

---

## Partyspiele

Jede Party kommt mal an den Punkt, an dem ein kleines Spiel die Stimmung auflockert und die Gäste wieder in die Gänge bringt. Hier findest du einige Knaller und Stimmungsmacher für jede Party!

### Feuerwehr

*Spieleranzahl:* 8 bis 50 Personen.

*Spieldauer:* ca. 10 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder und für Jugendliche.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stehen, im Garten oder auf der Wiese gespielt werden.

*Material:* Kerzen, Korken, Fasern/ Garn

Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man eine oder mehrere Kerzen mit einem Korken löschen muss, der mit einem Bindfaden hinten am Gürtel festgemacht ist. Im Hocken schaut man durch seine eigenen Beine und muss mit dem Korken die Flamme treffen. Je länger der Faden, desto geringer das Risiko auf einen angebrannten Hintern. Am besten lässt man mehrere Streiter gegeneinander antreten.

### Alternativen

Als harmlose Variante kann man das Spiel auch mit Kochlöffeln / Bleistiften spielen, deren Griff in einem Flaschenhals positioniert werden muss.

Spannend wird das ganze auch, wenn man eine Kartoffel an den Faden bindet, mit der man nun knapp über dem Boden pendeln kann. Ziel des Wettkampfes ist es nun eine leer Cola Dose oder Streichholzschachtel so schnell wie möglich über eine bestimmte Strecke hinweg zu schubsen

### Flaschentanz

*Spieleranzahl:* 6 bis 100 Personen.

*Spieldauer:* ca. 10 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stehen, auf dem Boden, im Garten oder auf der Wiese gespielt werden.

*Material:* Teppich, Flaschen und Gläser, Augenbinden

Beim Flaschentanz müssen Freiwillige einen nicht existierenden Flaschenparcour durchqueren. Zuerst stehen die Flaschen und Gläser natürlich schon dort auf dem Boden (am besten Teppich). Der Freiwillige soll sich den Parcour gut einprägen und soll dann mit verbundenen Augen die Hindernisse übersteigen. Sobald dem Freiwilligen die Augen verbunden wurden wird er noch einmal im Kreis gedreht und abgelenkt. Während dessen räumen die Zuschauer still und leise alle Hindernisse aus dem Weg. Nun darf der Blinde über die nicht mehr vorhandenen Flaschen steigen und bekommt Ahhhs und Ohhhs aus dem Publikum. Direkt hinter ihm werden die Flaschen wieder hingestellt. Der Freiwillige wird seine meisterliche Leistung kaum glauben...

### Hellseherei

---

*Spieleranzahl:* 8 bis 50 Personen.

*Spieldauer:* ca. 30 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stuhlkreis, am Tisch, auf dem Boden oder im Garten gespielt werden.

*Material:* keines

Der Hellseher wird vor die Tür geschickt und das Publikum einigt sich auf einen Gegenstand im Raum. Der Hellseher kommt herein und der Spielleiter deutet auf verschiedene Gegenstände und fragt: "Ist es der Stuhl?", "Ist es die Lampe?". Der Hellseher verneint solange bis der richtige Gegenstand kommt und sagt dann "ja".

Wie geht der Trick? Spielleiter und Hellseher haben sich natürlich abgesprochen. Die Frage ist nun: worin genau besteht die Absprache? Wer meint es durchschaut zu haben, darf selbst vor die Tür gehen und sich als Hellseher beweisen.

### **Mögliche Lösungen:**

1) Der Spielleiter gibt ein Signal - dieser (oder der nächste Gegenstand) ist der richtige. Das Signal kann zum Beispiel eine Variation in der Frage (z.B. UND ist es der Teppich?) oder körperliche Veränderung (Hand in die Hosentasche) sein.

2) Der Hellseher gibt ein Signal - als nächstes zeigt der Spielleiter auf den richtigen Gegenstand. Auch hier kann das Signal eine körperliche Veränderung oder eine Codewort (z.B. Neiiiiin statt Nein) sein.

