

Gruppenstundenideen

Werwolf

Material: Zettel

Stift

Spielanleitung (allgemein)

Alle Spieler sitzen im Kreis. Es gibt einen Spielleiter der so viele Zettel schreibt wie Leute anwesend sind, auf denen verschiedene Rollen stehen.

Mögliche Rollen sind: Werwolf, Hellseher, Hexe, Amor, Jäger oder Dorfbewohner.

Das Spiel verläuft in Phasen (Nacht, wo alle die Augen schliessen; und Tag, wo diskutiert wird), Die Werwölfe versuchen am Schluss noch als einzige zu „leben“ (nicht getötet zu sein), dann haben sie gewonnen; die anderen Rollen (Menschen) versuchen die Werwölfe „umzubringen“, dann haben sie (die Menschen) gewonnen.

Fähigkeiten der Rollen:

Werwolf: Die Werwölfe wählen gemeinsam jede Nacht eine Person aus, die umgebracht wird.

Hellseher: Er darf von einer Person den Zettel sehen.

Hexe: 1x im Spiel darf sie ein „Werwolfopfer“ retten & 1x im Spiel eine Person umbringen.

Amor: Er bestimmt in der ersten Nacht zwei Personen, die „verliebt“ sein sollen.

Jäger: Wenn ein Jäger erfährt, dass er getötet wurde, darf er spontan eine weitere Person „abschiessen“ (zusätzliche töten).

Dorfbewohner: Keine besondere Fähigkeit.(muss versuchen zu erraten wer Werwolf ist)

Verliebte: Werden in der ersten Nacht beide angestupst, sind jetzt miteinander verbunden. Wenn einer ermordet wird stirbt der andere auch.

Zusätzliche Rollen: Der **Leibwächter**: Er kann sich in jeder Nacht (ab der zweiten) einen Schützling aussuchen.

Wird dieser (der Schützling) von den Werwölfen angefallen, stirbt er nicht und es geht normal weiter

Die Ergebene Magd: Bevor die Karte eines Mitspielers, welcher durch die Wahl des Dorfes aus dem Spiel ausgeschieden ist, vom Spielleiter aufgedeckt wird, darf die Ergebene Magd sich offenbaren, indem sie ihre Karte aufdeckt.

In diesem Falle verliert der Spieler der Magd seine Karte und erhält im Gegenzug den Charakter des Spielers, der ausscheidet. Dieser Charakter wird den anderen Spielern nicht gezeigt und verbleibt im Besitz des Spielers, der ehemals die Magd verkörpert hat, bis dieser ausscheidet oder das Spiel endet

Der Ritter der rostigen Klinge: Wird der Ritter gefressen, so scheidet er aus dem Spiel aus - jedoch erleidet ein Wolf durch die verrostete Klinge eine Vergiftung. Von den schuldigen Wölfen erliegt in der folgenden Nacht jener seiner tödlichen Wunde, welcher dem Ritter links am nächsten saß, nachdem er, trotz seiner Verletzung, einen ganzen Tag lang überlebte.

Der Tod des Wolfes durch die Vergiftung wird am Morgen, nach der Nacht des Hinscheidens vom Spielleiter bekannt gegeben.

Hinweis: Clevere Spieler können nun daraus folgern, dass alle Spieler die zwischen dem "Ritter Der Rostigen Klinge" und dem

erkrankten Werwolf sitzen, unschuldige Dorfbewohner sind

Das Spiel beginnt mit der ersten Nacht. In jeder Nacht „reissen“(töten) die Werwölfe eine Person. Am Tag bestimmen alle Spieler eine Person, die getötet wird per Abstimmung.(sie versuchen die Werwölfe umzubringen)

Ablauf der ersten Nacht:

Alle haben die Augen geschlossen. Der Spielleiter sagt, die Werwölfe sollen „erwachen“ (die Augen öffnen). Die Werwölfe bestimmen, sie einigen sich auch auf eine Person, die sie in der ersten Nacht reissen möchten, in dem sie auf diese Person zeigen, so dass der Spielleiter es sieht. Nachdem die Werwölfe wieder eingeschlafen sind, ruft der Spielleiter den Hellseher aufzuwachen; ihm wird ein Zettel gezeigt, dann schliesst er wieder die Augen. Der Spielleiter zeigt dann der Hexe, wer von den Werwölfen ausgewählt wurde; die Hexe kommuniziert per Handzeichen, ob sie diese Person erretten will oder nicht, sie wird auch gefragt, ob sie selbst jemanden umbringen will; danach schläft sie wieder ein. Nun erwacht der Amor, er zeigt auf zwei Personen (kann auch sich selbst nehmen) und schläft wieder ein. Der Spielleiter läuft um die Gruppe herum und gibt den Verliebten ein Zeichen (auf die Schulter tippen), diese wachen auf und zeigen sich gegenseitig leise ihre Zettel. Sie schlafen auch wieder ein, dann erwachen alle und der Spielleiter gibt bekannt, wer nicht mehr lebt.

