

Hans Hirling

Das große Buch der 1000 Spiele

Für Freizeiten, Kindergruppen
und Jugendarbeit



FREIBURG · BASEL · WIEN

Hinweis:

Oft liegt der Ursprung einer Spielidee im Dunkeln.

Betroffene Inhaber/innen von urheberrechtlichen

Ansprüchen bitten wir, sich mit dem Verlag in Verbindung zu setzen.

Überarbeitete Neuausgabe 2022

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2006

Alle Rechte vorbehalten

www.herder.de

Umschlaggestaltung: Verlag Herder

Umschlagmotiv: © Dragovich148/iStock/GettyImages

Fotos im Innenteil: © Hans Hirling

Satz und Gestaltung: SatzWeise, Bad Wünnenberg

Herstellung: Plump Druck & Medien GmbH

Printed in Germany

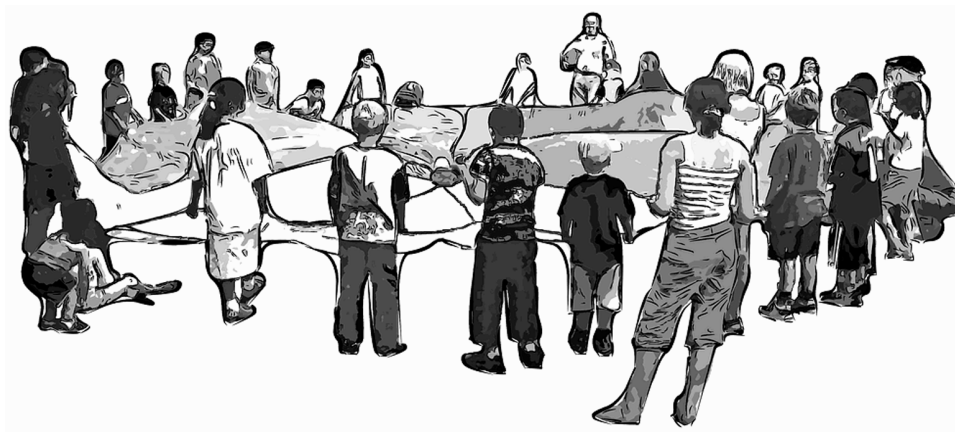
ISBN Print 978-3-451-71999-8

ISBN E-Book (PDF) 978-3-451-82819-5

ISBN E-Book (EPUB) 978-3-451-82818-8

Einleitung

Spielen bedeutet Spaß und Spannung, aber manchmal auch die Erkenntnis, dass Sieg und Niederlage, Stärken und Schwächen, Selbstsicherheit und Ängste eng miteinander liegen können. Durch Spielen lernen wir die anderen, aber auch uns selbst besser kennen.



In diesem Spielebuch gibt es eine Fülle von Spielen für die unterschiedlichsten Gelegenheiten. Von Kennenlernspielen, Vertrauensspielen über Partyspiele bis hin zu wilden Fang- und Raufspielen gibt es Spiele, die zum Gruppenstart, für das Ferienlager- oder Schullandheimprogramm, für den Kindergeburtstag oder die Stationenrallye auf dem Schulfest verwendet werden können. Über 1000 Ideen garantieren jahrelangen Spielspaß.

Zuvor noch einige Hinweise zum Gebrauch des Buches:

- Auf eine Altersangabe wurde verzichtet, denn nahezu jedes Spiel lässt sich durch Änderung von Spielregeln oder Schwierigkeitsgrad mit 6- bis 8-jährigen Kindern ebenso spielen wie mit 15- bis 16-jährigen Jugendlichen.
- Es werden auch keine Materialangaben zu jedem Spiel gemacht. Zum einen lässt sich aus der Beschreibung das benötigte Material herauslesen, zum anderen wurde ein Großteil der Spiele in Kategorien zusammengefasst, aus denen das Material hervorgeht (Papier, Luftballons usw.). Spiele, die aus dem Stand heraus

ohne Vorbereitung gespielt werden können, sind mit drei Punkten ●●● (1-2-3-fertig) gekennzeichnet.

