

Schnick-Schnack-Schnuck- König

TN-Zahl: ab 10 TN

Zeit: 5-10 Min.

Material: -

Alle TN laufen frei herum. Wenn 2 Spieler/innen aufeinandertreffen, spielen sie „Schere-Stein-Papier“. Wer gewinnt bekommt einen Fan, der sich hinter den/die Gewinner/in reiht (je nach Kultursensibilität und Gruppenphase z.B. an Schulter fassen). Der Fan feuert den Gewinner mit seinem Namen an. So entstehen kleine „Ketten“ von Menschen. Der/die vorderste Spieler/in wird immer mit seinem/ihrem Namen angefeuert. Wenn er/sie auf eine/n weiteren Spieler/in (oder eine Kette) trifft, spielen die beiden vordersten „Schere-Stein-Papier“. Der/die Gewinner/in bekommt dann alle Fans. Am Ende treffen 2 lange Ketten aufeinander, die kräftig angefeuert werden. Es gibt nur eine/n „Gewinner/in“, der von der Gruppe angefeuert z.B. zum Frühstück leiten darf.

Der schmelzende Eisberg

TN-Zahl: ab 5 TN

Zeit: 5 Min.

Material: ein großes Plakat „Eisberg“

Alle Teilnehmer stellen sich auf ein großes Plakat. Dieses wird durch abreißen immer kleiner, so dass die TN zusammenrücken müssen. Wenn ein so ein dichtes Kneul entstanden ist, dass die ersten TN ins „Wasser“ plumsen, ist das Spiel vorbei.

Oma, Jäger, Löwe

TN-Zahl: ab 10 TN

Zeit: 10-20 Min.

Material: -

Zwei Mannschaften und drei Rollen. Eine wild-regenschirm-schlagende hysterische alte Dame, ein mutig-schießender Jäger und ein lauthals-brüllender Löwe. Der Löwe wird von dem Jäger erschossen, der aber vor der hysterischen alten Dame flieht, falls diese nicht dem Löwen begegnet. Jede Mannschaft, beide stehen sich Spieler/in für Spieler/in gegenüber, überlegen sich eine Rolle, die auf Kommando des SL gespielt wird. Die unterlegene Mannschaft muss bis zu einer vorgegebenen Ziellinie fliehen, ohne abgeschlagen zu werden. Wer abgeschlagen wurde, wechselt die Mannschaft. Für den Fall das beide Gruppen dieselbe Rolle gewählt haben, sollten sich beide Gruppen gleich im Vorhinein zwei Rollen überlegen. Das Ganze geht auch mit Schnick Schnack Schnuck (Schere, Stein, Papier?) - Überlegt euch besser etwas, das zum Thema passen könnte!

Klatschspiel

TN-Zahl: ab 5 TN

Zeit: 10-20 Min.

Material: Sitzgelegenheiten und Tisch

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Die Arme sind über dem Tisch. Jeder legt seinen rechten Arm über den linken des Nachbarns. Dann startet einer mit auf den Tisch klatschen. Das Signal wird von Hand zu Hand weitergegeben. Bei einem Doppelklatsch gibt es einen Richtungswechsel. Wenn eine Hand einen Fehler macht, scheidet diese aus.