mischt nun die Karten, deckt sie der Reihe nach auf und nennt die Farbe. Wird Kreuz aufgerufen, so dürfen alle, die vorher Kreuz hatten, einen Platz nach rechts rutschen, auf den Schoß ihres Nachbarn, dann wird die nächste Kartenfarbe aufgerufen. Bewegen dürfen sich jedoch immer nur die Spieler, die keinen Mitspieler auf dem Schoß haben.

Deckt der Spielleiter eine Ass auf, so ruft er "Ass", woraufhin alle Aufeinandersitzenden Ihre Reihenfolge tauschen müssen, sodass der unterste Spieler nach oben darf.

## Zeitungschlagen

Die Spieler sitzen in einem Kreis, einer steht mit einer aufgerollten Zeitung in der Mitte. Ein Spieler fängt nun an, indem er sagt: "Klaus ruft Anja". Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen, Anja mit der Zeitung "abzuschlagen", ehe sie einen neuen Namen ("Anja ruft Peter") rufen kann.

*Variante:* statt der eigenen Namen gibt sich jeder einen Tiernamen oder den eines Prominenten mit dem selben Anfangsbuchstaben seines eigenen Namens.

## Zeitungstanz

Jeder Mitspieler erhält einen Bogen Zeitungspapier, auf dem er nun zu Musik tanzen muss. Endet die Musik, so muss die Zeitung auf die Hälfte gefaltet werden und auf der halbierten Zeitung weitergetanzt werden, bis die Musik wieder unterbrochen wird und die Zeitung wieder halbiert wird. Wer beim Tanzen neben seinen Zeitungsbogen tritt, scheidet aus.

## Teekesselchen

Zwei Spieler vereinbaren ein "Teekesselchen", also einen Begriff, der zwei verschiedene Bedeutungen haben muss, beispielsweise "Kauz". Nun umschreibt jeder der Zweiergruppe seine Bedeutung des Wortes für die anderen Mitspieler, die den Begriff erraten müssen. Z.B.: "Mein Teekesselchen lebt im Wald", der Partner umschreibt: "Mein Teekesselchen ist ein Mensch, der anders ist als andere Menschen".

Wer den Begriff erraten hat, darf sich einen Partner suchen, mit dem er das nächste Teekesselchen, z.B. "Bank" umschreibt.

## Streichholzstaffette

Vor Beginn des Spieles werden zwei Streichholzschachteln so präpariert, dass in jeder die selbe Anzahl Zündhölzchen liegen und alle Köpfe in die selbe Richtung weisen.

Die beiden Mannschaften nehmen nun auf ihren Stühlen in zwei Reihen Platz. Der erste Spieler bekommt jeweils die Streichholzschachtel. Auf Kommando öffnet er sie, nimmt ein Hölzchen heraus, dreht es um, legt es wieder hinein, schließt die Schachtel und gibt sie seinem Nachbarn weiter, der auf gleiche Weise ein Hölzchen umdrehen muss. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Streichhölzer umgedreht hat.

## Die Vier plumpst

Die Gruppe sitzt im Kreis und es wird reihum durchgezählt. Jeder, der eine Zahl sagen muss, in der eine "vier" vorkommt (4, 14, 40) oder die durch vier teilbar ist (8, 12) darf diese Zahl nicht nennen, sondern muss "plumps" sagen.

Wer Fehler macht, scheidet aus, bekommt einen Strich ins Gesicht oder muss ein Pfand abgeben.

4  
"plumps"

## Händeklatschen

Die Spieler sitzen rund um einen Tisch und legen die Hände auf die Tischplatte. Der linke Arm geht jeweils über den rechten Arm des Nebensitzers und der rechte Arm unter den linken Arm des anderen Nebensitzers.

Ein Spieler beginnt mit der Handfläche auf den Tisch zu klopfen. Nun müssen die Hände im Uhrzeigersinn in der

Reihenfolge wie sie auf dem Tisch liegen reihum klopfen. Wer falsch oder nicht schnell genug klopft scheidet mit der Hand, die den Fehler gemacht hat, aus.

Klopft ein Spieler zweimal, so ändert sich die Klopfrichtung, also geht es gegen den Uhrzeigersinn wieder zurück, bis den nächste zweimal klopft.

Klopft ein Spieler dreimal, so muss die folgende Hand aussetzen und die übernächste weiterklopfen.

## Eine Ente mit zwei Beinen...

Die Spieler sitzen im Kreis, einer beginnt den Satz und sagt "Eine Ente...". Der Nachbar sagt: "...mit zwei Beinen...", der dritte: "...geht ins Wasser...", der vierte: "...und macht platsch."

Der nächste Spieler fängt den Satz neu an mit "Zwei Enten...", worauf der nächste sagt: "...mit vier Beinen...", und der dritte: "...gehen ins Wasser..." und der vierte "... und machen platsch..." und der fünfte: "...platsch." (da es ja nun zwei Enten sind).

Dann werden es immer mehr Enten und immer mehr Spieler müssen "platsch" sagen. Wer sich verzählt oder verspricht scheidet aus oder bekommt einen Strich ins Gesicht. Daraufhin wird wieder bei einer Ente angefangen.

## L-Spiel

Der Spielleiter fordert einen Spieler auf, einen Satz in der "L-Sprache" zu sagen, also jedes "R" durch ein "L" zu ersetzen. Die Mitspieler achten darauf, dass er sich nicht verspricht.

Beispielsätze: Herr Reiher rollt durch den Rasen. Der Ritter reitet racheschnaubend auf dem Pferdt durch Berg und Tal. Rote Rosen riechen richtig reizend.

# Gesellschaftsspiele

## Ribbel-Dibbel

Alle Spieler sitzen in einem Kreis und zählen der Reihe nach durch, sodass jeder Spieler eine Nummer erhält. Nummer 1 beginnt und sagt: "Ribbel-Dibbel Nummer 1 ohne Dibbel ruft Ribbel-Dibbel Nummer 7 ohne Dibbel". Dann macht Nummer 7 weiter. "Ribbel-Dibbel Nummer 7 ohne Dibbel ruft Ribbel-Dibbel Nummer 12 ohne Dibbel". Wenn sich ein Spieler verspricht oder nicht schnell genug merkt, dass er gerufen wurde, bekommt er einen "Dibbel". Im wird mit einem angerußten Korke oder mit Niveacreme ein Punkt ins Gesicht gemacht. Er ruft dann natürlich "Ribbel-Dibbel nummer 12 mit einem Dibbel ruft Ribbel-Dibbel Nummer 3 ohne Dibbel".

