

Keep on playing!

Hier findest du ein Sammelsurium an Spielen und Aktionen, die du als Bausteine für einen Spielnachmittag, eine Spielekette oder bei Spielstationen verwenden kannst. Sie eignen sich aber auch einfach so für „zwischen durch“, um Schwung in die Gruppe zu bringen, z. B. beim Picknick oder beim Hüttenlager.

- **Rutschpartie**
eine ca. 8m lange und 3m breite Plane wird mit Schmierseife eingeseift. Über diese Wegstrecke müssen nun alle so schnell als möglich Gegenstände hin und her transportieren. Befindet sich die Plane an einem leicht abschüssigen Hang wird es etwas schwerer. Alternativ zum Rennen kann auch auf allen vieren oder gerobbt werden.
- **Ball abgeben**
Ein Ball (Tennisball, Tischtennisball, Luftballon) muss mit den Füßen zum Nachbarn weitergegeben werden. Welche Gruppe ist schneller?
- **Stäbchen-Transport**
Ein Bleistift muss mit Hilfe von 2 Bleistiften weitergegeben werden. D.h. auf den zwei Bleistiften liegt ein Bleistift, der bei der Weitergabe der zwei Bleistifte nicht herunterfallen darf.
- **Ball schieben**
2 Personen bilden eine "Schubkarre". Mit dem Kopf muss ein Ball etwa 20 Meter vorangetrieben werden. Welche Mannschaft ist schneller?
- **Schwerer Fuß**
Ein Stein wird auf den Fuß gelegt und so von Fuß zu Fuß weitergereicht werden ohne dass dieser Stein zu Boden fällt.
- **Boccia**
Bocciakugeln werden aus einer Entfernung von ca. 10 Metern in ein Ziel geworfen oder gerollt. Das Ziel hat Markierungen mit unterschiedlicher Punktezahl. Je nachdem wo die Bocciakugel zum Stillstand kommt, gibt es die entsprechende Punktezahl.
- **Kirschkerne weitspucken**
Jeder der Gruppe nimmt sich eine Kirsche. Der Kirschkern wird nun so weit wie möglich von einer Markierung aus gespuckt. Alle Entfernungen werden addiert und notiert. Die Gruppe mit der weitesten Entfernung hat gewonnen.
- **Kleider wechseln**
Es steht ein Fundus aus alten Klamotten zur Verfügung. Der erste zieht sich dann Hemd, Jacke, Hose, Socken, Hut und Handschuhe an. Ist er damit fertig zieht er alles wieder aus und übergibt es an den nächsten. Wie lange braucht die Gruppe für die Aktion bis alle einmal durch sind?
Steht kein Fundus aus Klamotten zur Verfügung, dann könnte einmal reihum die Klamotten immer der Person links übernommen werden und die eigenen Klamotten rechts weitergegeben werden. Das Spiel funktioniert nur dann nicht, wenn die Personen unterschiedlich groß bzw. dick sind. Dann kann ein Hemd schon mal aus den Nähten platzen.

- **Geräusche raten**
Mit Hilfe eines Kassettenrecorders wurden zuvor Geräusche aufgenommen (Toilettenspülung, Verkehrsfunkpiepser, Vogelgezwitscher, laufender Motor eines Autos, laufender Motor eines Mofas, Türen knallen, etc). Wer findet die meisten Geräusche heraus?
- **Erbsen o. Geld in Gurkenglas raten**
In einem Gurkenglas befinden sich einige hundert Erbsen, Streichhölzer, oder Geldstücke. Wer liegt am nächsten zum tatsächlichen Ergebnis?
- **Ball fangen mit Glas**
Ein TT-Ball oder ein kleiner Gummiball wird von einem Mitspieler zugeworfen. Der Ball ist mit einem Glas oder einer Tasse aufzufangen. Wie oft gelingt bei 10 Würfeln der Fang?
- **Wurfspiel**
Ringe oder Steine werden in markierte Felder mit unterschiedlichen Punkten geworfen.
- **Schätzaufgaben**
Es können diverse Schätzaufgaben gestellt werden.
Wie viel Meter sind es von Baum A nach Baum B?
Was wiegt dieser Stein?
Wie viel Erbsen befinden sich in diesem Glas?
Nach genau einer Minute sagt einer Stopp - ohne auf die Uhr zu schauen.
- **Nägeln in Holz schlagen**
Mit wie viel Schlägen können 5 (10) Nägel in ein Holz geschlagen werden?
- **Das längste Wort erfinden**
Die Gruppe schreibt ein langes Wort auf. Nicht erlaubt sind Zahlen. Um Phantasiewörter zu vermeiden sind Wörter zu wählen, die realistisch sind, oder im Lexikon vorkommen.
- **Gegenstände sich merken**
Für ca. 30 Sekunden werden 20 Gegenstände aufgedeckt. Anschließend wieder mit einer Decke zugedeckt. Die Gruppe hat danach 60 Sekunden Zeit alle Gegenstände zu nennen, die sie sich merken konnte.
- **welche Gruppe hat zusammen das längste Haar?**
Von jedem Gruppenmitglied wird ein Haar genommen. Alle Haare werden auf ein langes Endlospapier nacheinander mit Tesafilm geklebt. Welche Gruppe hat zusammengeklebt das längste Haar?
- **mit verbundenen Augen Lanze ins Ziel stoßen- einer muss dirigieren**
Mit verbundenen Augen und einer Lanze in der Hand muss diese in ein Ziel gestoßen werden. Ein Mitspieler dirigiert. Das Spiel funktioniert auch im Huckepack. Der Reiter obenauf bekommt die Augen verbunden und muss mit der Lanze einen Ballon oder einen am Baum hängenden Ring treffen. Das Pferd unter dem Reiter gibt Anweisungen. Wie lange braucht das Gespann um die Aufgabe zu erfüllen?
- **Lassowerfen**
Ein Lasso wird über einen ca. 4 Meter entfernten Pfosten geworfen. 10 Versuche hat die Mannschaft.

- **Flaschen mit Füßen von einem Kasten in den anderen umordnen**
Die Flaschen in einem Getränkekasten müssen mit den Füßen in einen zweiten daneben stehenden und leeren Getränkekasten umgefüllt werden.
- **Teebeutelweitwurf**
Ein nasser Teebeutel wird zwischen die Zähne genommen und mit einer schwungvollen Bewegung so weit als möglich geworfen.
- **hängendes Würstchen essen**
Ein an einer Schnur hängendes Würstchen (mit Senf und Ketchup eingeschmiert) muss gegessen werden. Die Hände dürfen nicht als Hilfe genommen werden.
- **Knopf annähen**
Es müssen 5-10 Knöpfe auf einen Stoff angenäht werden. Jeder Knopf muss halten.
- **Zopf flechten aus Schnüren**
Aus mehreren Schnüren muss ein Zopf geflochten werden. Wie lange ist der Zopf nach 2 Minuten?
- **Perlen auffädeln**
Wie viele Perlen kann die Gruppe innerhalb von 2 Minuten auf einen Faden auffädeln?
- **Knoten machen anhand von Zeichnung**
Wie lange braucht die Gruppe um einen/mehrere Knoten anhand einer Skizze nachzustellen.

Quelle: *praxis-jugendarbeit.de*