
Kreisspiele

Liebst Du Deinen Nachbarn?

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Eine Person hat keinen Stuhl und sitzt stattdessen jemandem auf dem Schoß. Diese Person fragt nun diejenige Person, auf dessen Schoß sie sitzt: "Liebst Du Deinen Nachbarn?" Bei Antwort Ja, rutschen alle ein Stuhl weiter. Bei Antwort Nein wird folgende Frage dazu gestellt: "Wen hast Du denn dann lieb?" Daraufhin wird zum Beispiel geantwortet: "Alle Personen mit blauem T-Shirt". Nun müssen alle Personen mit blauen T-Shirts die Plätze tauschen. Wer keinen Platz beim Plätze wechseln erhält muss in die Mitte.

Ribbel Dibbel oder Chef-Vize

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Die Mitspieler bekommen eine Nummer (1,2,3,...). Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann in die Hände klatschen und nun mit den Fingern schnipsen. Auf jedes Wort des folgenden Spruchs kommt ein "Schlag": "Ribbel Dibbel Nr. 1 , ruft Ribbel Dibbel Nr. 2". Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen "Dibbel" mit Nivea-Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen.

Alternative:

Nicht weniger spannend und einfacher ist es mit Chef - Vize. Die erste Person ist Chef, die zweite Person ist Vice, die nachfolgenden Personen werden durchnummeriert. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel, klatschen anschließend in die Hände und zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter (oder schnipsen) und nennen den eigenen Namen (Chef, oder die entsprechende Zahl), mit der anderen (linken) Hand anschließend ebenfalls zeigend über die linke Schulter und gleichzeitig die Nennung einer Nummer eines Mitspielers (Vice, oder eine Zahl eines Mitspielers). Der Angesprochene macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt muss ans Ende sitzen. Alle rücken dann auf die leer gewordene Position um eine Stelle auf. Jeder erhält dann natürlich auch eine neue Positionsnummer und muss sich den neuen Namen/Nummer merken. Wer dreimal ans Ende muss bekommt einen Spitznamen, den die anderen anstatt der Nummer dann aufrufen müssen.

Freier Platz

Du brauchst:

Kein Material

So geht's:

Ein Freiwilliger steht im Sitzkreis. Sein Sitzplatz ist frei. Er muss diesen Platz nun wieder besetzen, was die anderen dadurch verhindern, dass sie sich auf den freien Platz setzen. Das geht immer in eine Richtung. Auf Signal kann auch die Richtung gewechselt werden. Dadurch bekommt derjenige in der Mitte die Chance irgendwann doch schneller zu sein und findet den leeren Platz. Derjenige, der gepennt hat und zu langsam war muss dafür dann in die Mitte.

Alternative:

Der in der Mitte bekommt die Augen verbunden. Er nennt 2 Namen. Diese Beiden tauschen dann die Plätze ohne abgeschlagen zu werden. Bei diesem Spiel müssen die anderen Gruppenmitglieder ruhig sein.

Schlangen

Du brauchst:

Kein Material

Gruppengröße:

Ab 10 Personen interessant

So geht's:

Alle stehen auf und fassen sich an der Hand. Der Schlangenkopf steigt über die Hände der anderen am Schlangenenende taucht er ab und schlängelt sich zwischen den Füßen durch die Gruppe. Die anderen folgen ihm ohne loszulassen.

Oberschenkel Konzentration

Du brauchst:

Kein Material

So geht's:

Alle sitzen im Kreis und legen jeweils die Hände auf den Oberschenkel des rechten und linken Nebensitzers. Ein Mitspieler beginnt und schlägt mit der Hand auf den Oberschenkel des Nachbarn. Im Uhrzeigersinn geht dieser Impuls nun reihum indem die nächste Hand mit dem Impuls an der Reihe ist. Wer zu früh schlägt nimmt diese Hand aus dem Spiel (auf den Rücken). Wird auch mit der 2ten Hand ein falscher Impuls gegeben scheidet derjenige endgültig aus.

Alternative

Wird 2-mal auf den Oberschenkel geschlagen bedeutet das Richtungswechsel.