## Erbsenrennen

Drei Tische werden zu einer Reihe zusammengestellt, zwei gleich große Gruppen sitzen sich links und rechts entlang der Reihe gegenüber.

Auf den letzten Tisch der Reihe werden Strohhalme und Erbsen gelegt. Irgendwo im Raum wird ein Zielpunkt festgelegt (z.B. im Papierkorb). Nun steht auf Kommando der erste Spieler der Reihe auf, läuft zum Ende des Tisches, saugt mit dem Strohhalm eine Erbse an, transportiert diese zum Ziel und setzt sich ans Ende der Reihe. Wenn er sitzt, darf der nächste aufstehen und eine Erbse ins Ziel bringen. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst durch ist.

*Variante:* Ist ein Spieler zurück am Tisch, muss er einen Keks essen und dann pfeifen, erst wenn er das geschafft hat, darf der nächste weitermachen.

## Kerzengreifen

Zwei gleich große Gruppen sitzen sich an einem Tisch gegenüber. An einen entfernten Ort im Raum wird eine Kerze aufgestellt. Die Spieler fassen sich unter dem Tisch an den Händen. Nun wird eine Münze geworfen. Bei Kopf drückt der erste der Reihe seinem Nachbarn die Hand, bei Zahl passiert nichts. Wird das zweite Mal Kopf geworfen, so drückt der zweite der Reihe dem dritten die Hand usw.. Ist der Händedruck beim letzten der Reihe angekommen, so muss er aufstehen und die Kerze holen. Die Gruppe, die die Kerze zuerst holt, erhält einen Punkt, die Gruppe, die Fehler macht, Minuspunkte. Gespielt wird auf Zeit oder bis jeder der Gruppe einmal nach der Kerze gerannt ist.

## Händeklatschen

Die Gruppe sitzt im Kreis und gibt einen Handklatsch von Spieler zu Spieler weiter im Kreis. Erst langsam, dann immer schneller. Die Hände sollen sich nicht immer berühren. Bei Doppelklatsch kann die Richtung gewechselt werden.

## Lehmann macht...

Ein Spieler gibt das Kommando, alle anderen müssen machen, was er vorgibt. Z.B. "Lehmann macht Daumen wackeln". Nun müssen alle Spieler beide Daumen auf dem Tisch bewegen, als würden sie etwas platt drücken.

## Vierviertel Takt

Alle Spieler werden durchnummeriert und bewegen sich gemeinsam im Takt wie folgt:

1. Hände auf die Oberschenkel klatschen
2. Händeklatschen
3. rechte Hand an linke Schulter
4. linke Hand an rechte Schulter

Bei 3. ruft ein Spieler seine eigene Nummer, bei 4. die eines Mitspielers. Der gerufene Mitspieler muss dann bei 3. seine Nummer und bei 4. die eines weiteren Spielers rufen. Macht ein Spieler Fehler, so scheidet er aus oder bekommt Striche ins Gesicht.

## Ding-Dong

Der Spielleiter beginnt mit der rechten Hand im Wechsel (Handrücken/ -innenfläche) auf den Tisch zu klopfen und sagt dabei im Rhythmus "die rechte Hand macht ding-dong". Das Kommando wird fortlaufend übernommen, bis der Spielleiter wieder an der Reihe ist. Er wiederholt nun das erste Kommando und fügt immer ein weiteres hinzu. Z.B. "die rechte Hand macht ding-dong, die andere Hand macht ding-dong / der Kopf liegt schräg / das rechte Auge geht zu / ich pfeife dazu / und strecke die Zunge raus ...

## Wörteraneinanderhängen

Ein Spieler nennt ein zusammengesetztes Hauptwort, der nächste bildet mit dem zweiten Teil des Wortes ein neues zusammengesetztes Wort. Also: Taschenlampe - Lampenschirm - Schirmherr - Herrenhaus - ...

## Quadrate legen

Es werden Fünfergruppen gebildet, die jeweils um einen Tisch sitzen. Jede Gruppe erhält zusätzlich einen Beobachter, der auf die Einhaltung der Regeln achtet.

Jede Gruppe erhält einen großen Umschlag in dem fünf kleine Umschläge A, B, C, D und E sind. Jeder der kleinen Umschläge enthält Teile eines Quadrates, die nach der Skizze aus gleich großen (10x10cm) Kartonquadraten ausgeschnitten werden und gemischt auf die Umschläge verteilt werden.

Dann gibt der Spielleiter folgende Anweisungen:

“In dem großen Umschlag, der auf Eurem Tisch liegt, befinden sich fünf kleine Umschläge. Jeder von Euch erhält nun einen kleinen Umschlag mit verschiedenen Teilen eines Quadrates. Eure Aufgabe ist es nun, dass jedes Gruppenmitglied ein Quadrat aus den Teilen legen muss.

Die Aufgabe ist erst beendet, wenn jedes Gruppenmitglied ein gleich großes Quadrat vor sich liegen hat.

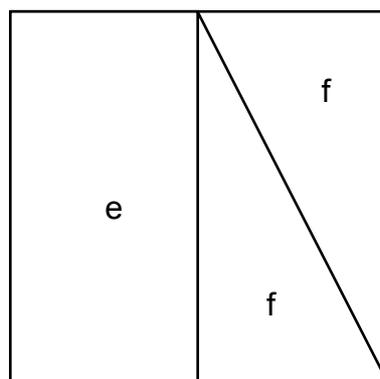
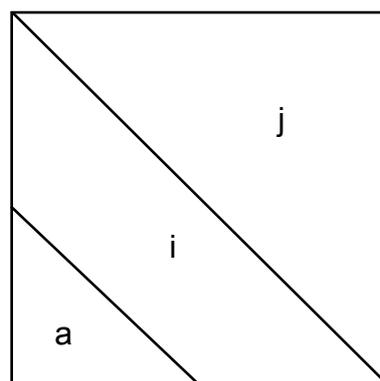
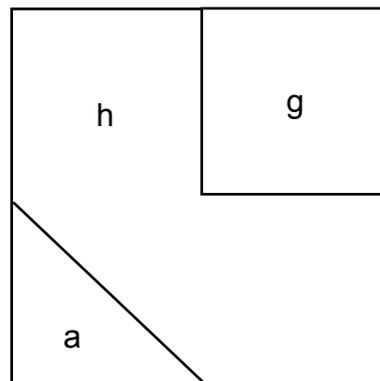
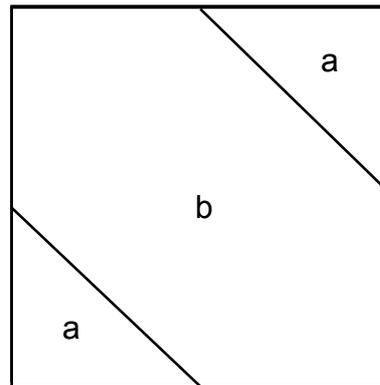
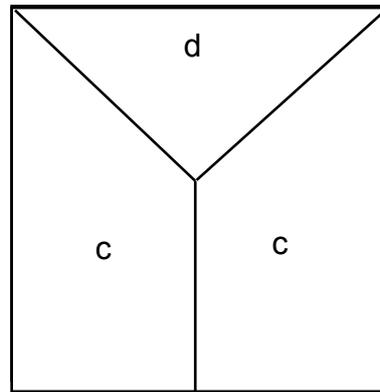
Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. kein Gruppenmitglied darf sprechen
2. kein Mitglied darf ein anderes um ein Teilstück bitten oder ihm sonst signalisieren, dass er gerne ein bestimmtes Teil hätte
3. jedes Mitglied kann, wenn es will, Teile in die Mitte des Tisches legen oder sie einem anderen Mitglied geben, jedoch darf niemand in die Figur eines anderen greifen.
4. jedes Mitglied darf Teile aus der Mitte nehmen, aber niemand darf in der Mitte Teile zusammenlegen.“