Nun wird diskutiert, jeder darf lügen oder die Wahrheit sagen, wie er will. Eine Diskussionsrunde (ein Tag) sollte aber nicht länger als 5 Minuten dauern (Empfehlung). Dann stimmen alle ab, wer von ihnen gelyncht werden soll (jeder Spieler hat eine Stimme, ist die Abstimmung nicht eindeutig, wird sie wiederholt wobei nur noch die Personen mit den meisten Stimmen gewählt werden können). Die gewählte Person scheidet dann gleich aus. Der Zettel der getöteten Person wird gezeigt.

In der zweiten oder jeder weiteren Nacht wachen die Werwölfe auf, nach ihnen die Hexe, sonst niemand.

Der Spielleiter gibt immer nach der Nacht bekannt, wenn jemand getötet wurde. Der Spielleiter gibt auch sofort an, wenn das Spiel fertig ist.

Wenn am Schluss nur noch ein Werwolf und ein Mensch leben und sie sich (logischerweise) in der Lynch-Abstimmung nicht einig werden, geht das Spiel unentschieden aus.

Ansonsten hat diejenige Partei (Werwölfe oder Menschen) gewonnen, die als einzig noch im Spiel ist.

Vorschlag für die Rollen-Anzahl je nach Anzahl Spieler:

Bei 6 Spielern: 2 Werwölfe, 1 Hexe, 1 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner

Bei 7 Spielern: 2 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 1 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner

Bei 8 Spielern: 2 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner

Bei 9 Spielern: 3 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner

Bei 10 Spielern: 3 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 2 Dorfbewohner

Bei 11 Spielern: 4 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 2 Dorfbewohner

„Knautschbälle“

Material: Luftballons (bei Volksbank kostenlos)
Sand
Scheren
Eddings

Anleitung: Jeder bekommt 2 Luftballons. Der eine wird voll mit Sand gefüllt, dann wird dieser zu geknotet. Dem zweiten muss man den „Hals“ abschneiden und um den anderen Luftballon herum stülpen. Jetzt kann man den „Knautschball“ noch mit lustigen Gesichtern bemalen.



Kürbisse schnitzen

Material: Kürbisse
Eddings
Messer
Löffel
Eimer

Mit den Eddings Gesichter oder Muster aufmalen. Danach wird mit dem Ausschneiden des Deckels begonnen. Dazu wird mit einem scharfen langen Messer ein einfaches Zickzack-Muster herein geschnitten. Hat man einmal herum geschnitten, lässt sich der Deckel abnehmen. Nun können als erstes die Kerne und danach das Fruchtfleisch im Inneren des Kürbisses entfernt werden. Gut aushöhlen lässt sich der Kürbis mit einem Esslöffel oder der Hand. Nehmen Sie genügend Fruchtfleisch weg, aber achten Sie auch darauf, dass die Wände nicht instabil werden. Den Abfall in die Eimer werfen. Nun braucht der Kürbis noch sein unverkennbares grusliges Gesicht, die kann man jetzt mit einem spitzen kleinen Messer ausstechen. Nun stellt man ein angezündetes Teelicht in das Kürbisinnere und verschließt ihn mit dem Deckel.



Mord in der Disco

Material: Zettel
Stift
Musik

Folgende Zettel müssen vorbereitet werden:

1 x Mörder (Messer)

1 x Detektiv (Lupe)

X x Tänzer (Strichmännchen)

(Bei 12 Kindern gibt es 10 Tänzer+ 1 Mörder+1 Detektiv)

Die Zettel werden in die Luft geworfen und jeder Mitspieler schnappt sich einen Zettel.

Danach wird der Detektiv (Der Mitspieler mit der Lupe) ausgemacht. Dieser wird vor die Tür geschickt.

Jetzt fangen alle übrigen Mitspieler an, zur Musik zu tanzen. Der Mörder (Mitspieler mit dem Messer) versucht dabei, jemanden umzubringen. Das tut er, indem er jemandem auf die Schulter klopft. Wer ermordet wurde schreit laut und fällt um.