Koffer-Alphabet

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Alle sitzen im Kreis. Der erste Mitspieler nennt einen Gegenstand, welcher er gerne in den Urlaub mitnehmen möchte. Er beginnt mit einem Gegenstand, der mit dem Buchstaben A anfängt. Der nächste Mitspieler nennt zunächst den Gegenstand mit dem Buchstaben A und fügt einen Gegenstand mit B an. Wiederum der nächste Spieler nennt zunächst die Gegenstände A, B und fügt einen neuen Gegenstand mit C hinzu. Das geht so weiter, bis jemand durcheinander gerät oder die Gegenstände nicht mehr aufzählen kann. Wer durcheinander gerät, oder falsche Nennungen macht, der scheidet aus.

Alternative

Das Spiel ist wie das bekannte Kofferpacken. Beim Kofferpacken werden Gegenstände genannt, ohne Buchstabenreihenfolge. Diese Variante ist noch etwas schwieriger.

Durchs Tor gekrochen!

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Etwa ein Drittel der Gruppe bildet einen inneren Kreis und stellt sich mit gegrätschten Beinen auf. Die restlichen 2/3 der Gruppe laufen um diesen Kreis herum. Auf Kommando hin versucht jeder Mitspieler durch ein gegrätschtes Beinpaar zu kriechen. Diejenigen, die es als erste schaffen dürfen anschließend den inneren Kreis bilden. Ziel ist es also, so oft wie möglich in den Innenkreis zu gelangen.

ups die Fünf

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Im Stuhlkreis sitzend werden die Zahlen 1-100 nacheinander reihum aufgesagt. Bei jeder Zahl, die irgendwie etwas mit 5 zu tun hat darf diese Zahl nicht genannt werden, sondern jedes Mal wird stattdessen ups gesagt. Das geht natürlich auch mit jeder anderen Zahl und ist eine gute Übung für kleine Rechengenie. Es kann auch vereinbart werden, dass die Nennung der Zahlen innerhalb von 1-2 Sekunden zu erfolgen hat um die Spannung zu erhöhen.

Pferderennen

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Freiwilliger wird dazu bestimmt die Rennpferde anzuführen. Die restlichen Rennpferde folgen den Bewegungen und Anweisungen: Pferde in der Startbox (mit Füßen über den Boden scharren), Starten bzw. Laufen (Trampeln mit den Füßen), einfache Hürde (einmal hochspringen), Doppelhürde (zweimal hochspringen), schöne Frau links (links grinsen), netter Mann rechts (nach rechts grinsen), an der Tribüne vorbei (Applaudieren), beim Endspurt (stärker trampeln) und für das Zielfoto (lächeln nach vorne).

Gesichtsausdruck weitergeben

Du brauchst:
Kein Material

Gruppengröße:
Ab 8 Personen

So geht's:

Die erste Person überlegt sich einen Gesichtsausdruck und gibt diese an die nächste Person weiter, welche den Gesichtsausdruck wieder weitergibt. Das Spiel kann auch als stille Post gespielt werden. Allerdings zur Auflösung am Schluss müsste die 1. Person den ursprünglichen Gesichtsausdruck wieder vorzeigen können.

Die Geschichte

Du brauchst:
– Überlegte Begriffe

So geht's:

Jede Person bekommt einen Gegenstand, einen Namen, und einen Ort verdeckt genannt. Jeder muss nun eine kurze Geschichte von maximal 3 Minuten erzählen und den Namen, den Ort und den Gegenstand in die Geschichte einbauen. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe und setzt die Geschichte fort, allerdings muss auch diese dann ihre zuvor genannten Begriffe in die Geschichte einbauen. Herauskommen können dabei ganz lustige Geschichten. Gelingt es der Gruppe die jeweiligen Begriffe zu erraten?