Ein Gruppenmitglied öffnet nun den großen Umschlag und verteilt die kleinen Umschläge A bis E an die Gruppe. Dann wird die Zeit gestoppt, die die Gruppen benötigen, um die fünf Quadrate zu legen.

Anschließend sollten sich die Gruppen mit dem Beobachter über ihr Verhalten untereinander und die Zusammenarbeit austauschen. Wie waren die Teilnehmer - selbstzufrieden? ungeduldig?

Umschlag A: g, b, f, c,  
Umschlag B: d, f  
Umschlag C: a, j  
Umschlag D: a, a, a, c  
Umschlag E: h, e, i



# Spiele im Freien

## Tellerrennen

Es werden Dreiergruppen gebildet. Jede Gruppe erhält vier Pappteller. Ein Spieler bindet sein linkes Bein am Unterschenkel mit einem Tuch an das rechte Bein seines Mitspielers. Mit Hilfe von Papptellern, die als Inseln dienen, müssen die beiden zusammengebundenen Spieler nun eine bestimmte Strecke überwinden. Es darf nur auf die Pappteller getreten werden. Der dritte der Gruppe legt den vierten freien Pappteller immer so vor seine zusammengebundenen Partner, dass sie mit einem Fuß bzw. dem Fußpaar auf den Teller treten können. Dann holt er den freigewordenen Teller und legt diesen wieder nach vorne. Hier können mehrere Gruppen gegeneinander antreten, die schnellste Gruppe gewinnt.

## Walze

Eine Gruppe von mindestens fünf Spielern bildet möglichst dicht nebeneinander eine Brücke, auf der ein Mitspieler ins Ziel gebracht werden muss. Die Brücke bewegt sich in richtung Ziel, indem der hintere Spieler der Brücke immer wieder nach vorne geht und sich an den Anfang der Brücke setzt. Der zu tragende Spieler muss dabei ebenfalls immer seine Position weiter nach vorne ändern.

## Fahrzeugrennen

Ein Spieler der Gruppe muss mit Hilfe eines "Fahrzeuges" ins Ziel gebracht werden. Das "Fahrzeug" müssen die anderen Mitglieder seiner Gruppe bilden, der "Fahrer" darf den Boden nicht berühren.

## Blindenführung

Es werden Zweiergruppen gebildet. Einem Spieler werden die Augen verbunden, sodass er nichts mehr sehen kann. Sein Partner führt ihn ins Ziel, indem er ihn in die richtige Richtung "pustet".

*Varianten:* Es wird durch Zurufen geführt, es werden Hindernisse aufgestellt...

## Brettrennen

Auf zwei langen Brettern (ca. 15x200x3 cm) werden aus alten Schläuchen, Rollandenbändern, Gürteln o.ä. Schlaufen befestigt, die als "Skibindungen" dienen und die Füße der Mitspieler auf den Brettern halten sollen. Es werden zwischen drei und fünf Schlaufen hintereinander pro Brett angebracht. Nun stellen sich drei bis fünf Spieler auf die Bretter in die Schlaufen und "fahren" eine bestimmte Strecke mit den Skiern.

## Laufbüchsen

In alte Eimer, Dosen, Holzklötze o.ä. werden seitlich zwei gegenüberliegende Löcher gebohrt. Durch die Löcher wird nun eine Schnur gezogen. Wenn man diese Schnur stramm hält, kann man auf den Büchsen laufen und ein Wettrennen machen oder einen Hindernisparcours durchlaufen.

## Ballrennen

Es werden Staffeln gebildet. Der erste Läufer legt eine bestimmte Strecke zurück, an deren Ende auf einem Hocker eine Ball liegt. Auf diesen Ball muss er nun mit der rechten Hand fassen, die linke Hand ans rechte Ohr legen und sich so einmal um den Ball drehen. Anschließend läuft er zurück und der nächste der Staffel ist an der Reihe.

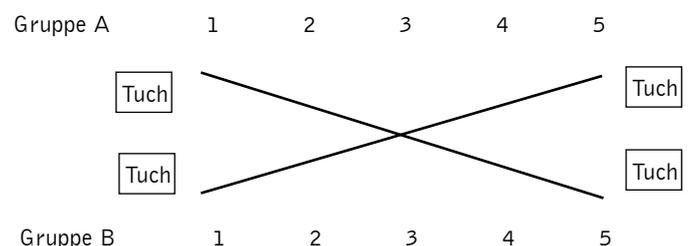
## Knall-Staffette

Es werden Staffeln gebildet. Am Ende der Laufstrecke liegen Luftballons. Dort angekommen bläst der erste Läufer einen Ballon auf und setzt sich darauf, bis er platzt. Der Knall ist der Startschuss für den nächsten Läufer. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Ballons zu platzen gebracht hat.

## Seilkreuz

Zwei Mannschaften stellen sich gegenüber auf, jeder Spieler erhält eine Nummer.