- Die Spiele wurden zwar in verschiedene Kategorien eingeteilt, in denen sie klassischerweise vorkommen, aber sie können natürlich auch zu anderen Anlässen verwendet werden. Spiele für eine Party oder einen Kindergeburtstag können genauso gut auch in der Rubrik Stationenspiele gefunden werden und umgekehrt. Ebenso können die Vorschläge in den themenbezogenen Kapiteln (Ritter, Piraten usw.) durch passend eingeleitete oder leicht umgestaltete Spiele aus allen anderen Kategorien ergänzt werden.
- Die gesammelten Spiele sind Vorschläge, die je nach Gruppe, Situation usw. angepasst und variiert werden können (und müssen).
- Die Spielbeschreibungen sind bewusst kurz gehalten, aber (hoffentlich) trotzdem präzise und verständlich.
- Nicht alle Spiele sind für alle Kinder oder Gruppen gleichermaßen sinnvoll. Daher sollten die Spiele bewusst ausgewählt und nicht einfach blind drauflos gespielt werden. Die eigene Kreativität, Variation und Adaption auf die Grupsituation durch die Spielleitung ist wichtig und notwendig. Daher gibt es im letzten Kapitel des Buches einige kurze spielpädagogische Hinweise und Anregungen zur Planung und Umsetzung von Spielen.

Viel Spaß!

Inhalt

1. Kennenlernspiele	8
2. Icebreaker-Spiele	11
3. Kreisspiele	14
4. Vertrauensspiele	22
5. Kommunikations-, Koordinations-, Kooperationsspiele	24
6. Entspannungsspiele	28
7. Spiele zur Gruppeneinteilung	31
8. Spiele und Wettspiele zum bunten Abend	33
9. Kim-Spiele: Spiele für Gedächtnis und Merkfähigkeit	53
10. Spiele für unterwegs	55
11. Spiele mit unterschiedlichem Material	56
12. Spiele für Partys, Feste und Feiern	94
13. Darstellende Spiele	98
14. Schreib- und Zeichenspiele	105
15. Wettkampfspiele (für draußen)	110
16. Fallschirmspiele	123
17. Schneespiele	125
18. Spiele im Wasser	127
19. Spiele am Strand	130
20. Rasenspiele	134
21. Schlamm- und Matschspiele	140
22. Fahrrad-, Roller- oder Mofarallye	142
23. Seilspiele	145
24. Frisbeespiele	147
25. Wahrnehmungs- und Waldspiele	149
26. Geländespiele	157
27. Stadtspiele	161
28. Mottospiele	163
29. Bastelideen zu Themenspielen und Mottofesten	186
30. Hinweise für die Planung von Spielen	197
Ausführliches Inhaltsverzeichnis	204

1. Kennenlernspiele

Kennenlernspiele kommen immer dann zum Einsatz, wenn Menschen sich zum ersten Mal sehen, um vielleicht später – für längere oder kürzere Zeit – eine Gruppe zu formieren. Das kann der Fall sein z. B. beim ersten Abend auf einem Ferienlager oder beim ersten Klassentreffen bzw. der ersten Schulstunde etc. Der Schwerpunkt liegt bei diesen Spielen auf dem spielerischen Kennenlernen der Gruppenmitglieder untereinander, aber auch von Spielleitung und Gruppe.

1. Namenspantomime ●●●

Jedes Gruppenmitglied muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er/sie sich für jeden Buchstaben etwas überlegt, z. B. D = Detektiv, E = Engel, B = Baum im Wind, S = Sonne. Die anderen raten, wie die Person heißt.

VARIANTE: Der Buchstabe wird durch die entsprechende Körperhaltung angezeigt.

VARIANTE: Sind alle Gruppenmitglieder bereits namentlich miteinander bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

2. Schnur-Spiel

Alle stehen im Kreis. Eine/r hält ein Wollknäuel in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage. Dabei wird das Fadenende festgehalten und das Knäuel dieser Person zugeworfen. Nach Beantwortung der Frage geht es auf diese Weise im Kreis weiter, bis alle einmal an der Reihe waren und ein Spinnennetz entstanden ist.

3. Kofferpacken ●●●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person beginnt und nennt ihren Namen sowie einen Gegenstand, den sie in ihren Koffer packen will. Rechtsrum geht es im Kreis weiter. Dabei muss zunächst der Name des Vorgängers wiederholt werden sowie das, was »eingepackt« wurde, bevor der eigene Name und der Gegenstand genannt wird, der in den Koffer kommt. Das geht so weiter bis zum Letzten.

VARIANTE: Das Spiel kann auch als Ausscheidungsspiel oder Pfänderspiel gespielt werden.