Sobald ein schrei ertönt (jemand wurde ermordet) wird die Musik angehalten und der Detektiv betritt den Raum. Der Detektiv muss jetzt versuchen herauszubekommen, wer der Mörder ist. Hierfür kann er zum Beispiel verschiedene Fragen stellen. Er hat insgesamt 2 Versuche.

Wenn e es dann immer noch nicht erraten hat, muss er noch einmal vor die Tür. Der Mörder muss jetzt etwas an sich oder seiner Kleidung verändern. Z.B. Socken auf Links, Schuhe ausziehen, Brille absetzen, ...

Spielende

Wenn der Detektiv den Mörder spätestens im 3 Durchgang gefunden hat, hat er das Spiel gewonnen. Jetzt werden wieder die Zettel eingesammelt und die nächste Runde beginnt.

Variante 2

Vor Beginn des Spiels, müssen einige kleine Zettel gefertigt werden. Je nachdem wie viele Mitspieler vorhanden sind, benötigt man auch Zettel. Alle bis auf zwei Zettel werden mit einem großen „T“ (= Tänzer) versehen. Die zwei anderen erhalten ein „D“ (= Detektiv) und ein „M“ (= Mörder). Nun werden alle Zettel zusammengefaltet und in eine kleine Schüssel gelegt.

Dann kann das Spiel beginnen. Jeder Mitspieler zieht einen der kleinen Zettel, merkt sich die Notiz, darf sie aber nicht weitersagen. Der Detektiv muss den Raum verlassen.

Der Raum in dem gespielt wird, sollte etwas abgedunkelt sein, dann hat das Ganze noch mehr Atmosphäre. Die Musik geht an und alle Mitspieler tanzen. Der Mörder hat nun die Aufgabe, unbemerkt einen der Tänzer auf die Schulter zu klopfen. Dieser schreit dann auf und fällt um.

Aufgrund des Schreies erscheint der Detektiv im Raum und hat nun die schwere Aufgabe, den Mörder zu enttarnen. Alle Teilnehmer werden nacheinander nach ihrem Alibi gefragt - und das zwei Runden lang. Der Mörder muss zwei verschiedene Alibis angeben, alle anderen müssen immer dasselbe Alibi nennen.

Beispiel:

Mörder: Ich habe eine **Cola** getrunken (Runde 1)

Tänzer: Ich habe ein Buch gelesen (Runde 1)

Mörder: Ich habe eine **Fanta** getrunken (Runde 2)

Tänzer: Ich habe ein Buch gelesen (Runde 2)

Nun ist das Gedächtnis des Detektivs gefragt! Wer hat seine Geschichte verändert ?
Der Detektiv hat 3 Versuche.

Variante 3

Der Anfang ist genau gleich wie bei Variante 1 & 2 (fett gedruckt). Doch diesmal fallen alle Discobesucher um. Sie können in verschiedenen Positionen auf dem Boden liegen. (Seitlich, auf dem Bauch, auf dem Rücken, mit ausgestreckten Armen,...) Der Detektiv geht in der „Disco“ umher und schaut sich alle genau an, dann verlässt er wieder den Raum. Sobald der Detektiv den Raum von außen geschlossen hat, ändert der Mörder seine Liegeposition (z. B. Von ausgestreckten Armen zu angewinkelten Armen). Die Anderen müssen unverändert liegen bleiben. Der Detektiv kommt wieder in den Raum und hat nun 3 Versuche den Mörder zu finden.

Dunkelverstecken

Für Dunkelverstecken wird ein Raum benötigt den mal vollständig abdunkeln kann. Bevor man das Spiel startet muss man die Tabus klären z. B. Nicht auf Schränke klettern. Eine weitere empfehlenswerte Regel ist das sich die gefunden Kinder an einem Vereinbarten Platz ruhig einfinden. Das Spiel beginnt damit das ein „Sucher“ ausgewählt wird(durch Zettel, Kartenspiel, Auszählen oder der Gruppenleiter wählt aus). Der Sucher geht vor die Tür. Im hellen Raum verstecken sich die restlichen Kinder, wenn alle in ihren Verstecken sind wird das Licht ausgeschaltet(sodass der Raum ganz dunkel ist). Der Sucher komm hinein und versuch die anderen Kinder im Dunkeln zu finden.

