



# Kärtchen – Hosensackspiele lang

Affentheater	Evolutionsgame
<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5 - 50</p> <p>Beschreibung: Ein Spieler steht gegenüber einer Spielerreihe. Hinter den Spielern ist in ca. 4m eine Ziellinie. Der Spieler turnt alle möglichen Übungen und Bewegungen vor, die alle Spieler der Reihe nachmachen müssen. Berührt der Vorturner den Boden mit beiden Händen, muss er versuchen, einen der nun wegrennenden Spieler noch vor der Ziellinie zu erhaschen. Dieser wird dann zum falschen Affen.</p>	<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5 - 25</p> <p>Beschreibung: Es gibt drei Evolutionsstufen: Affen, Menschen, Roboter. Zu Beginn sind alle Affen. Gegen dieselbe Evolutionsstufe Schere, Stein, Papier auf drei. Wer gewinnt, entwickelt sich weiter und wird zu einem Menschen und verhält sich auch so. Man spielt nun gegen dieselbe Evolutionsstufe Schere, Stein, Papier auf drei. Wenn man gewinnt, steigt man auf zum Roboter, wenn man verliert, wird man wieder ein Affe.</p>
Kreisvölkerball	Menschenmemory
<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: Ball</p> <p>Gruppengrösse: 10 - 20</p> <p>Beschreibung: Innen- und Aussenkreis bilden. Aussenspieler:innen versuchen, Innenspieler:innen abzutreffen. Getroffene Spieler gehen zur Aussenmannschaft über, der Abwerfer geht in den Innenkreis. Variante: Der Innenkreis wird nicht aufgefüllt und beide Mannschaften spielen jeweils auf Zeit oder wer länger aushält.</p>	<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 11 - 26</p> <p>Beschreibung: Alle Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Ein Teilnehmer:in verlässt die Runde. Die restlichen Teilnehmenden bilden jeweils zweier Paare und überlegen sich ein Zeichen. Alle Teilnehmenden mischen sich wieder. Der/die Teilnehmende, welche/r zu Beginn die Runde verlassen hat, tippt auf jeweils zwei Teilnehmende und diese zeigen ihr Zeichen. Sobald das zwei Teilnehmende hintereinander dasselbe Zeichen haben, sind diese ausgeschieden.</p>



Salamander	Surfbrett
<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 5-30</p> <p>Beschreibung: Auf dem Boden liegt ein schlafender Salamander. Alle Spieler nähern sich dem Salamander und berühren ihn leicht. Ruft der Spielleiter "Salamander", wacht dieser schlagartig auf und versucht, einen der anderen Spieler abzuschlagen, die wild auseinander stürmen (bis zur Wand z.B.). Gefangene Spieler werden auch zu Salamandern.</p>	<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 5-30</p> <p>Beschreibung: Die Spieler liegen in einer Reihe auf dem Boden, ein Spieler legt sich vorsichtig von der einen Seite auf die Spieler. Durch Drehen um die eigene Achse wird der "Wellenreiter" befördert. Genügt der Platz, kann die Reihe sich komplett fortbewegen, wenn "Wellenreiter" sich am Ende anlegen und das andere Ende (der Anfang) sich nach und nach auf die Welle legt.</p>
Verein raten	Wer sieht's als erster?
<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 5-25</p> <p>Beschreibung: Einige Spieler gehen raus und überlegen sich einen Verein. Sie kommen wieder herein und halten eine Sitzung ab mit Anträgen usw. . Sie sind bemüht, nie durch inhaltliche Angaben ihren Verein zu erkennen zu geben, der Rest muss raten. Für die Gruppenstunde: Einer geht raus und kommt zu der diskutierenden Gruppe zurück und muss den Verein erkennen.</p>	<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: Gegenstand</p> <p>Gruppengröße: 2-50</p> <p>Beschreibung: Ein bekannter kleiner Gegenstand wird vom Spielleiter im Raum oder begrenzten Gebiet versteckt. Die Spieler laufen schweigend umher, wer den Gegenstand gefunden hat, nennt das Versteck dem Spielleiter und ist fertig.</p>



<b>Rattenfänger</b>	<b>Bäumeln</b>
<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: Flöte oder Pfeife</p> <p>Gruppengröße: 10 - 30</p> <p>Beschreibung: Zwei Mannschaften in zwei angrenzenden Feldern. Jede Mannschaft hat eine Flöte / Pfeife. Ein Spieler einer Mannschaft beginnt, pfeifend in das gegnerische Feld zu rennen und die Gegenspieler abzuschlagen, die bei Berührung erstarren. Gelangt der Rattenfänger flötend zurück in sein Feld, müssen ihm alle erstarrten Ratten folgen. Unterbricht er den Flötenton, darf er von den Ratten gefangen werden. Die andere Mannschaft ist an der Reihe.</p>	<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 5 - 30</p> <p>Beschreibung: Es wird ein beliebiger Stecken in den Boden gesteckt und alle halten sich im Kreis fest an den Armen. Dann muss versucht werden jemanden über den Stecken zu ziehen, so dass er ihn berührt. Wenn zwei sich loslassen sind beide draussen. Am Schluss bleiben nur noch zwei übrig. Wer den Stamm berührt, verliert.</p>
<b>Bombe</b>	<b>Rüebli rupfen</b>
<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 10 - 30</p> <p>Beschreibung: Jemand sitzt in die Mitte, der Rest bildet einen Kreis. Nun wird möglichst schnell ein Gegenstand herumgegeben. Derjenige in der Mitte ruft willkürlich das Wort Bombe in unterschiedlichen Zeitabständen. Derjenige der den Gegenstand dann hält, muss sich auf den Boden legen. Diejenigen neben ihm müssen von da an über ihn steigen, um den Gegenstand weitergeben zu können. So geht es weiter, bis nur noch jemand steht.</p>	<p>Zeit: 15'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengröße: 5-10</p> <p>Beschreibung: Die „Rüebli“ legen sich in einem Kreis auf den Boden und haken sich gegenseitig bei den Armen ein. Die „Bauern“ versuchen nun, die Rüebli auszurupfen, indem sie ein TN aus dem Kreis lösen. Dabei darf nur an der Person selber gezogen werden und es ist nicht erlaubt, sich an den Händen der Personen zu schaffen zu machen. Falls jemand rausgezogen werden kann, muss die Lücke gleich wieder geschlossen werden indem man näher zusammenrückt.</p>