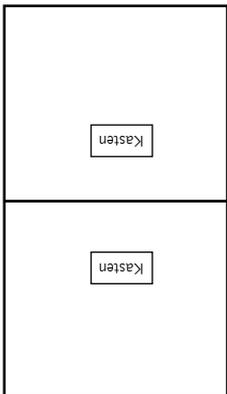
Zwischen den Mannschaften liegen zwei gekreuzte Taue, die in der Mitte zusammengeknotet sind. Etwa zwei Meter hinter jedem Seilende liegt je ein Tuch. Der Spielleiter ruft zwei Zahlen (z.B. 1, 3) und die betreffenden Spieler laufen zu den Tauenden und versuchen so schnell wie möglich, ihr Tuch zu ergreifen. Dabei dürfen die Tauenden nicht losgelassen werden. Wer sein Tuch aufgehoben hat, darf seinem Mannschaftskollegen helfen, das Tuch zu greifen, das Seil darf aber nicht losgelassen werden. Sieger ist das Paar, das zuerst zwei Tücher in den Händen hält.



# Variationen zum Thema Völkerball

Völkerball ist nur dann sinnvoll, wenn durch die Form des Spielfeldes, die Wahl der entsprechenden Spielgeräte und durch geeignete Spielformen und Spielregeln auch die schwächeren Spieler einer Gruppe einbezogen werden können und nicht den Spaß am Spiel verlieren. Hierzu geben wir im Folgenden einige Anregungen.

Spielen Sie mit einem Schaumstoff- oder Plüschball, dieser ist auch gut zu fangen und zu werfen und trifft nicht so hart.



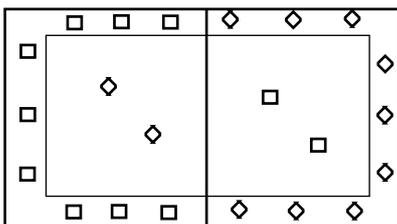
## Völkerball mit Hindernissen

Gespielt wird nach normalen Völkerballregeln. Als Hindernis und Deckung zugleich wird in jedes Spielfeld ein Kasten (o.ä.) gestellt. Gespielt werden kann mit einem oder mehreren Bällen.

## Völkerball verkehrt

Die Spieler beider Mannschaften stehen außerhalb des gegnerischen Feldes, in dem sich zwei Spieler der gegnerischen Mannschaft befinden.

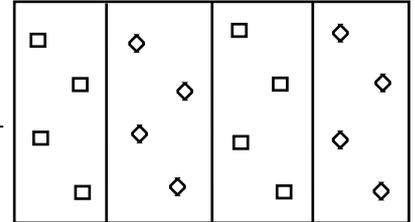
Jede Partei versucht nun, die Innenspieler abzuwerfen. Wer einen Treffer erzielt, geht in das Innenfeld der eigenen Mannschaft. Innenspieler dürfen selbst nicht abwerfen, werfen aber die Bälle ihren eigenen Außenspielern zu. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Spieler ins Innenfeld bringt oder nach einer festgelegten Zeit die meisten Spieler im eigenen Innenfeld hat.



## Vier Felder Völkerball

Beide Mannschaften versuchen, Spieler der gegnerischen Partei zu treffen, wobei getroffene Spieler im Feld bleiben und jeder Treffer einen Punkt gibt.

Sieger ist die Mannschaft, die als erste 15 Punkte erhält oder die in einer vorgegebenen Zeit die meisten Treffer erzielt.



## Völkerball mit Feldwechsel

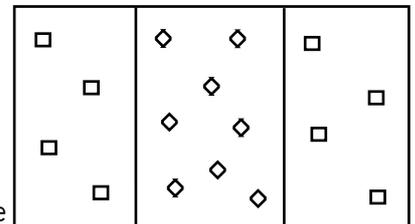
Die Mannschaften verteilen sich auf ein Innen- und zwei Außenfelder. Die Trennung wird durch Bänke oder sonstige Markierungen kenntlich gemacht.

Jede Mannschaft versucht, die gegnerische Mannschaft zu treffen, jeder Treffer gibt einen Punkt. Die getroffenen Spieler dürfen im Feld bleiben.

Variationen:

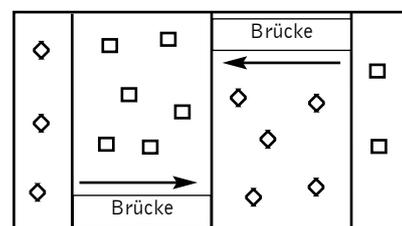
Die Innenspieler wechseln nach einer bestimmten Zeit ins Außenfeld.

Fängt ein Innenspieler den Ball, geht die Innenmannschaft in die Außenfelder.



## Brücken Völkerball

Gespielt wird nach normalen Völkerballregeln. Spieler aus dem Außenfeld können mit Hilfe einer „Brücke“ (mit Matten oder durch Bänke abzugrenzen) zurück in das Innenfeld. Wird der Spieler auf dem Weg dorthin durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen, muss er zurück ins Außenfeld. Es sollten mehrere Versuche zugelassen werden.



# Lagerolympiade

Die Lagerolympiade ist eine Ansammlung von Sportspielen. Sie kann Drinnen und Draußen durchgeführt werden. Kooperation, Spaß und Austoben stehen im Vordergrund, jeder der aktiv teilnimmt, wird ausgezeichnet. Es gibt nur Gewinner. Diese Olympiade kann mit weiteren Spielen aus diesem Heft ergänzt werden.

Material: Luftballons  
großes Tuch (2x4m)  
viele kleine Tücher  
Seil, Papier, Stifte  
Wäscheklammern oder  
Tesakrepp, evtl. Musik

## 1. Olympisches Feuer

Zu einer Olympiade gehört eine stilvolle Eröffnungsfeier. Alle Spieler bilden in zwei Reihen ein Spalier und fassen die gegenüberliegende Person an den Händen. Der Fackelträger (roter Luftballon als Fackel) wird nun auf den Armen der anderen Spieler durch das Spalier transportiert. Am Ende angekommen wird der Luftballon zum Platzen gebracht - die Spiele sind eröffnet.

## 2. Handycap-Volleyball

Es werden zwei Mannschaften aus je 3 Spielern gebildet. Die drei Spieler werden an den Handgelenken mit Tüchern so aneinander gebunden, dass nur die beiden äußeren jeweils eine Hand frei haben. Durch die Spielfeldmitte wird ein großes Tuch so gespannt oder gehalten, dass sich die gegnerischen Mannschaften nicht mehr sehen können. Jede Mannschaft bekommt drei Luftballons, die es gilt, in das gegnerische Spielfeld zu bringen. Ballons, die den Boden berühren gelten als Minuspunkt für die Mannschaft, in deren Feld sie auftreffen.