- Wenn diese Version zu schwer ist kann man auch 2 Sucher auswählen
- ODER
- Wenn ein Kind gefunden ist hilft es mit zu suchen

Das Spiel endet wenn alle Kinder gefunden sind.

Salzteigfiguren

Material: Salzteig (siehe Rezept)

Zeitungen

Mehl

Messer

Zahnstocher

Ausstechformen

Wellholz

Salzteigfiguren kann man wie Plätzchen herstellen. Zeitungen auf den Tischen verteilen, ein bisschen Mehl auf die Zeitung streuen. Jetzt kann man den Salzteig mit dem Wellholz aus-wellen und Ausstechformen ausstechen. Mit Zahnstochern kann man Muster in den Salzteig ziehen. Natürlich muss man keine Ausstechformen benutzen man kann den Teig auch frei modellieren. Wenn der Salzteig getrocknet und gebacken ist, kann man ihn zusätzlich mit Wasserfarben bemalen.

Rezept:

2 Tassen Mehl

1 Tasse Salz

1 Tasse Wasser

1 Teelöffel Öl

1 Schüssel

So geht's:

Verknete alle Zutaten in einer Schüssel zu einem festen Teig. Ist er etwas zu trocken, fügst du noch ein klein wenig mehr Wasser dazu. Wenn du mit buntem Salzteig basteln willst, dann gib etwas Lebensmittelfarbe in den Teig. Los geht's mit dem Kneten, Rollen, Formen, Basteln! Du kannst auch die Schaf-Vorlage rechts am Rand verwenden: Du legst sie einfach auf den ausgerollten Teig und fährst die Umrisse mit einem Teigrädchen oder Messer nach.

Vor dem Backen muss der Teig bei Zimmertemperatur gut durchtrocknen: einen ganzen Tag! Danach wird der Ofen bei etwa 50 Grad vorgeheizt. Dann schiebst du den Salzteig je nach Dicke ein bis zwei Stunden in den vorgeheizten Ofen. Bei etwa 100 bis 120 Grad geht's schneller; ist der Ofen aber zu heiß, kann der Teig Blasen werfen!

Je dicker die Figuren oder Formen sind, um so länger musst du warten.

Knete herstellen

Material:

- 400 g Weizenmehl
- 200 g Salz (kein Jodsalz!)
- 2 EL Esslöffel Alaunpulver (für die Geschmeidigkeit)
- 1/2 l kochendes Wasser
- 2 EL Öl
- 1 Schüssel
- 1 Handrührgerät

Zuerst werden Mehl, Salz und die zwei Esslöffel Alaunpulver mit einem Handrührgerät in einer Schüssel gut gemischt. Während du weiterrührst, schüttest du den halben Liter kochenden Wassers hinzu.

Als nächstes gibst du drei Esslöffel Speiseöl in die Schüssel. Du musst nun so lange gründlich weiter rühren, bis eine Knetmasse entstanden ist. Sollte die Knetmasse zu trocken sein, kannst du noch etwas Öl hinzugeben.

Alles gut verrühren, in Plastikdosen geben, gut verschließen und kühl aufbewahren.



Plätzchen backen

Material: Teig

Ausstechformen

Mehl

Backpapier

375 g Butter

210 g Zucker

3 Ei(er), davon das Eigelb (1 Eigelb zum bestreichen)

1 Flasche
e Buttersvanille-Aroma

500 g Mehl

Arbeitszeit: ca. 30 Min. Ruhezeit: ca. 1 Std.

Butter, Zucker, 2 Eigelb und Vanille-Butter-Aroma verrühren und mit dem Mehl verkneten. Den Teig als Kugel in Frischhalte-Folie wickeln und für 1 Stunde kühl stellen. Auf bemehlter Arbeitsfläche ausrollen. Plätzchen ausstechen und auf ein mit Backpapier ausgelegtes Blech legen. Die Plätzchen mit Eigelb (evtl. mit etwas Dosenmilch verdünnen) bepinseln.



Wer bin ich?

Material: Zettel
Stift
Tesa

Jeder Mitspieler wird von einem anderen zu einer bekannten Persönlichkeit ernannt. Er bekommt einen kleinen Klebezettel mit dem entsprechenden Namen auf die Stirn, ohne selbst zu wissen, wer er sein soll. Durch geschicktes Nachfragen - es sind nur Ja und Nein als Antwort erlaubt - muss nun jeder herausfinden, wer er ist.