Beim Psychiater

Du brauchst:
Kein Material

Gruppengröße:
10 oder mehr

So geht's:

Eine Person wird zum Psychiater bestimmt und geht kurz vor die Tür. Die anderen überlegen sich jeweils eine Krankheit. Das können folgende Dinge sein:

- Der eine antwortet immer auf die Fragen, die der Person rechts daneben gestellt wurden bei einem bestimmten Wort oder Gegenstand fängt die Person an zu heulen.
- Ein anderer hält sich für den Bundeskanzler, oder für einen Spieler der Deutschen Nationalmannschaft.
- Ein anderer lebt in einer anderen Welt.
- Der nächste sitzt immer mit Beinen überkreuzt da und hat die Hände in der Hosentasche.
- Der nächste meint er fühlt er sei ein Flippergerät.

Anschließend kommt der Psychiater wieder herein und stellt Fragen und möchte herausfinden an was es den Patienten fehlt.

Menschen Memory

Du brauchst:
Kein Material

Gruppengröße:
Ab 10 Personen

So geht's:

Zuerst gehen 2 Personen aus dem Raum, die später gegeneinander Memory spielen. Wenn das geschehen ist finden sich die anderen in Paaren zusammen, am Besten wenn immer zwei zusammen gehen, von denen man es nicht erwarten würde, weil sie sonst normalerweise nicht "zusammenkleben". Dann wird ein Thema ausgedeutet, z.B. Farben, Tiere, Stars usw... Die Paare denken sich zum Thema passend etwas aus wie die Farbe blau, das Tier: Bär oder den Star Robin Hood. Dann verteilt man sich bunt gemischt im ganzen Raum und die beiden vor der Tür werden wieder hereingeholt. Nun fängt einer an und geht zur ersten Person und tippt ihr auf die Schulter, diese Person muss dann ihre Farbe, Tier, Star sagen. Nun werden nacheinander wie beim Memory die Pärchen im Raum gesucht. Gewonnen hat natürlich der, der am Ende die meisten Pärchen gefunden hat.

Alternative

Will man das Spiel erschweren kann man es zum Beispiel mit sich reimenden Wörtern spielen ein Pärchen hat Laus, ein anderes Maus, Haus, raus, saus, paus, klaus usw oder mit gesummt/gepiffenen Liedern. Am schwersten ist das Thema Vor- und Nachnamen, d.h. der Name Angela Merkel, einer nimmt Angela der andere Merkel und die Spieler müssen die Vor- und Nachnamen zusammensuchen.

Zublitzeln mit vertauschten Namen

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:

Die Gruppe steht in einem doppelten Kreis, das heißt vor jeder Person im äußeren Kreis steht eine Person im inneren Kreis. Eine Person steht in der Kreismitte. Diese Person ruft nun einen Namen einer Person, die im äußeren Kreis steht. Nun muss die Person, die vor der aufgerufenen Person steht zur Person in der Kreismitte laufen, die hinter ihm stehende Person verhindert das. Die Schwierigkeit bzw. das chaotische an diesem Spiel ist zum einen, das nicht die aufgerufenen Person losrennen muss (was man ja intuitiv machen will), sondern die Person, die davor steht. Die andere Schwierigkeit besteht bei neuen Gruppen darin, den Namen seines Hintermannes auch immer parat zu haben. Wer es schafft seinem Hintermann zu entkommen, so muss der Hintermann nun in die Mitte.

Drucksignale

Du brauchst:
– Beliebiger Gegenstand

So geht's:

2 Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe Rücken an Rücken auf und fassen sich an den Händen. Der Gruppenleiter an dem einen Ende wirft eine Münze. Bei Kopf muss die Information von der 1. Person an die nächste Person weitergegeben werden indem die Hand zuge drückt wird. Die 2. Person gibt diese Information weiter bis die Information die letzte Person der Gruppe erreicht. Die letzte Person hat die Aufgabe einen Löffel, der auf einem Stuhl liegt zu schnappen. Ziel ist es also die Information schneller durch die Reihe zu geben, als die der gegnerischen Mannschaft und den Löffel als erster zu schnappen. Sprechen oder nach vorne auf die ersten Personen der Gruppe zu sehen ist nicht erlaubt. Ein Konzentrationsspiel, bei welchem auch sehr oft irrtümlich gedrückt wird. Die Gruppe hat gewonnen, die am Öftesten den Löffel vor der anderen Gruppe hat wegschnappen können. Sofern jedoch irrtümlich der Löffel geschnappt wurde, gibt es einen Punktabzug.