## 3. malerisches Tauziehen

Gespielt wird wie beim normalen Tauziehen, nur dass an jedes Tauende der ausgewählte "Künstler" der Gruppe angehängt ist. In etwa 1 bis 2 Metern Entfernung von dem "Künstler" ist ein Blatt Papier als Leinwand aufgehängt. Nun versucht jede Gruppe durch Tauziehen, ihren "Künstler" so nahe wie möglich an die Leinwand zu bekommen, damit er seine Zeichenaufgabe (ein Tier, Auto o.ä.) erledigen kann.

## 4. Stierkampf

In einem abgegrenzten Spielfeld - der Arena - befinden sich die Stiere. Ein Stier sind jeweils zwei Spieler, die hintereinander stehen, wobei der vordere Spieler seine Arme nach hinten um den anderen Spieler legt und der hintere seine Arme als Hörner nach vorne hält. Am Rand der Arena halten weitere Spieler Wäscheklammern hoch. Jeder Stier muss sich nun hüpfend durch die Arena bewegen und versuchen, zwei Wäscheklammern (eine auf jedes Horn) zu ergattern.

## 5. Kleiderkette

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Auf Kommando legt jeder Spieler so viele Kleidungsstücke ab, wie er entbehren kann. Daraus wird eine möglichst lange Kette zusammengelegt. Es kann eine Zeit oder Streckenbegrenzung festgelegt werden.

## 6. Roboting

Jeder Spieler wird zu Roboter und bewegt sich mit verbundenen Augen auf Zurufe seiner Mitspieler zu seinen eigenen Kleidungsstücken. Diese muss er nun wieder anziehen.

## 7. Seriation

Die Spieler stellen sich in zwei Gruppen gegenüber auf. Jeder versucht auf einem Bein zu stehen, dabei nicht zu wackeln, nicht zu reden oder zu lachen. Wem das nicht gelingt, der scheidet aus der Reihe aus, kann aber nun die anderen beeinflussen.

## 8. römisches Wagenrennen

Fünf Spieler bilden einen Wagen nebst Gespann und Lenker. Zwei stehen nebeneinander und bilden das Gespann, wobei jeder dem anderen einen Arm um die Schultern legt. Dahinter stehen zwei weitere Spieler zum Wagen nach vorne gebeugt, die Hände an den Hüften der Vorderleute. Der fünfte, der Lenker, nimmt nun auf den beiden "Wagenleuten" Platz und fasst mit seinen Händen die freien Hände des Gespannes als Zügel. Ist der Wagen aufgebaut, so kann er über eine bestimmte Strecke oder einen Hindernisparcours gelenkt werden.

*Variante Dressurreiten:* Hierbei geht es nicht um ein

Wettrennen, sondern jeder Wagen denkt sich Figuren aus, die dann zu Musik vorgeführt werden können.

## 9. Luftballon Chor

Es werden zwei oder mehr Mannschaften gebildet und jede Mannschaft bekommt um die Hälfte mehr aufgeblasene Luftballons als sie Mitspieler hat (bei einer Gruppe von 10 Leuten also 15 Luftballons). Die Aufgabe besteht darin, dass die Gruppe ihre Ballons über eine bestimmte Strecke transportiert. Hierbei müssen die Ballons ständig in der Luft sein. Den Ballon unter die Arme zu klemmen oder auf den Boden fallen zu lassen ist nicht erlaubt. Auf dem Weg bis ins Ziel muss von jeder Gruppe noch ein Lied gesungen werden.

## 10. Nordseewellenreiten

Alle legen sich wie die Ölsardinen auf den Boden nebeneinander. Auf Kommando drehen sich alle Spieler gleichmäßig nach recht oder links. Der letzte Spieler der Reihe legt sich quer auf die anderen. Durch die Wellenbewegung muss er auf die andere Seite der Reihe transportiert werden. Ist er dort angekommen, so darf sich der nächste auf die Wellen legen.

## 11. Doppelter Rittling

Je drei Personen bilden ein Gespann. Zwei stehen vorgebeugt nebeneinander, der dritte sitzt als Reiter verkehrt herum obenauf. Das Gespann bewegt sich durch Rückwärtsgehen vorwärts, der Reiter dirigiert es in die richtige Richtung.

Als Abwandlung kann man einen Hindernislauf machen oder eine Kür einbauen.

## 12. Olympisches Knäuel

Alle Spieler fassen sich an den Händen und bilden einen großen Kreis, die Hände dürfen nicht losgelassen werden. Jetzt gilt es, über oder unter den Händen der Mitspieler durchzugehen, bis sich ein Knäuel gebildet hat. Auf Kommando lassen alle los und gehen in den Kreis zurück, fassen sich aber nicht wieder an den Händen. Dann gehen die Spieler sofort in die Mitte zurück und versuchen das Knäuel genauso wie zuvor nachzustellen. Ob's geklappt hat, zeigt sich, wenn sich das Knäuel einfach wieder zu einem Kreis entwirren lässt.

Mit dieser Abschlusszeremonie ist die Olympiade beendet.

## Spiele im Schnee

### Die Schneerallye

Es werden mehrere Gruppen mit drei bis sechs Spielern gebildet. Sie müssen gemeinsam einen Weg im Gelände finden und dabei verschiedenen Aufgaben lösen.

Der Weg kann durch ein Streckenblatt, eine Wegbeschreibung, eine Wegskizze oder Fotos festgelegt werden. Die Streckenauswahl muss gut vorbereitet sein, es muss auf Gefahren und evtl. auf Naturschutzbestimmungen geachtet werden.

Die Teilnehmer können sich je nach Vorgabe zu Fuß, mit dem Schlitten, mit Langlauf oder Alpinski fortbewegen.

Die Aufgaben werden entweder von Streckenposten übermittelt oder der Gruppe beim Start mitgegeben.

Bei einer Schneerallye können Geschicklichkeits-, Orientierungs-, Tempo-, Kontakt-, Kreativ-, Sammel- oder Denkaufgaben gestellt werden.

