

Übersicht

Einführung 9

Einleitung 9, Sicherheit 11, Spielort und Spielzeit 11, Teilnehmerzahl 11, Zur Anrede 12

Erstes Kapitel: Spiele zum Kennenlernen 13

Zum Spieleinsatz 14, Paarbildung 15, Namen verstecken 16, Wasser 16, Wuselspiel 17, Spiel den Namen *Grundform* 18, Spiel den Namen *Variation* 18, Partnersuche 19, Blindekuh 20

Zweites Kapitel: Spannung zu zweit 21

Zum Spieleinsatz 22, Klatschhand 23, Siamesischer Fußball 23, Kamelritt 24, Klebgang 25, Aufstehen 26, Lachen verboten 26

Drittes Kapitel: Reisespiele 29

Zum Spieleinsatz 30, Reimkette 31, Melodienraten 31, Ich sehe was 32, Stabreim 33, Armer schwarzer Kater 34

Viertes Kapitel: Spaß im Kreis 35

Zum Spieleinsatz 36, Geschichte erzählen 37, Kriminaler 37, Liederraten *Grundform* 38, Liederraten *Variation* 38, Wörterkette 39, Stummer Dirigent 40, Herbeiblinzeln 41, Nummern-

spiel 41, Spreizkreis 42, Totblinzeln 42, Torwächter 43, Klatschball 43, Schubskreis 44, Dreibeinausbruch 44, Musikant 45, Doppelgänger 46

Fünftes Kapitel: Darstellen und probieren 47

Zum Spieleinsatz 48, Pantomimenläufer 49, Ebbe und Flut 49, Prinz 50, Was ist es? 50, Elefanten fliegen 51, Einkaufstour 52, Alltagspantomime 53, Märchenpantomime 54

Sechstes Kapitel: Spiele mit Action 55

Zum Spieleinsatz 56, Feuer 57, Blitzinterview 58, Küchenquirl 59, Fußturm 60, Blitzlicht 60, Schmiede 61, Backbord und Steuerbord 62, Ausbrecher 63, Schlange im Gras 64, Maschine 64, Schlachten 65, Verständigung 66

Siebttes Kapitel: Bewegen und probieren 67

Zum Spieleinsatz 68, Stegreifbewegung 69, Ölsardine 70, Roboter 70, Pferderennen 71, Ballwurf 71, Revolution 72, Tausendfüßler 72, Beduinenlauf 73, Zauberspiel 74, Kreiswelle 74

Achtes Kapitel: Verhalten und sehen 75

Zum Spieleinsatz 76, Geräuscheraten 77, Wo ist der Ton? 78, Fridolin 79, Zeitungsbild 80, Fühl mal 80, Ball herbei 81, Spiegelhandlungen 82, Dafür und Dagegen 83, Funker 84, Roboter dirigieren 85, Verändern 86, Schuhgröße 87, Hänschen piep einmal 88

Neuntes Kapitel: Spiele aus anderen Ländern 89

Zum Spieleinsatz 90, Handschuh 91, Kurierwettkampf 92, Lahmes Huhn 93, Klickklack 94, Salzlos 96

Zehntes Kapitel: Spiele für alle Generationen 97

Zum Spieleinsatz 98, Rückenpost *Grundform* 99, Rückenpost *Variation* 99, Montagsmaler *Grundform* 100, Montagsmaler *Variation* 100, Wahrsager 100, Märchenraten 101, Fegerlilli 102, Musikfestival 102, Köbes *Grundform* 103, Köbes *Variation* 103, Kartonmarie 104, Beerenhüpfen 104, Kartoffelotto 105, Sacklaufen 105, Eierlaufen 106, Zwinkern 107, Baumstamm 108

Elftes Kapitel: Spiele für Zwischendurch 109

Zum Spieleinsatz 110, Totenerwachen 111, Wohnungssuche 112, Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann? 113, Geheimdienst 114, Modellierer 114, Wächter 115, Mein Baum 116

Zwölftes Kapitel: Spiele zum Auseinandergehen 117

Zum Spieleinsatz 118, Lachkette 119, Eisenbahnfahrt 120, Drachenjagen 121, Knotenspiel 122, Schlangenhäuten 123, Schlüsselpost 124, Schlangenspiel 124, Kreistreten 125, Schoßsitzen 125

Spieleregister 126