### **Schnapp den Ring**

*Spieleranzahl:* 11 bis 40 Personen.

*Spieldauer:* ca. 5 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder und für Jugendliche.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stuhlkreis, auf dem Boden oder auf der Wiese gespielt werden.

*Material:* Schnur, Ring,

Die Spieler sitzen im Kreis - eine Person steht in der Mitte und muss den Ring fangen. Die sitzenden Spieler halten eine durchgehende Schnur die ringsum hinter den Rücken verläuft. Ein Ring ist auf diese Schnur aufgefädelt und wandert nun heimlich umher. Der Spieler in der Mitte darf bis zu zwei Personen gleichzeitig berühren - wenn einer der Spieler den Ring hat, muss dieser in die Mitte und wird der neue Ringjäger. Das Spiel gewinnt durch geschickte Täuschungsmanöver seinen Reiz.

### **Supersize XXL**

*Spieleranzahl:* 8 bis 80 Personen.

*Spieldauer:* ca. 5 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder und für Jugendliche.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stehen, im Garten, im Wald, auf der Wiese oder in der Stadt gespielt werden.

*Material:* XXL Kleidung, Bälle aller Art

Bei diesem Spiel treten mehrere Teams gegeneinander an. Benötigt werden viel zu große Kleidungsstücke (Jogginghose, Pulli) für zwei Personen und viele kleine Bälle (aus dem Bällchenbad, Tennisbälle, Softbälle) oder Luftballons. Jedes Team wählt aus ihrer Mitte einen Mitspieler der nun auf die Größe XXL gebracht wird. Sobald das Spiel startet muss der Mitspieler möglichst schnell in die Klamotten schlüpfen und möglichst viele Bälle zwischen der XXL-Kleidung und seinem Körper verstauen. Das Team hilft ihm dabei natürlich und stopft ihn wie eine Gans rundherum voll. Es ist erlaubt die XXL-Kleidung an Armen und den Füßen umzukrempeln oder in Schuhe zu stecken, so dass die Bälle auch am Körper bleiben.

Beide Teams haben dafür 60 Sekunden Zeit. Sobald die Zeit abgelaufen ist, entfernt die Spielleitung alle Bälle, die nicht unter der XXL-Kleidung sind (z.B. in den Händen oder unter die Arme geklemmt). Das Team, welches die meisten Bälle unterbringen konnte, gewinnt.

### **Tante Emma - Arche Noah**

*Spieleranzahl:* 8 bis 25 Personen.

*Spieldauer:* ca. 20 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stuhlkreis, am Tisch, auf dem Boden, im Garten oder auf Reisen gespielt werden.

*Material:* keines

Dieses Spiel wird in gemütlicher Runde gespielt und erfordert keine Bewegung. Es existieren verschieden Varianten von diesem Spiel. Es wird reihum ein Begriff genannt, der eine bestimmte Regel erfüllen muss - der Spielleiter kennt die Regel und beginnt mit der Aufzählung. Danach ist der nächste Spieler dran, einen Versuch zu starten. Der Spielleiter verkündet immer, ob der Begriff korrekt oder falsch war. Die einfachste Variante ist "**Tante Emma mag ...**" Dabei werden Reihum Dinge aufgezählt, die Tante Emma mag. Beispiele für einfache Regeln wären, dass der Gegenstand mit einem A beginnen muss (Apfel, Angel, Aschenbecher, ...) oder genau fünf Buchstaben haben muss (Apfel, Birne, Raben, Schuh, ...). Die Regeln können frei erfunden werden.

Eine andere Variante heißt "**Arche Noah**" - hier kommt es auf die Reihenfolge an, in der die Tiere eingeladen werden. Möglich Regeln sind alphabetisch, nach Anzahl der Buchstaben oder immer abwechselnd ein Tier mit den Artikeln der, die und das.