Als Aufgaben eignen sich:

#### Geschicklichkeitsaufgaben

- Zwischen zwei Torstangen (Skistöcke) wird eine Querstange befestigt. Ein Gruppenmitglied muss über die Querstange kommen, die anderen unten durch.
- Ein Ball muss vor dem Darunterfahren hochgeworfen werden und nach dem Hindernis wieder aufgefangen werden.
- Die ganze Gruppe muss eine Strecke auf nur einem Schlitten zurücklegen, max. einer darf den Schlitten unterwegs verlassen.
- Dreht Euch mit möglichst wenigen Sprüngen um die eigene Achse.
- Möglichst viele Schneebälle müssen auf dem Skistock oder dem Schlitten über eine Strecke transportiert werden.
- Ein Windlicht muss mit Schneebällen ausgeworfen werden.
- Luftballons müssen zum Platzen gebracht werden.
- Ein Gruppenmitglied muss den anderen durch die Beine fahren.
- Rückwärtsfahren
- Eine künstliche Wellenbahn muss ohne Hinzufallen durchfahren werden.
- Fahren auf nur einem Ski

### Kontaktaufgaben

- Die Gruppe muss auf möglichst wenigen Skiern eine Strecke zurücklegen.
- Der müdeste Spieler einer Gruppe muss zur nächsten Station getragen werden.
- Die Gruppe muss einen Hang auf Platiktüten herunterrutschen.
- Die Spieler müssen zwei vorgegebene Kleidungsstücke austauschen.
- Einer muss ohne Skier die anderen eine bestimmte Strecke an den Skistöcken oder auf dem Schlitten ziehen.



### Kreativaufgaben

- Es muss ein Limerick gedichtet werden, der sich auf die Schneerallye bezieht.
- Aus Schnee wird ein Tier gebaut.
- Dichtet einen Wintersong.
- Es wird ein Menschenturm gebaut.
- Formt mit dem Körper Figuren im Schnee.

### Sammel- und Denkaufgaben

- Welchen Umfang hat dieser Baum?
- Wie hoch über dem Meeresspiegel seid Ihr hier?
- Bringt ein Kilo Schnee zum nächsten Streckenposten.
- Füllt ein Gefäß mit Wasser.

- Findet den größten Tannenzapfen.
- Misst die Entfernung zum nächsten Streckenposten.
- Findet ein "Naturereignis"
- Wie viele Tannen gehören zu der Baumgruppe dort?
- Findet Tierspuren im Schnee und ordnet sie den entsprechenden Tieren zu.

### Tempoaufgaben

- Kommt möglichst schnell zum nächsten Streckenposten.
- In einem Staffellauf muss eine bestimmte Strecke möglichst schnell auf nur einem Ski bewältigt werden.
- Alle Spieler bilden eine Schlange und versuchen so eine bestimmte Strecke zurückzulegen.

### Papageienfahrt

Zwei oder mehrere Spieler fahren in einer Reihe langsam hintereinander her. Aufgabe ist, die Spur des Vordermannes möglichst genau nachzufahren. Je nach Können der Fahrer kann auch Aufgabe sein, dass die Bewegungen des Vordermannes nachgeahmt werden müssen.

### Fangen

Eine Gruppe von Spielern (mind. 10 Personen) bewegt sich in einem abgesteckten Gelände, z.B. einer abgegrenzten Schnee- oder Eisfläche. Zwei Mitspieler sind die Fänger, die nun versuchen, ihre Mitspieler durch Berühren mit der Hand zu fangen. Die abgeschlagenen Spieler übernehmen dann selbst die Rolle des Fängers, bis sie jemanden berührt haben.

*Variante 1:* Zwei Tennisbälle werden in der Gruppe verteilt, diese sind Glücksbringer. Wer den Ball hat, kann nicht gefangen werden. Der Ball darf aber weitergereicht oder geworfen werden und kann so einen bedrohten Mitspieler vor dem Fänger retten.

*Variante 2:* Die Bälle haben nun die gegenteilige Aufgabe, nur wer im Besitz eines Balles ist, kann gefangen werden. Die Varianten können verbunden werden, sodass auf Zuruf des Spielleiters der Ball seine Funktion von Pech- zu Glücksbringer ändert.

### Achterbahn

Mit Langlaufski wird im ebenen Gelände eine große gespurte Acht von der Gruppe immer wieder durchlaufen. Interessant wird es am Kreuzungspunkt, hier müssen sich die Mitspieler aufeinander abstimmen.

### Rätselfahren

Dieses Spiel eignet sich am Besten für Alpinski, kann aber auch mit Schlitten oder Langlaufski oder ganz ohne Ski gemacht werden. Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Zahl auf den Rücken geklebt und auf der Abfahrtstrecke müssen alle versuchen, die Gesamtsumme der Zahlen herauszufinden.

*Variante:* statt der Zahlen werden die Buchstaben eines zusammensetzenden Wortes den Spielern auf den Rücken geklebt.



## Spiele im Wasser

Bei diesen Spielen stehen Spaß und Unterhaltung im Vordergrund. Die Spiele eignen sich für Hallen- und Freibäder, die Spieler müssen aber im Wasser noch stehen können.

### Sog erzeugen

Alle Mitspieler fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Auf Kommando gehen alle möglichst schnell links im Kreis herum; aber bitte nicht die Hände loslassen. Nach einiger Zeit erfolgt erneut ein Kommando. Nun gilt es, sich möglichst schnell in der entgegengesetzten Richtung weiter zu bewegen. Der Richtungswechsel wird einige Male wiederholt.

Was stellt Ihr fest? - Lasst Euch nun auf dem Rücken von dem Sog treiben; hierzu können auch Schwimmbretter eingesetzt werden.

### Spiele mit dem Schwimmbrett

Mit dem Schwimmbrett kann man sich gut im Wasser aufwärmen:

- Haltet das Brett mit ausgestreckten Armen vor Euch und bewegt Euch nur mit Beinbewegungen vorwärts.
- Setzt Euch auf das Brett, versucht über Wasser zu bleiben und Euch fortzubewegen.
- Wer kann den anderen Schwimmer vom Brett schubsen, ohne dabei selbst von seinem Brett zu fallen?
- Könnt Ihr Euch auf dem Brett stehend fortbewegen?
- Legt Euch rückwärts auf das Brett.
- Mehrere Bretter werden in die Mitte des Beckens gelegt, die Schwimmer dürfen die Bretter nur mit dem Kopf - wie ein Seehund - zum Beckenrand bewegen.
- Alle Schwimmer stellen sich am Beckenrand auf, werfen ihre Bretter vor sich ins Wasser und springen auf ihr Brett (Vorsicht: genügenden Abstand zu Beckenrand wahren und nacheinander springen).