Ablauf

Geeignet für Spielgruppen von 5 bis 20 Personen. Alle sitzen im Kreis, jeder schreibt den Namen eines Prominenten auf einen Zettel und klebt ihn seinem Nachbarn auf die Stirn. Jetzt darf jeder der Reihe nach eine Frage stellen, die der Rest der Gruppe mit Ja oder Nein beantwortet. Als erste Fragen eignen sich beispielsweise: „Bin ich eine Frau?“, „Bin ich Sportler?“, „Bin ich Schauspieler?“, „Bin ich zwischen 20 und 30 Jahren alt?“. Lautet die Antwort Ja, darf derselbe Spieler eine weitere Frage stellen. Bei Nein ist der nächste dran. Ziel ist es, dass alle herausfinden wen sie darstellen sollen.

Ostereier färben



Material: Eier
Zeitungen
große Schüsseln
Ostereierfarbe (Auf dem Bild Kaltwasserfarben)
Topf
Löffel oder Suppenkelle

Als erstens muss man die Eier kochen. 2 Tische werden mit Zeitungen abgedeckt. Die Kaltwasserfarben mit entsprechendem Wasser in die Schüsseln geben(auf der Verpackung lesen) Jetzt müssen die gekochten Eier in in die Farbe gelegt werden, solange bis sich die Eierschale färbt. Wenn die Ostereier eine gute Farbe haben kann man sie mit der Suppenkelle aus der Farbe holen. Wenn die Eier getrocknet sind -sind es fertige OSTEREIER.

Fotoshooting

Material: Digitalkamera
Verkleidung



Karotten ziehen

Alle Kinder legen sich zu einem Kreis auf den Boden und verhaken ihre Arme miteinander. Ein Kind oder Gruppenleiter versucht nun die Kinder auseinander zu ziehen. Desto mehr Kinder wie eine Möhre aus der Erde gezogen worden sind, desto mehr Kinder ziehen an den verbleibenden Beinen der Kinder bis am Ende nur noch zwei übrig sind.



Blinzelmörder/Zungenmörder

Ein Kind geht vor die Tür(Der Detektiv). Die anderen Kinder stellen sich im Kreis auf und schließen die Augen. Der Spielleiter läuft einmal um den Kreis und tippt einem Kind auf die Schulter, dieses ist dann der Blizelmörder / Zungenmörder.

Wie läuft das Spiel?

Der Detektiv darf wieder reinkommen. Alle Kinder stehen weiterhin im Kreis. Der Detektiv stellt sich in die Kreismitte. Immer wieder streckt der Zungenmörder einem Kind die Zunge raus. Das Kind, dem sie gezeigt wurde,wurde sozusagen ermordet und muss sich auf den Boden fallen lassen. Das Kind, das draußen war muss herausfinden, wer der Zungenmörder ist(3 Versuche).

Wann ist das Spiel zu Ende?

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Zungenmörder erraten wurde oder wenn alle Kinder "Tod" sind. Dann könnt ihr eine neue Runde starten, also ein anderes Kind raus schicken und einen neuen Zungenmörder wählen.

Toaster, Waschmaschine

Alle stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter in der Mitte zeigt auf einen beliebigen Spieler und nennt eine der unten angeführten Figuren. Der ausgewählte Spieler führt nun diese Figur mit Hilfe seiner Nachbarn vor. Dauert dies zu lange oder wird die Figur falsch ausgeführt, muss der ausgewählte in die Mitte (auch wenn die Nachbarn gepatzt haben!) und den nächsten aussuchen.

Es empfiehlt sich, erst mal nur mit 3-5 Figuren zu spielen und dann langsam zu steigern. Wenn das aussuchen zu lange dauert, ist der Gag übrigens dahin ...

Das Spiel ist unser "Aufweck-Klassiker", immer wenn alle einschlafen, und ist einfach nur witzig. Selber Figuren erfinden ist nicht verboten!

Kuh: Der Mittlmann streckt die Hände aus, so dass die Daumen wie bei einem Euter nach unten zeigen, die Nachbarn "melken" an den Daumen.

Elch: Die Nachbarn stellen dem Mittleren je einen Arm auf die Schulter (wie ein Elchgeweih), der mittlere beugt sich nach hinten und röhrt dabei.

Toaster: die Nachbarn fassen sich an sämtlichen Händen und bilden das Toastergehäuse, der mittlere ist die Brtscheibe und springt laut quiekend (oder wie eine Toastscheibe nun mal macht) rauf und runter.