Wer eine wirklich **harte Nuss** für erwachsene Spieler sucht kann bei Tante Emma folgende Regel anwenden: Gültig sind alle Sätze, bei denen der Gegenstand etwas mit dem Titel einer Zeitschrift oder Zeitung zu tun hat. Zum Beispiel einen goldenen Spiegel, eine Kamera mit Autofocus oder ein Bild von ihrer Katze, ..

### **Wer bin ich Tandem**

*Spieleranzahl:* 10 bis 100 Personen.

*Spieldauer:* ca. 30 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stehen, auf der Wiese gespielt werden.

---

*Material:* Zettel (Post IT), Klebeband, Stifte

Bei diesem Spiel bekommen jeweils zwei Personen die gleichen Namen einer bekannten Persönlichkeit auf die Stirn geschrieben (Klebezettel). Dabei kennt niemand seine eigene Persönlichkeit. Alle Personen bewegen sich nun durch den Raum und stellen sich gegenseitig immer eine Frage zu ihrer Identität, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Nach jeder Frage wird sucht man sich einen neuen Gesprächspartner. Ziel ist es herauszufinden, wer man selbst ist und dann seinen Partner zu finden

### **Kerzenblasen**

*Spieleranzahl:* 2 bis 10 Personen.

*Spieldauer:* ca. 5 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für Jugendliche, für Erwachsene

*Spielort:* an einem Tisch

*Material:* Kekse, Teelicht, Zündhölzer

Man setzt zwei Personen einander vis à vis (gegenüber) an einen Tisch. Beide Spieler bekommen nun ein Teelicht, eine Packung Zündhölzer und etwa fünf Tuc-Kekse. Diese werden vor den Mitspielern aufgebaut. Auf "Los!" beginnen beide das Teelicht anzuzünden. Ziel des Spieles ist es, als Erster alle seine eigenen Tuc-Kekse aufgegessen zu haben. Allerdings darf man nur essen, solange die eigene Kerze brennt. Das heißt, die Spieler versuchen das Teelicht vom Kontrahenten gegenüber auszublasen, die eigene Kerze am Brennen zu halten und die komplette Keksladung aufzuessen. Damit man sofort erkennt wer schneller ist, falls es eng wird, muss derjenige der als erster fertig mit dem Essen ist (auch der Mund muss leer sein) pfeifen. Das Pfeifen nach diesen Keksen (sie sollten ein bisschen salzig und trocken sein, falls andere als Tuc-Kekse verwendet werden) ist aber nicht ganz so einfach, da der Mund dabei ziemlich austrocknet.

### **Elefant - Waschen (Nachspielpantomime)**

*Spieleranzahl:* 5 bis 100 Personen.

*Spieldauer:* ca. 5 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

*Spielort:* im Raum oder im Freien, Sitzkreis

*Material:* keines

Der Spielleiter stellt pantomimisch der ersten Person einen Pfleger dar, der einen Elefanten wäscht. Währenddessen soll sich die erste Person jeden einzelnen Schritt merken und versuchen, herauszubekommen, was ihm gezeigt wird. Dies muss man sich gut merken. Nach der Vorführung muss die erste Person dies der zweiten Person so gut es geht vorführen. Dabei teilt die zweite Person niemanden mit, was sie sich dabei gedacht und gemerkt hatte. So werden 5 Durchgänge gemacht. Je mehr es sind, desto lustiger kann es werden! Der Letzte, dem die Tätigkeit des Pflegers vorgeführt wurde, muss den anderen sagen, was man ihm vorgespielt hat. (Wobei: Es ist auch ganz interessant zu erfahren, was die anderen sich so dachten.)

Variationen: Schneider fertigt Maßanzug an; Schmetterlingsjäger (-fänger); Hausfrau beim Putzen – entdeckt Maus; Kommissar X verfolgt, stellt Gangster; Fliegenfänger.

### **Der Sonntagsausflug**

*Spieleranzahl:* 5 bis 100 Personen.