### Volleyball mit Luftballons

Material: Luftballons, Gummischnur

Das Schwimmbecken wird mit einer Gummischnur in der Mitte abgeteilt. Die Gummischnur sollte etwa 50 cm über dem Wasserspiegel hängen. Es entstehen zwei Spielfelder, in denen sich jeweils zwei bis sechs Spieler aufhalten. Nun wird ein aufgeblasener Luftballon in das Becken geworfen. Ihn gilt es in das gegnerische Spielfeld zu bringen. Die Gummischnur ist das Netz,

über das der Ballon gespielt werden muss. Der Luftballon darf - wie beim Volleyball - gepritscht werden. Der Ballon muss aber innerhalb einer Mannschaft mindestens einmal hin und her gespielt werden, ehe er über das Netz gespielt werden darf. Fällt der Ballon auf die Wasseroberfläche, so erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

Je nach Mannschaftsgröße können auch mehrere Luftballons ins Spiel gebracht werden.

### Kerzenstaffel

Material: 3 Kerzenständer  
3 Kerzen  
3 Streichholzschachteln

Es werden drei Staffeln gebildet. Der erste Schwimmer holt den Kerzenständer vom anderen Beckenrand. Der nächste holt die Kerze. Dann müssen vom dritten Spieler die Streichhölzer vom gegenüberliegenden Beckenrand geholt werden. Nun muss die Kerze angezündet und wieder ausgeblasen werden. Anschließend werden nach und nach Streichhölzer, Kerze und Kerzenständer wieder an den gegenüberliegenden Beckenrand zurückgebracht. Sieger ist die Mannschaft, die alle Aufgaben als erste erledigt hat.

### Klammerspiel:

Material: Wäscheklammern, Papierblätter

Jeder Spieler bekommt eine Wäscheklammer, die er mit dem Mund festhalten muss. Alle Spieler befinden sich im Wasser am Beckenrand. Auf der anderen Beckenseite liegen Papierquadrate mit einer Kantenlänge von etwa 5 cm. Die Spieler schwimmen nun auf Kommando los, versuchen mit ihrer Wäscheklammer ein Papier aufzunehmen (die Hände dürfen nicht zur Hilfe genommen werden!) und es an den anderen Beckenrand zu transportieren.

#### Variationen:

- kann auch als Staffel gespielt werden
- die Papierstücke können zu einem Puzzle gehören, das von den Spielern verschiedener Gruppen zusammengesetzt werden muss.

### Spiele mit Ball

Ein großer leichter Ball wird in die Mitte des Beckens gelegt. Die Spieler von zwei gegnerischen Gruppen versuchen nun, den Ball mit Wasserspritzern an die jeweils andere Beckenseite zu treiben.

*Variation:* Die Spieler dürfen den Ball nur mit dem

Kopf anstoßen, die Hände dürfen nicht benutzt werden.

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt und bilden einen Kreis indem immer abwechselnd einer der Gruppe 1 und ein Spieler der Gruppe 2 nebeneinander stehen. Die Spieler fassen sich an den Händen. In die Mitte des Kreises wird ein Ball gelegt und abwechselnd müssen jeweils die Spieler von Gruppe 1 oder von Gruppe 2 versuchen, an den Ball zu kommen und ihn aus dem Kreis zu bringen, wobei die Hände nicht losgelassen werden dürfen.

### Schlüssel versenken

Mehrere Gruppen bilden jeweils einen Kreis, in dessen Mitte ein Schlüssel in einer Schale schwimmt. Im Wettstreit gilt es nun, das Gefäß mit Wasserspritzern zu füllen und es zum Untergehen zu bringen. Dabei dürfen die Hände nicht losgelassen werden.

### Gleiten lassen

Alle Spieler fassen sich an den Händen und bilden einen großen Kreis. Nun wird bis zwei abgezählt.

Die Spieler mit Nummer 1 bleiben stehen und halten die Schwimmer mit der Nummer 2, die sich ganz still auf den Rücken legen. Nummer 1 zieht nun Nummer 2 zum Mittelpunkt des Kreises, sodass sich alle 2er mit den Füßen berühren. Dann wird gewechselt.

Nun legen sich alle 1er auf den Bauch und versuchen, ohne sich zu bewegen, liegen zu bleiben.

### Wasserschlange

Die Spieler bilden eine Schlange, indem sie sich an den Händen fassen. Nun versucht der erste Spieler (der Kopf) den letzten Spieler (den Schwanz) zu fangen. Ist dies gelungen, reiht sich der Kopf als letztes in die Schlange ein und wird zum Schwanz, usw..

### Risikoball

Material: 1 Luftballon

Ein mit Wasser gefüllter Luftballon muss möglichst vorsichtig zugespielt werden, um nicht zu zerplatzen. Ziel ist es, den Wasserballon in einen Korb oder Eimer oder in eine Schüssel zu werfen, die am Beckenrand aufgestellt wird. Das Laufen oder Schwimmen mit dem Ball ist nicht erlaubt.

*Tipp: Bringt am meisten Spaß in kleinen Gruppen. Bei größeren Gruppen sollten zwei Mannschaften gegeneinander spielen und es sollte mit zwei verschiedenfarbigen Bällen gespielt werden, hierbei muss jede Gruppe versuchen, ihren Ball ins gegenüberliegende Tor zu bekommen.*

### Lebende Brücke

Die Spieler stellen sich paarweise gegenüber, fassen sich an den Händen oder legen die Arme dem Partner auf die Schultern. Nun versucht ein Spieler über die Arme der Mitspieler zur gegenüberliegenden Beckenseite zu kommen, ohne das Wasser zu berühren.

Dabei ist es wichtig, sein Gleichgewicht auf möglichst vielen Armen zu verteilen. Ist der Läufer am ersten Brückenglied vorbeigekommen, geht dieses Paar nach vorne und bildet erneut ein Brückenglied, bis der Läufer angekommen ist.

### Luftmatratzensteg

Mehrere Luftmatratzen werden so zusammengebunden, dass sie eine schwankende Brücke bilden, Sie werden am Rand des Beckens befestigt, Nun geht es, ohne herunterzufallen auf die andere Beckenseite zu gelangen.

## Bau eines Wandmosaiks

Diese Aufgabe eignet sich für Gruppen bei einer Ferienfreizeit. Sie erfordert von einer Gruppe Kinder und Jugendlichen, dass sie sich über einen längeren Zeitraum mit der Arbeit auseinandersetzt. Sie kann auch von einer Gruppe vorbereitet werden und bei einer öffentlichen Veranstaltung z.B. einen Spielefest oder im Rahmen einer Mach-Mit-Aktion vervollständigt werden.

Material: eine alte Spanplatte, Holzleisten  
Nägeln, Lack, alte Fliesen, Kleber  
Fugenfüller, Hammer, Säge

Zunächst wird ein Motiv entworfen, z.B. ein Tier, eine Stadt oder ein Emblem, das einen Bezug zu der durchzuführenden Veranstaltung hat. Das Motiv muss häufig abgestrahlt werden, da die zu verwendenden Holzleisten keine abgerundeten Formen zulassen.