4. Zeitungsschlagen

Alle sitzen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Eine Person steht mit einer gerollten Zeitung in der Hand in der Mitte. Diese Person beginnt und nennt einen Namen. Der/die Aufgerufene muss schnell einen anderen Namen sagen. Geht das nicht schnell genug, wird er/sie von der Person in der Mitte mit der Zeitung abgeschlagen und muss nun selbst in die Mitte.



VARIANTE für größere Gruppen:
Es dürfen keine Namen wiederholt werden, d. h. jeder Name muss mal aufgerufen werden.

5. Richtige Aufstellung 1 ●●●

Die Großgruppe wird in kleinere Gruppen mit jeweils sechs bis neun Personen aufgeteilt. Auf Kommando muss sich nun jede Gruppe so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen, z. B. alphabetisch sortiert nach dem Vornamen (oder auch nach Größe, Alter, Schuhgröße etc.).

6. Zipp-Zapp ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte. Diese zeigt auf einen Mitspieler und sagt »Zipp« oder »Zapp«. Bei »Zipp« muss der Name des linken Spielers, bei »Zapp« der des rechten Spielers genannt werden (kann auch getauscht werden, dann wird es noch verwirrender). Wenn der/die Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3–4 Sekunden genannt hat, dann muss er/sie in die Mitte. Sagt

die Person in der Kreismitte »Zipp-Zapp«, müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

7. Das habe ich noch nie gemacht ●●●

Alle sitzen im Kreis, ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Die Person in der Mitte sagt ihren Namen und etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben, aufstehen und untereinander die Plätze tauschen. Wer keinen Platz bekommen hat, muss nun in die Mitte.

8. Wer ist es?

Jeder bekommt eine Karte, auf die er seinen Namen und vier bis fünf charakteristische Eigenschaften oder Gewohnheiten schreibt. Danach werden alle Karten eingesammelt und neue, leere Karten ausgeteilt. Nun liest die Spielleitung die Eigenschaften auf den Karten vor, und jedes Gruppenmitglied muss raten und auf die leere Karte schreiben, wen es hinter der Beschreibung vermutet. Das Gruppenmitglied hat gewonnen, das die meisten richtigen Personen erkannt hat.

9. Papierrolle

Zunächst reißt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter ab – nicht zu viele, aber doch so viele, wie für den persönlichen Bedarf nötig sind. Anschließend teilt die Spielleitung mit,

dass jedes Gruppenmitglied pro Blatt Papier etwas von sich erzählen soll.

10. Schuhhaufen ●●●

Jedes Gruppenmitglied zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede/r nimmt nun einen Schuh (nicht den eigenen) und versucht, die Person zu finden, zu der der Schuh passt.

11. Name, Hobbys, Unliebsames

Die Gruppenmitglieder stellen sich in einem inneren und einem äußeren Kreis auf. Beide Kreise bewegen sich gegenläufig. Sobald die Musik stoppt, stellen sich die gegenüberstehenden Partner gegenseitig vor. Jeder sagt den Namen, ein bis zwei Hobbys und zwei bis drei Dinge, die er nicht mag.

12. Ich liebe ...

Eine Person im Kreis erhält einen Ball und sagt: »Ich liebe ... (z. B. Eiscreme)«. Der Ball wird anschließend einem anderen Gruppenmitglied zugeworfen, das ebenfalls eine Vorliebe nennt. Das geht so lange weiter, bis niemandem mehr etwas einfällt.

Das Spiel ist gut geeignet, die Hobbys und Vorlieben der Mitspielenden kennenzulernen.

Um das Spiel etwas zu beschleunigen, muss die Aussage innerhalb weniger Sekunden kommen. Identische oder falsche Aussagen sind nicht erlaubt.

13. Was-wäre-wenn-Spiel

Die Spielleitung macht eine Vorgabe, z. B.: »Was wäre, wenn ich bei Günter Jauch eine Million Euro gewinnen würde – dann würde ich ...« Jeder vervollständigt den Satz für sich und schreibt ihn auf einen Zettel. Anschließend werden alle Zettel eingesammelt, gemischt und verteilt. Jeder liest den Satz auf dem erhaltenen Zettel vor. Nun wird geraten, wer den Satz geschrieben hat.