*Spieldauer:* ca. 5 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

*Spielort:* im Raum oder im Freien,

*Material:* Stühle, Text

Der Sonntagsausflug ist eines der Partyspiele, bei denen ein Spielleiter eine Story vortragen muss. Man braucht 5 Stühle (nebeneinander platziert) und min. 5 Mitspieler. Den Vater, die Mutter, den Hans, den Bahnhofvorsteher und Bello den Hund. Immer wenn der Name in der nachstehenden Geschichte genannt wird, muss die entsprechende Person aufstehen, einmal um die Stuhlreihe rennen und sich dann wieder auf seinen Platz setzen. Man wartet jedes Mal, bis der Aufgerufene wieder auf seinem Platz sitzt. Für Bello sollte man eine Person nehmen, die einen Spaß versteht und gut auf den Beinen ist, denn dieser Mitspieler muss sehr viel um die Stühle rennen.

Text:

Die Mutter sagte zum Vater: "Heut könnten wir doch mal einen schönen Ausflug machen". Da meinte der Hans: "Mir passt das heute gar nicht. Und der Bello fing an zu schmollen. Dem Hund Bello hat das nämlich an diesem Tag auch nicht in den Kram gepasst und er hat sich gesagt, dass ist überhaupt nicht spaßig, wenn ich heute rumspringen soll. Da sagte der Vater: "Mutter packe den Rucksack, wir machen einen tollen Ausflug und fahren." Als alle bereit waren, sind sie gemeinsam zum Bahnhof gegangen. Dort haben Sie den Bahnhofvorsteher getroffen und der sagte: "Ich habe heute Urlaub und komme gerne mit Euch." Dann hat der Bahnhofvorsteher ein Würstchen aus der Tasche hervorgezaubert und wie der Hund Bello das gesehen und gerochen hat, begann er sofort wieder zu schmollen. Der Bahnhofvorsteher sagte zum Vater gesagt: "Du gehst zum Fahrkartenautomaten Tickets kaufen, wir gehen heute auf den Berg zum Wandern. Da waren Sie sich auch schon alle über das Ausflugsziel einig. Dann ist der Zug gekommen und es alle wollten einsteigen. Nur mit dem Hund hat es Mühe gegeben. Da sagt der Vater zum Hans: "Nimm den Bello an die Leine." Aber der wollte nicht und sträubte sich. Dann sagte der Vater zu der Mutter: "Hör zu, ich nehme den Bello auf den Schoß." Aber der Hund Bello rannte fort. Da sagt die Mutter zum Vater: "Gib mir den Hund, aber der Bello wollte immer noch nicht und stäubte sich weiterhin. Da sagte der Bahnhofvorsteher: "Ein Vorschlag: ich nehm den Bello." Und der Bello ist wirklich zum Bahnhofvorsteher gegangen und sitzen geblieben. Da waren alle froh, dass der Hund endlich im Zug war. Sie sind alle gemeinsam auf den Berg rauf und haben den Rucksack ausgepackt. Da hat der Vater gemerkt, dass die Mutter vergessen hatte die Getränke einzupacken. Da ist der Hans fast verrückt geworden und ärgerte sich, weil nur der Bello was zum Trinken hatte. Der Bello war nämlich der einzige gewesen, der aus dem Bergbach trinken konnte. Da meinte der Bahnhofvorstand: "Was der Bello kann, können wir schon lange. Dann haben alle aus dem Bach getrunken. Anschließend haben sie sich wieder auf den Heimweg gemacht. Der Bello ist vorausgesprungen. Der Vater hat gepfiffen und der Bello ist wieder zurückgekommen. Als der Zug ankam, wolle der Bello wieder nicht einsteigen. Da hat der Bahnhofvorsteher den Bello wieder auf den Schoß genommen. Endlich waren alle im Zug. Da sagte die Mutter zum Vater. Gell, das war wieder einmal ein schöner Tag gewesen. Und alle waren glücklich. Und der Bello hat vor Freude gerade noch mal geschwänzelt.

(Quelle: <http://www.lustige-partyspiele.de/gruppenspiele/>)