Apfel: Der Mittlere formt mit dem ganzen Körper den Apfel (breitbeinig hinstellen, Arme rund, Backen aufblasen ...), die anderen sind der Wurm, der einmal oben und einmal unten aus dem Apfel rauswinkt.

Waschmaschine: Hier bilden die äußeren mit den hochgehaltenen und verbundene Armen de Wäschetrommel, der Mittlere stellt mit dem Kopf die Haare dar und lässt seinen Kopf im Schleudergang in der Wäschetrommel kreisen.

Mixer: Der mittlere streckt die Arme zur Seite, die beiden Nachbarn sind die Mixbehälter bzw. der Inhalt und drehen sich laut brummend unter den Armen des mittleren.

Elefant: Der Mittlere macht den klassischen "Elefantenrüssel" mit den Armen und trompetet, die anderen sind die Ohren und stellen diese durch die Arme am Kopf den Mittleren dar.

Telefonzelle: Zwei bilden das Haus mit den Händen (wie beim Ringelreihn;-)), der in der Mitte steht auf einem Bein (dsamit er nicht auf der Leitung steht), hält mit deiner hand den "Hörer" und "wählt" mit der anderen Hand.

Flugzeug: Alle beugen den Oberkörper: der mittlere Spieler genau nach vorn, dabei

bildet er mit den Händen einen Propeller, setzt diesen in Betrieb und "prustet" mit dem Mund das Geräusch dazu. Die anderen stellen die Tragflächen eines Flugzeugs dar, winkeln sich also nach links bzw. rechts ab und strecken die Arme nach oben.

Palme: Alle drei strecken die Arme wie Palmwedel in die Luft und wiegen sich im "Wind" (aber bitte synchron!)

Esel: Der esel ist bekanntlich störrisch, deshalb bleiben einfach alle stehen und rühren sich nicht von der Stelle.

Affe: Hier wird der klassische Affe dargestellt: Der erste hält sich die Ohren zu (nichts hören), der mittlere die Augen (nichts sehen) und der dritte schlägt die Hände vor den Mund (nichts sagen)

Kühlschrank: Wieder bilden die beiden äußeren das Gehäuse (=Kühlschrank), der mittlere demonstriert, wie es sich im Kühlschrank anfühlt: Er darf demonstrativ frieren.

Fototermin: Der mittlere knipst mit einer imaginären Kamera durch die Gegend, die äußeren werfen sich gekonnt in Pose und lächeln, was das Zeug hält

Kotzendes Känguru: Mittlere Person formt mit den Armen den Beutel des Kängurus. Die beiden Personen links und rechts davon „kotzen“ mit entsprechendem Laut in den Beutel.

James Bond: Mittlere Person stellt sich wie James Bond mit Waffe hin, die beiden anderen spielen die Bondgirls.

Bei einem Fehler wechselt der, der gepatzt hat, mit dem in der Mitte.

Klopfen

Alle Mitspieler setzen sich im Kreis an einen Tisch und legen ihre Hände flach auf die Tischplatte.

Nun legt jeder seine rechte Hand über den linken Arm seines rechten Mitspielers! (Dabei solltet ihr nicht ganz soweit auseinander sitzen, da es sonst gerade für Kleinere schwierig wird). Jetzt sollte es so aussehen, dass jeder nicht mehr seine beiden Hände direkt nebeneinander hat, sondern immer 2 fremde Hände dazwischen liegen.

Wenn ihr es bis hierhin geschafft habt, kann das eigentliche Spiel beginnen.

Einer beginnt nun und klopft mit seiner flachen Hand einmal auf die Tischplatte.

Jetzt muss derjenige klopfen, dessen Hand direkt daneben liegt (vorher auf die Richtung einigen, in die es losgehen soll!) und so weiter.

Klopft jetzt jemand zweimal hintereinander auf den Tisch, wechselt die Richtung.

Wer falsch klopft oder zu lange zögert, muss eine Hand vom Tisch nehmen.

Wie viele Sieger es am Ende gibt, kann man je nach Gruppenstärke variieren, z.B. bis nur noch 3 Hände auf dem Tisch liegen oder nur noch 2 Personen Hände auf dem Tisch haben.