14. Handschrift

Jedes Gruppenmitglied bekommt ein Blatt Papier und muss bspw. einen Fingerabdruck von sich auf das Papier bringen. Anschließend werden alle Papiere eingesammelt und gemischt. Nun versucht die Gruppe herauszufinden, welches Papier zu welcher Person gehört. Weitere Runden mit anderen Vorgaben sind möglich: Fußsohlen- oder Handabdruck, Schattenriss etc.

2. Icebreaker-Spiele

Icebreaker-Spiele bieten die Chance, dass die Mitglieder einer Gruppe nach dem ersten Kennenlernen miteinander warm werden. Warm-up-Spiele werden sie deshalb auch genannt. Kein Gruppenmitglied darf durch im Spielverlauf nötigen Körperkontakt brüskiert oder gezwungen werden, »Nähe« herzustellen. Ob Spiele mit oder ohne Körperkontakt möglich sind, muss die Spielleitung entscheiden.

2.1 Ohne Körperkontakt

15. Äpfel – Birnen – Apfelsinen

Zuvor werden Zettel vorbereitet, auf denen eine der folgenden Aussagen steht: »Vor dem Apfel, der Apfel, nach dem Apfel, vor der Birne, die Birne, nach der Birne, vor der Apfelsine, die Apfelsine, nach der Apfelsine.« Die Zettel werden in einen Topf gegeben. Je ein Apfel, eine Birne und eine Apfelsine werden an die Mitspieler verteilt. Diese geben die Früchte an andere Personen weiter, während die Musik spielt. Sobald die Musik stoppt, wird ein Zettel gezogen und vorgelesen. Die Person scheidet aus, die die Position eingenommen hat, die auf dem Zettel steht. Wenn z. B. der Zettel mit der Aufschrift »Vor dem Apfel« gezogen wird, scheidet die Person aus, die vor dem Mitspieler steht, der den Apfel gerade hält. Bei »der Apfel« muss die Person ausscheiden, die den Apfel in der Hand hält.

sie darstellen will, darauf (Maus, Batman, Billie Eilish, Baum, Auto usw.). Anschließend gehen alle im Zimmer umher und stellen ihren Begriff pantomimisch dar und versuchen zu erraten, wen oder was die anderen darstellen. Um das herauszufinden, darf jeder der gleichen Person nur einmal eine mit Ja oder Nein zu beantwortende Frage stellen. Der Erste, der eine Person korrekt erkannt hat, hat gewonnen.

17. Wahr oder falsch? ●●●

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Aspekten (Hobby, Schule/Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnisse usw.) Aussagen über sich, wobei eine Aussage falsch ist, die anderen stimmen. In der gemeinsamen Vorstellungsrunde stellt sich jeder mit diesen Aussagen vor und die anderen müssen erraten, welches die falsche Aussage ist.

16. Wer bin ich?

Jeder bekommt eine Karte und schreibt eine Person oder einen Begriff, den er/

18. Statuen

Alle bewegen sich, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, muss

jeder in der augenblicklichen Position verharren. Der Letzte, der sich bewegt, scheidet aus. Erschwert werden kann das Spiel, indem die Bewegungen während der Musik vorgegeben werden.

19. Sitzen

Alle bewegen sich, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, setzen sich alle auf den Hosenboden. Der Letzte scheidet aus.

20. Partner

Die Gruppenmitglieder finden sich zu zweit zusammen. Die Paare stellen sich in einem äußeren und einem inneren Kreis auf. Bei Musikbeginn bewegen sich beide Kreise in entgegengesetzter Richtung.

Stoppt die Musik, nennt die Spielleitung eine Körperhaltung, z. B. »rechtes Bein heben und mit der linken Hand halten«. Jeder nimmt nun diese Stellung ein und versucht, in dieser Stellung seinen Partner zu finden. Paare, die nicht in der gewünschten Haltung stehen, scheiden aus. Anschließend folgt die nächste Runde mit kurzer Musik und neuer Position.

21. Im Tierstall

Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Zettel mit einem Tiernamen. Alle verteilen sich im Zimmer und das Licht wird ausgemacht. Jeder wird nun die typischen Laute »seines« Tieres nachahmen. Welche Tierart findet sich am schnellsten zusammen?

2.2 Mit Körperkontakt

22. Das Kitzel-Spiel ●●●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft zieht Schuhe und Socken aus und stellt sich in einer Reihe auf. Die andere Mannschaft steht dahinter und kitzelt nun die Füße. Es muss erraten werden, wer einen kitzelt. Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten alle richtigen Personen erraten hat. Damit nicht aus den Augenwinkeln heraus erkannt werden kann, wer kitzelt, können Augenbinden oder eine Decke als Vorhang verwendet werden.