Eine alte Spanplatte oder eine ausgediente Türe bilden den Untergrund. Nun wird das Motiv entsprechend der Größe des Untergrundes mit einem Stift auf die Platte aufgezeichnet. Hierbei sollte auch der Hintergrund des Bildes strukturiert werden.

Dann werden die Holzleisten entsprechend der Linien auf der vorgegebenen Zeichnung auf Gehrung gesägt und mit kleinen Nägeln auf die Platte genagelt. Auch der Rand wird aus Holzleisten erstellt. Anschließend können sie lackiert werden.

Die gesammelten Fliesen (alte Fliesenreste kann man im Fachhandel erfragen) werden mit einem Hammer oder einer Kneifzange zerkleinert. Um möglichst viele kleine Teile einer Fliese zu bekommen, legt man die

Fliesen auf einen harten Untergrund und schlägt mit dem Hammer fest auf die Fliese. Um Verletzungen vorzubeugen und die Teile wiederzufinden, sollte die Fliese in Papier oder eine Plastiktüte eingepackt werden. Die verschiedenen Fliesenteile werden anschließend nach Farben in Gefäßen sortiert.

In die einzelnen Felder auf der Platte werden nun die bunten Mosaiksteine mit Fliesenkleber befestigt. Die Steinchen sollten sich untereinander nicht berühren, da sonst keine Fugen entstehen.

Innerhalb eines Feldes sollte jeweils eine Farbe verwendet werden, für den Hintergrund empfiehlt es sich Farben zu verwenden, die das Motiv zur Geltung kommen lassen. Wenn alle Steinchen aufgeklebt sind, sollten sie gereinigt werden, da dies nach dem Verfugen nicht mehr möglich ist.

Zum Ausfugen verwendet man Fugenfüller aus dem Fachhandel oder rührt sich selbst welchen an. Dazu wird feiner Sand mit Zement und zementechten pulverisierten Farben gemischt. Die Masse wird solange mit Wasser angerührt, bis ein dickflüssiger Brei entsteht. Diesen gießt man in die Fugen und verstreicht ihn mit einem Schwamm oder einer Spachtel. Dabei muss darauf geachtet werden, dass alle Fugen ausgefüllt sind. Ist die Fugenmasse leicht angetrocknet, so wischt man den Rest mit einem feuchten Schwamm vorsichtig ab. Im trockenen Zustand kann das Mosaik dann noch mit einem Lappen auf „Hochglanz“ gebracht werden.

Das fertige Bild kann dann in geeigneter werbewirksamer Form seiner Bestimmung übergeben werden.



## Anomalienspur

Es wird eine Wegstrecke festgelegt, die entweder allen Teilnehmern bekannt ist oder durch Zeichen (Papier-schnipsel) markiert wird.

Entlang dieser Strecke werden „komische“ Gegenstände versteilt (z.B. eine Zitrone in einem Baum, ein Tannenzweig in einer Eiche, eine Spielkarte am Boden, verknotete Grasbüschel o.ä.). Es sollte allerdings vorher alles beseitigt werden, was keine Anomalie sein soll.

Die Spieler müssen im Laufe der Wanderung so viele Anomalien wie möglich entdecken. Die Gruppen werden in größeren Zeitabständen gestartet, damit alle in Ruhe beobachten können. Es darf nichts angefasst oder mitgenommen werden. Man kann die Zahl der Anomalien vorher bekannt geben.

Die Spieler müssen ihre Beobachtungen im Gedächtnis behalten und dürfen sie erst im Ziel aufschreiben, dabei kann ein Zeitlimit gesetzt werden.

Wartende Gruppen müssen zwischenzeitlich sinnvoll beschäftigt werden.

## Schnitzeljagd

Für eine bestimmte Wegstrecke wird eine Markierung erstellt. Dazu eignen sich Sägespäne oder auch durchnummerierte Kärtchen, die mit Klebeband, Bindfaden oder Klebestreifen an Bäumen, Sträuchern oder Wegweisern befestigt werden. (Bitte nach Spielende wieder entfernen!)

Die Spieler werden in Gruppen eingeteilt, es kann jeder Gruppe ein Betreuer zugeteilt werden. Die Gruppen starten im Abstand von 3 bis 10 Minuten und müssen den Weg finden. Sieger ist die Gruppe, die für den Weg vom Start bis zum Ziel die kürzeste Zeit benötigt.

### *Variante:*

An jeder Markierungskarte ist eine Frage zu beantworten. Die Fragen werden vorher von den gegnerischen Gruppen für die jeweils andere Gruppe selbst erstellt.

## Puzzle Suchspiel

Für jede Mannschaft wird ein Puzzle mit der gleichen Anzahl von Teilen vorbereitet. Die verschiedenen Puzzles können sich unterscheiden durch eine unterschiedliche Farbe oder Buchstaben auf der Rückseite. Alle Puzzle-Stücke werden in einem abgegrenzten Gebiet an Bäumen, Sträuchern oder Gegenständen befestigt.

Die Mannschaften müssen nun versuchen alle Puzzle Stücke zu finden und zu einem Bild zusammenzufügen.

Die Aufgabe kann erschwert werden, durch eine hohe Anzahl an Puzzle Stücken oder indem man die Anzahl der Puzzle Stücke, die gefunden werden müssen, vorher nicht bekannt gibt. Puzzlestücke der gegnerischen Mannschaft dürfen weder mitgenommen noch weiter versteckt werden.

## Stationsspiel

In Gruppen werden verschiedene Kontrollpunkte angefahren, an denen verschiedene Aufgaben gelöst werden müssen. Gewertet wird die Laufzeit und die Lösung der gestellten Aufgaben (Zeitzuschlag für jede nicht gelöste Aufgabe). Jede Gruppe erhält eine Streckenbeschreibung.

Die Kontrollpunkte müssen mit Betreuern besetzt werden, die den Gruppen die Aufgaben stellen und die Lösungen überwachen.

### Mögliche Aufgaben:

- Beobachten (z.B. einen Ameisenhaufen entdecken)
- Schätzen (Entfernungen, Gewichte)
- Sammeln (Müll, Pflanzen, Blätter)
- singen, rätseln, denken
- Geschicklichkeitsaufgaben (Menschenpyramide bauen, Glas Wasser auf dem Kopf balancieren)

### *Tipp:*

Die verschiedenen Spiele können auch in einem Geländespiel kombiniert werden.