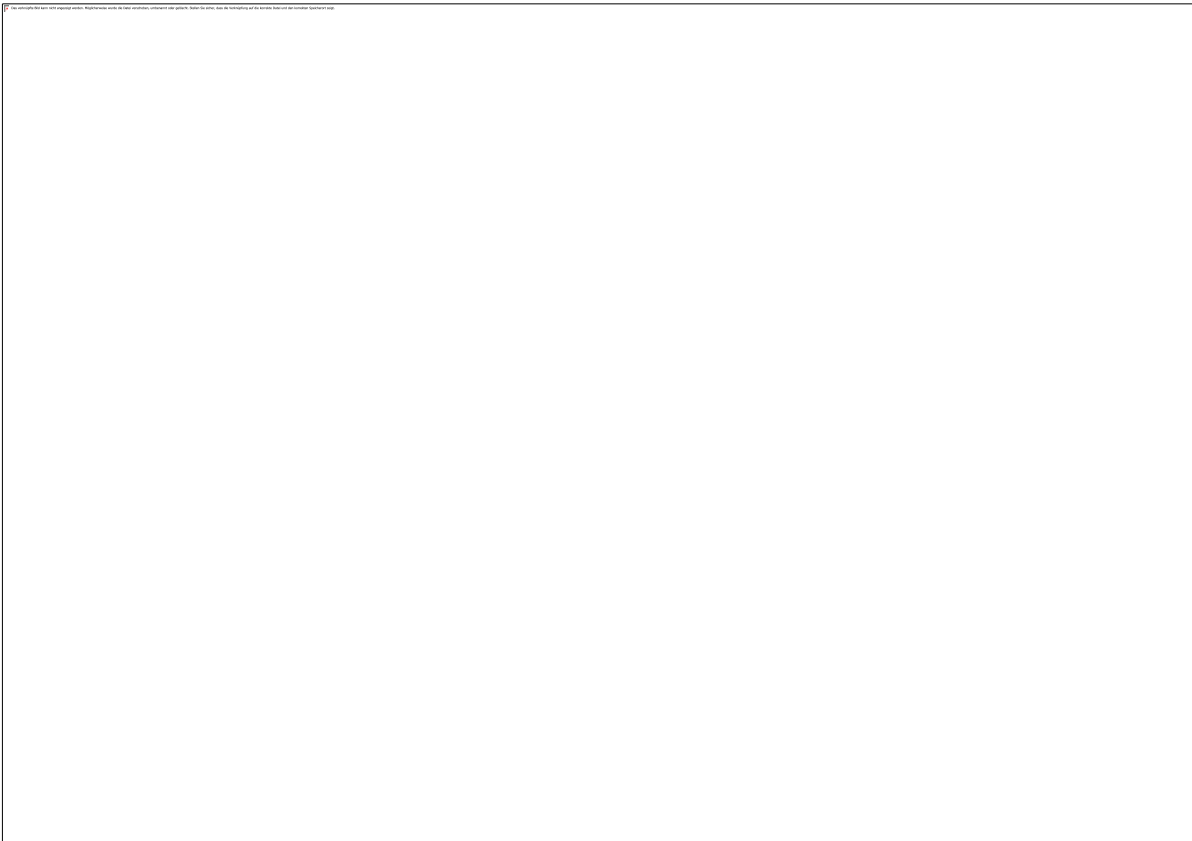
Armer schwarzer Kater

Ein Spieler macht als Kater die Runde und miaut ganz fürchterlich - und jeder Spieler, neben den er sich setzt, muss ihm den Kopf streicheln und voller Mitleid trösten mit den Worten: „Armer schwarzer Kater.“ Und zwar ohne zu lachen... Das ist gar nicht so einfach, denn wie dieser Kater die Tonleiter hoch und runter jammert, ist urkomisch! Welcher Spieler dabei lacht, ist der neue „arme schwarze Kater“. Da kommt Bewegung in die Runde.



Stille Post

Die Kinder (und Erwachsenen) sitzen im Kreis oder in einer Reihe; das erste Kind flüstert seinem Nachbarn ein Wort ins Ohr. Diese Mitspieler flüstert den Begriff - oder das, was er davon verstanden hat - dem anderen Nachbarn weiter, usw. Wenn die stille Post beim Letzten in der Runde angelangt ist, sagt dieses Kind laut, was es verstanden hat. Mit Spannung erwartet wird dann auch das ursprüngliche Wort (das erste Kind darf es auflösen). Bei kleineren Kindern sollte mit einfachen Wörtern begonnen werden, z.B. mit einem Tiernamen oder einem Gegenstand aus der Küche etc. Bei älteren Spielern wird der Reiz gesteigert mit zusammengesetzten Wörtern oder ganzen Sätzen, etwa: „Auf deinen Haaren krabbelt eine kleine runde Spinne.“