Plumpsack hinter Rücken

Du brauchst:
– Tuch (Halstuch mit Knoten, Handtuch)

So geht's:

Die Gruppe sitzt eng im Kreis. Hinter dem Rücken wird ein Tuch weitergegeben, welches eine Person in der Kreismitte finden muss. Gar nicht so einfach, wenn jeder so tut als gäbe er gerade ein Tuch weiter.

Hände hoch

Du brauchst:
– Geldstück

Gruppengröße:

Ab 8-10 Personen interessant

So geht's:

Die Gruppe sitzt eng im Kreis. Die Hände liegen auf dem Tisch. Es wird ein Geldstück von Person zu Person weiter geschoben. Eine Person (entweder auf dem Tisch in der Mitte sitzend, oder hinter der Gruppe stehend) muss herausfinden wo sich das Geldstück gerade befindet. Diese Person sagt Hände hoch und alle müssen die Hände mit geballter Faust nach oben heben. Entweder das Geldstück liegt dann vor jemandem auf dem Tisch, oder aber es befindet sich in einer der geballten Fäuste. Die suchende Person darf eine Person auffordern die Faust zu öffnen. Derjenige muss suchen, bei dem das Geldstück entdeckt wurde.

Streichholztum

Du brauchst:

- Streichhölzer
- Flasche

So geht's:

Jeder hat 30 Hölzchen. Pro Runde darf jeder ein Hölzchen auf den Flaschenkopf legen. Die Hölzchen, die dabei herunterfallen sollten, muss derjenige dann alle aufnehmen. Wer alle Streichhölzer als Erster los bekommt der hat gewonnen.

Reise nach Jerusalem extreme

Du brauchst:

- Musik
- Stühle
- Kärtchen
- Stifte

Gruppengröße:
mindestens 20

So geht's:

Eine Hälfte der Kärtchen ist mit einem Stuhl bemalt, die andere mit einem Männchen. Alle Zettel werden gefaltet und gemischt. Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein. Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel, den er jedoch noch nicht ansehen darf. Solange nun Musik läuft, müssen sich alle Spieler durcheinander bewegen und untereinander die Zettel tauschen. Stoppt die Musik, öffnen alle Spieler schnell ihre Zettel. Hat man ein Stuhlsymbol auf seinen Zettel, so muss man sich schnell auf den Boden werfen und in irgendeiner Form einen Stuhl bilden. Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen „Stuhl“ suchen, auf dem man Platz nimmt. Derjenige, der keinen Stuhl findet, fliegt raus. Der Zettel des ausgeschiedenen Spielers wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht. In den folgenden Runden scheidet dann jeweils 2 Spieler aus. Dabei wird auch jeweils nur einer der „Männchen“ – Zettel mit einem „Stuhl“ – Zettel vertauscht.

Blinzel-Wettkampf

Du brauchst:

- Stuhlkreis

Gruppengröße:

Ab 6-8 Mitspieler

So geht's:

Ideal ist das Spiel, wenn es eine ungerade Anzahl an Teilnehmern gibt. Bei einer geraden Anzahl übernimmt ein Teilnehmer die Rolle des Spielleiters und überwacht das korrekte Einhalten der Regeln. Ganz am Anfang wird die Gruppe aufgeteilt: Die eine Hälfte der Teilnehmer sitzt in einem Stuhlkreis, hinter jedem Stuhl steht allerdings ein weiterer Spieler. Ein Stuhl bleibt leer. Der Spieler, der ohne Begleitung auf seinem Stuhl sitzt, muss nun einen anderen Mitspieler aus dem Kreis durch Blinzeln an seine Seite locken. Die Spieler, die hinter den Stühlen stehen, sollten dies verhindern. Dazu halten sie ihren Vordermann an den Schultern fest, sobald sich dieser von seinem Platz erheben will. Allerdings dürfen sie erst zu diesem Zeitpunkt loslegen. Vorher sollten sie die Hände am besten auf dem Rücken verschränkt halten.