



Kärtchen – Hosensackspiele mittel

Esel bepacken	Gedächtnistraining
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: Flasche, Streichhölzer</p> <p>Gruppengrösse: 3 - 5</p> <p>Beschreibung: Eine Flasche wird in die Mitte der Spieler gestellt. Reihum legt jeder ein Streichholz auf den Flaschenkopf, bis die Hölzchen runterfallen. Entweder Gewinner (letzter drauf) oder Verlierer (erster runter).</p>	<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: 15 - 20 Gegenstände</p> <p>Gruppengrösse: 5 - 10</p> <p>Beschreibung: Auf dem Boden liegen 15 – 20 Gegenstände, die nun einige Zeit betrachtet werden können. Die Teilnehmer:innen müssen sich so viele Gegenstände wie möglich in der Gruppe merken. Dann deckt man sie zu, und die Spieler:innen müssen die Gegenstände nennen, welche sie noch wissen.</p>
Gesten geben	Gleichgewichtskreis
<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 8 - 30</p> <p>Beschreibung: Das Spiel funktioniert wie Kofferpacken, aber nur mit Gesten und Bewegungen. Ein:e Teilnehmer:in nach dem anderen macht eine Bewegung. Der Teilnehmende danach muss immer alle Bewegungen wiederholen und eine eigene dazu erfinden. Wer schafft es, alle Bewegungen zu merken.</p>	<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5 - 10</p> <p>Beschreibung: Alles steht mit den Armen auf den Schultern des Nachbarn im Kreis. Jeder zweite Spieler lässt sich nach innen fallen, die anderen nach aussen. Und das in heiterem Wechsel. Anstatt an den Schulter kann man sich auch an den Händen fassen.</p>



Huua	Drachenschwanzfangen
<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 5-20</p> <p>Beschreibung: Alle Spieler stehen in einem Kreis. Jeder hält seine Hände flach aneinander. Der Erste zielt mit seinen Armen auf eine andere Person. Diese muss sich ergeben und die Arme hochhalten. Dabei muss sie/er laut Huua schreien. Gleichzeitig zielen die Personen links und rechts von Ihm mit den Händen auf seinen Bauch (als ob sie ihn zerschneiden wollen). Danach macht der „Getroffene“ das Gleiche mit einem anderen Spieler. Je schneller die Wechsel, desto schwieriger das Spiel. Wer seinen Einsatz verpasst, ist draussen.</p>	<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: Taschentuch</p> <p>Gruppengrösse: 7-30</p> <p>Beschreibung: Mindestens 7 Leute stellen sich hintereinander auf und legen die Arme um den Vordermann. Der letzte in der Reihe steckt sich ein Taschentuch in den Gürtel. Dann beginnt der Kopf des Drachen seinem Schwanz nachzujagen. Der hintere und der vordere Spieler spielen gegeneinander aber die Spieler in der Mitte wissen aber nie genau auf welcher Seite sie stehen. Noch lustiger wird's, wenn gleichzeitig viele Drachen sich gegenseitig dem Schwanz nachjagen.</p>
Mörder	Baumziehen
<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 10 - 20</p> <p>Beschreibung: Alle sitzen oder stehen im Kreis ein Mörder wird überlegt. Ein draussen wartender Detektiv kommt herein und versucht, den Mörder aufzuspüren, der alle anderen Spieler:innen per Zuzwinkern ermordet. Tote Spieler:innen sinken zu Boden.</p>	<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: Baum</p> <p>Gruppengrösse: 5-30</p> <p>Beschreibung: Mindestens 5 Leute stellen sich in einem Kreis um einen Baum (wenn man keinen Baum hat eine Person benutzen, die in der Mitte steht) und halten sich gegenseitig an den Armen. Jetzt fängt das Spiel an. Man versucht den Baum nicht zu berühren sonst fliegt man raus und der Ring wird immer kleiner bis 2 noch im Ring sind. also zieht ein anderer an dem Baum... um den Baum laufen oder ziehen sich die Spieler gegenseitig Richtung Baum?</p>



Fuchs und Eichhörnchen	Goofie
<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: 3 Bälle</p> <p>Gruppengrösse: 5-30</p> <p>Beschreibung: Man braucht drei Bälle (zwei gleiche sind die Füchse, ein kleinerer das Eichhörnchen). Man stellt sich im Kreis auf und gibt die Fussbälle im Kreis weiter. Die Füchse müssen versuchen, das Eichhörnchen zu berühren, sie dürfen aber nur blitzschnell im Kreis weitergegeben werden, während das Eichhörnchen hüpfen darf. Wenn der Ball weitergegeben wird ruft man „Fuchs“ oder „Eichhörnchen“. Bei diesem Spiel seid ihr nie sicher, ob ihr mit- oder gegeneinander spielt.</p>	<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: -</p> <p>Gruppengrösse: 10 - 30</p> <p>Beschreibung: Alle wollen Goofie. Leider sind alle blind (Augen geschlossen) und müssen Goofie suchen. Jedem dem ihr begegnet gebt ihr die Hand und fragt: «Goofie?» Kommt die gleiche Frage zurück, so war es nicht Goofie, leider. Goofie steht im Feld und ist stumm (sieht dafür). Wer bei Goofie ankommt (=keine Antwort) wird selber Goofie und stellt sich neben den anderen Goofie in eine Reihe. Stehen bereits mehrere Goofies dort, muss der neue Goofie zuerst das Ende der Goofiereihe fragend finden.</p>
Federn lassen	Wortvölkerball
<p>Zeit: 5'</p> <p>Material: Wäscheklammern</p> <p>Gruppengrösse: 10 - 30</p> <p>Beschreibung: Jeder Spieler erhält eine Handvoll Wäscheklammern, die er sich irgendwo an seinen Kleidern festklemmen kann. Auf "los" bewegen sich alle so im Raum, dass sie möglichst viele fremde Klammern erwischen und selbst möglichst wenig gerupft werden.</p>	<p>Zeit: 10'</p> <p>Material: Wurfgegenstand</p> <p>Gruppengrösse: 6-20</p> <p>Beschreibung: Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Der Kopf einer Reihe beginnt und nennt ein zusammengesetztes Hauptwort wie Schlossturm und wirft dem Kopf der anderen Mannschaft einen Gegenstand zu. Der Gegenstand wird gefangen und mit einem neuen Wort, dass mit dem zweiten Wort des vorigen beginnt, wieder geworfen, so dass eine schnelle Wortkette entsteht. (Schlossturm -> Turmfenster).</p>