<http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele.html>

Ich packe meinen Koffer

Das Spiel besteht darin, vom „Einpacken eines Koffers“ zu berichten und *Gegenstände* zu nennen, die bereits in den Koffer gepackt wurden. Eine Person beginnt die *Geschichte* indem sie sagt: „Ich packe meinen Koffer und lege ein ... (beliebiger *Gegenstand*) hinein.“ Nun wird immer weiter fortgefahren. Der jeweils nächste Mitspieler wiederholt den gesamten Satz seines Vorgängers inklusive aller *Gegenstände*, die dieser genannt hat, und fügt einen eigenen *Gegenstand* hinzu. Reihum müssen die Spieler so alle bereits genannten *Gegenstände* in der richtigen Reihenfolge lückenlos aufzählen und am Ende der Liste einen weiteren, eigenen *Gegenstand* hinzufügen



Kommando Pimperle

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße :	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

Spielebeschreibung

Eine **Person** wird zum Kommandant Pimperle ernannt. Die restlichen Gruppenmitglieder versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen.

- Kommando Pimperle: mit dem Zeigefinger auf die Tischkante klopfen.
- Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt.
- Kommando Hoch: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gelegt.
- Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt
- Kommando Turm: Krallenartig werden die Hände auf den Tisch gelegt.

Die Kommandos dürfen nur befolgt werden, wenn das Wort Kommando gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur Flach gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es.

Alternative

Diese und natürlich noch weitere Varianten sind denkbar:

- Kommando Pimperle: alle hüpfen hoch und runter
 - Kommando Rücken: alle legen sich flach auf den Rücken
 - Kommando Bauch: alle legen sich flach auf den Bauch
 - Kommando Bock: alle stellen sich gebeugt in Bockstellung auf
 - Kommando Doppelbock: jeweils 2 Personen liegen flach übereinander
 - Kommando Stapel: jeweils 3 Personen liegen flach übereinander.
 - Kommando **Pferd**: immer 2 Personen bilden ein Huckepackpferd.
-

Werwolf, Großmutter, Jäger

Zwei Gruppen stehen sich wie bei eins-zwei-drei gegenüber (Ziellinien) und Leiter wieder in der

Mitte (Keine Durchnummerierung notwendig).

Es gibt drei Figuren die mit Gesten und Geräuschen dargestellt werden müssen:

Großmutter: wackelt schimpfend mit dem Zeigefinger und sagt „zz-zz-zz-zz...“

Jäger: streckt deutlich Arm nach vorne (=Gewehr) und sagt „peng-peng-peng..“

Wolf: macht Kratzbewegungen in die Luft und brüllt wie ein Wolf „wuaaaa...“

Die beiden Gruppen einigen sich still und leise für eine Figur und gehen dann zur Mittellinie.

Leiter zählt bis drei und dann müssen beide Mannschaften ihre Figur darstellen.

Nun muss sehr schnell überlegt werden wer wen fangen muss:

Oma schimpft Jäger (=fängt ihn)

Jäger erschießt Wolf (=fängt ihn)

Wolf frisst Oma (=fängt ihn)

Beide Gruppen fangen nun oder laufen weg. Es wird jedoch nicht wild hin -und- her gelaufen

sondern nur ins eigene Ziel oder beim Fangen Richtung fremdes Ziel. Werden Kinder erwischt,

dürfen sie „behalten“ werden. Mannschaftsgröße ändert sich somit ständig.

Jetzt erneut Figur überlegen, an Mittellinie.....

Zip & Zap

Alle Mitspieler setzen sich in den Stuhlkreis. Für einen Mitspieler gibt es keinen Stuhl. Dieser stellt sich in die Mitte des Stuhlkreises. Ziel dieses Mitspielers ist es jetzt, einen Stuhl zu ergattern.

Dazu zeigt er auf einen Mitspieler im Kreis und sagt entweder "Zip" oder "Zap". Bei "Zip" muss der Ausgewählte den Namen seines linken Nachbarn sagen, und bei "Zap" den Namen seines rechten Nachbarn. Macht dieser einen Fehler, muss er mit dem Mitspieler in der Mitte tauschen.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass der Mitspieler in der Mitte ZipZap sagt. Dann müssen alle Mitspieler ihren Platz wechseln.

Erweiterte Variante : Zup: Name der Person in der Mitte

Zop: Den eigenen Namen nennen