



# Kärtchen – Hosensackspiele kurz

Dirigent	Entkommen
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-15</p> <p>Beschreibung: Alle stehen im Kreis. Ein/e Spieler/in steht abseits mit geschlossenen Augen und Ohren. Im Kreis wird ein Dirigent/ eine Dirigentin bestimmt. Der Spieler / die Spielerin wendet sich dem Kreis zu, in dem jetzt alle dasselbe machen wie der Dirigent. Dieser wechselt öfters die Gesten. Wer ist der Dirigent/ die Dirigentin?</p>	<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-10</p> <p>Beschreibung: Alle Spieler bilden einen engen Kreis. Ein Spieler kommt in die Mitte und versucht, aus dem Kreis zu entkommen. Die verschiedenen Lösungsansätze von Kraft bis Überredung werden betrachtet.</p>
Gegensatz	Knoten
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 2er/ 4er oder 6er Gruppen</p> <p>Beschreibung: Zwei Gruppen. Idealisten und Realisten oder Optimisten und Pessimisten. Eine Gruppe beginnt mit einer ihnen typischen Äusserung "Boh, das Wetter ist schlecht, es regnet" (was, warum). Die andere Gruppe muss es entgegengesetzt sagen "Super Wetter, die Ernte wird bombig". Im Wechsel, jetzt beginnt die zweite Gruppe.</p>	<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-11</p> <p>Beschreibung: Es wird eine Person bestimmt, welche den Knoten lösen muss. Nun stehen alle in einem Kreis und geben ihrem Nachbarn die Hände. Jetzt dreht man sich zu einem Knoten zusammen. Dabei kann man über Arme steigen oder auch unter anderen Armen durchgehen. Man darf jedoch die Hände seines Nachbarn nie loslassen. Die bestimmte Person muss nun versuchen Anweisungen zu geben, um den Knoten zu lösen.</p>



<b>Pantomime – Stille Post</b>	<b>Lachen verboten</b>
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-25</p> <p>Beschreibung: Einige Spieler:innen verlassen den Raum. Der Rest der Gruppe überlegt sich eine kleine Szene. Die wird dem ersten Spieler vorgespielt. Dieser spielt (auch ohne sie evtl. zu erkennen) die Szene dem nächsten vor usw.</p>	<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 4-16</p> <p>Beschreibung: Es wird in zwei Gruppen gespielt. Jede Gruppe versucht die andere Gruppe möglichst schnell zum Lachen zu bringen ohne einander zu berühren. Die Zeit wird gestoppt.</p>
<b>Langer Satz</b>	<b>Schossitzen</b>
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-30</p> <p>Beschreibung: Ich. Ich ging. Ich ging gestern ... Jeder Spieler nach dem andern.</p>	<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-30</p> <p>Beschreibung: Alle stellen sich Schulter an Schulter in einen Kreis auf und setzen sich gleichzeitig vorsichtig auf den Schoß der Hinterfrau/ des Hintermannes. Ist dies erfolgreich geschehen kann man sich als Raupe fortbewegen.</p>
<b>Pyramidenbau</b>	<b>Schweine Rennen</b>
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-30</p> <p>Beschreibung: Man baut einfach auf verschiedenste Weise eine Menschenpyramide. Stehend, sitzend und neuerdings auch für faule Leute im Liegen.</p>	<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-30</p> <p>Beschreibung: Ein Gurren wird im Kreis herumgeschickt. Daraufhin wird ein Autogeräusch in die Runde geschickt. Wird das Schwein überleben oder wird es vom Auto überfahren? Tipp: Immer schneller werden.</p>



<b>Teekesselchen</b>	<b>Schlitzohr</b>
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 4-10</p> <p>Beschreibung: Zwei Spieler denken sich ein Wort mit zwei unterschiedlichen Bedeutungen aus. Bart vom Menschen und vom Schlüssel zum Beispiel. Mit Sätzen wie "Mein Teekesselchen ist hart." und "Mein Teekesselchen auch ein wenig, es kratzt zumindest." werden die Teekesselchen umschrieben und die restlichen Spieler müssen die Begriffe erraten</p>	<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: Kügelchen</p> <p>Gruppengröße: 5-15</p> <p>Beschreibung: Beim bekannten Schlitzohr-Spiel bildet man einen Kreis und gibt von Faust zu Faust eine Kugel weiter. Der Detektiv in der Mitte muss erraten, wo die Kugel wandert indem er auf eine Hand klopft. Hier sind alle hinterhältigen Täuschungs-Tricks erlaubt.</p>