23. Wer bist denn du? ●●●

Jeweils zwei Personen stehen sich gegenüber. Die Handflächen werden etwa in Schulterhöhe gegeneinander gelegt. Nun schließen beide die Augen und drehen sich einmal im Kreis herum und versuchen dann mit geschlossenen Augen, die Handflächen wieder aneinanderzulegen.

24. Rettungsinseln

Auf dem Boden werden verschieden große Kreise mit Kreide eingezeichnet. Jeder Kreis stellt eine Rettungsinsel dar,

die unterschiedlich viele Personen aufnehmen kann. Alle bewegen sich im Raum umher. Sobald die Musik stoppt, sucht sich jeder eine rettende Insel. Derjenige, der keine findet bzw. als »einer zu viel« aufspringt, scheidet aus.

25. Richtige Aufstellung 2

Die Mitspielenden stellen sich zunächst auf einem Brett auf. Anschließend muss die Gruppe sich sortiert nach dem Alphabet, der Größe oder dem Alter in der richtigen Reihenfolge aufstellen, ohne dass irgendein Gruppenmitglied den Boden berührt. Und es darf dabei nicht gesprochen werden!

26. Begrüßungsrituale ●●●

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Die Spielleitung sagt: »Es gibt ja bekanntlich verschiedene Begrüßungsformen auf der Welt. Davon wollen wir heute einige

kennenlernen.« Zunächst gibt sie der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Auf diese Weise begrüßt diese Person anschließend die nächste, bis alle durch sind. In der nächsten Runde begrüßt man sich durch Reiben der Nasen. Wieder eine Runde später mit Küsschen links-rechts-links usw. – der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

27. Steckbrief

Für Gruppen, die sich schon ein bisschen kennen: Die Gruppenleitung erstellt vorab eine Liste mit Aussagen, die auf die Mitspieler zutreffen könnten (z. B. isst nicht gerne Tomaten, trägt rote Socken etc.). Diese Liste wird vielfältigt und ausgeteilt. Nun muss jeder den Namen eines Gruppenmitglieds den entsprechenden Aussagen zuordnen. Gewonnen hat, wer die meisten richtigen Aussagen zugeordnet hat.

3. Kreisspiele

Kreisspiele bringen Stimmung, alle machen mit. Sie können draußen gespielt werden, besonders gut funktionieren sie aber auch – bei schlechtem oder kühlem Wetter – drinnen im Stuhlkreis. Es geht weniger um den Wettkampf zwischen Mannschaften, sondern oft um ein spaßiges Wechselspiel, das sich zwischen einem oder mehreren Gruppenmitgliedern und dem Rest der Gruppe entwickelt.

3.1 Ohne Körperkontakt

28. Ring ringsherum

Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknotete Schnur, auf die zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Eine Person geht freiwillig in die Mitte und muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern verdeckt weitergegeben wird. Durch geschickte Täuschung wird der Person in der Mitte die Suche erschwert.

29. Mein rechter Platz ist leer ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Es gibt einen freien Platz. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: »Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den XY als Affe her.« XY muss nun einen Affen nachmachen und so zum freien Platz gehen.

30. Klapperschlange 1

Zwei Personen, die sich freiwillig gemeldet haben, werden mit einer Schnur einige Dosen an den Knöchel gebunden. Ihre Augen werden verbunden und sie werden gedreht. Dann

müssen sich die beiden so schnell wie möglich finden. Die restliche Gruppe versucht dies durch lautes Brüllen und Krach zu verhindern.

31. Klapperschlange 2 ●●●

Einem Kandidaten in einem Stuhlkreis werden die Augen verbunden. Zwei Personen im Stuhlkreis bekommen jeweils eine Büchse oder einen Schlüsselbund zum Klappern. Beide müssen nun unbemerkt die Plätze tauschen und dabei mindestens dreimal mit den Büchsen klappern, bevor die Plätze getauscht sind. Der Kandidat in der Mitte muss sie zu fangen versuchen.

32. Sprachenwirrwarr ●●●

Eine Person geht freiwillig vor die Tür. Die Gruppe sucht sich ein mehrsilbiges Wort aus und trennt es nach Silben auf, z. B. Au-to-fah-ren. Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sagen nun nur ihre Silbe. Der Freiwillige muss raten, um was für ein Wort es sich handelt.