

**Dies sind Spiele für Kinder ab ca. 4 Jahre.**  
**Sie können natürlich den Kindern angepasst und abgeändert werden.**

**Kindern wird bei Ausscheidespielen schnell langweilig:**

- **Bei allen Spielen, wo Kinder ausscheiden können, lässt man sie nur für eine Runde ausscheiden oder gibt ihnen eine gewisse Bewegung/Stillhalten zur Aufgabe.**
- **Oder man benutzt das Ausscheiden zum Toilettegehen/Händewaschen vor dem Essen, einer Pause, vor dem Nachhausegehen usw.**
- **Das Spiel ist schneller, wenn die Kinder paarweise ausscheiden.**

## **BEWEGUNGSSPIELE**

### **1. Bücherballett**

### **Teamspiel**

**Man braucht:**

- **mindestens 4 Kinder ab 6 Jahre**
- **je ein nicht zu großes Buch für jeweils 2 Kinder**
- **Stuhl, Eimer etc. als Hinderniss**

**Spiel:**

- **Wir suchen uns einen Partner und bestimmen wer balanciert und wer assistiert.**
- **Dann legen wir eine Balancierstrecke fest.**
- **Jeweils zwei Paare treten gegeneinander an.**
- **Ein Mitspieler legt sich das Buch auf den Kopf und versucht, das gegenüberliegende Parcours zu**

erreichen, ohne seine Last zu verlieren oder sie mit den Händen zu berühren.

- Das darf nur der assistierende Partner, sobald er merkt, dass das Buch aus dem Gleichgewicht kommt.
- Nach etwas Übung kann man Hindernisse einbauen, wo man drübersteigen oder etwas umrunden muss.

## 2. Wieviele Hände?

## Gruppenspiel

**Man braucht:**

- **mindestens 5 Kinder**
- **ab 6 Jahre**
- **Musik**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- Die Kinder tanzen zur Musik.
- Wenn die Musik aus ist wird ein Kind aufgerufen, dessen Augen verbunden werden und es versucht zu erraten von wievielen Händen es auf dem Rücken berührt wird.
- Hat das Kind eine Zahl genannt, darf es nachsehen wieviele es waren.
- Die Musik beginnt von Neuem und ein anderes Kind wird aufgerufen.

## 3. Zwischen Po und Ellbogen

## Teamspiel

**Man braucht:**

- **flaches Kissen oder ein Stück dicken Karton**
- **mindestens 4 Kinder ab 6 Jahre**
- **ein Spielleiter**

**Spiel:**

- **Je zwei Kinder sind in einem Team, die gegeneinander antreten.**
- **Man bestimmt eine ca. 3 Meter lange Strecke, am Ende ist ein Eimer oder ein Stuhl.**
- **Ein Kind ist auf allen Vieren, das andere Kind steht daneben—zusammen muessen sie das Kissen/den Stück Karton zum Ziel hinbringen.**
- **Der Spielleiter bestimmt, mit welchen Körperteilen wir das Spiel machen z.B. Kopf und Knie, Kopf und Hand, Kopf und Ellbogen, Schulter und Hand.**

#### **4. Atomspiel**

#### **Gruppenspiel**

##### **Man braucht:**

- **mindestens 6 Kinder ab ca. 6 Jahre**
- **Musik**
- **Spielleiter**

##### **Spiel:**

- **Man bewegt sich zur Musik.**
- **Wenn die Musik aus ist, wird eine Nummer gerufen.**
- **Die Kinder muessen sich wenn z.B. die Nummer ‘3’ gerufen wird in einer Dreiergruppe zusammenfinden und die Hände halten.**
- **Wenn einer über bleibt, scheidet er aus oder er setzt nur für diese Runde aus.**

##### **Variationen:**

- 1. Der Spielleiter ruft einen Körperteil oder mehrere Körperteile;  
nur diese sollen den Boden berühren, zB:  
Po, ein Bein, Ruecken, Knie, Fuss und Hand.**
- 2. Oder er ruft eine Nummer—soviele Körperteile dürfen den Boden berühren.**

**Das geht von eins bis ca. 6 (Kopf, Po, 2 Hände, 2 Füße).**

3. Oder er ruft 3 und 6 – d.h. 3 Kinder dürfen mit 6 Körperteilen den Boden berühren.

**5. Setz dich!**  
(musical chairs)

**Gruppenspiel**

**Man braucht:**

- **mindestens ca. 6 Kinder ab 4 Jahre**
- **Stühle /Kissen**
- **Musik**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- **Man stellt einen Stuhl für jedes Kind hin, in zwei Reihen, Stuhllehne an Stuhllehne, sodass man sich auf die Stühle setzen kann.**
- **Die Kinder gehen während der Musik um die Stühle herum.**
- **Wenn die Musik aus ist, setzen sich die Kinder schnell auf einen Stuhl.**
- **Bei der nächsten Runde gibt man einen Stuhl weg, sodass dieses mal ein Kind keinen Stuhl hat.**
- **Wenn die Musik aus ist, hat ein Kind keinen Stuhl und es scheidet aus.**

**Variation:**

- **Die ausgeschiedenen Kinder müssen sich auf die übrigen Stühle setzen und mit jeder Spielrunde ein anderes Tier sein und dieses nachahmen: zB Hund: hechelt/bellt, Katze: miaut/schnurrt, Hase: Schlappohren, in der Hocke usw. Der Spielleiter bestimmt, welches Tier sie sein sollen.**

- Dies wiederholt man bis kein Kind mehr übrig ist und alle Kinder in Tiere verwandelt sind und Stühle haben.
- Sie können dann ihren Stuhl wieder in zwei Reihen aufstellen und das Spiel geht von vorne los.

### Variante 1:

#### Hut auf!

- Anstatt Stühle hat man immer einen Hut weniger als Kinder.
- Das Kind, das keinen Hut erwischt, scheidet aus.

### Variante 2:

#### Spiel mir was vor!

- Anstatt Stühle zu benutzen, ist jedes Kind ein Musikinstrument. Wenn die Musik aus ist, spielen die Kinder ein Lied als Musikinstrumente.
- Man muss sich vorher absprechen, wer was ist und welches Geräusch die Gitarre, Klavier, Flöte etc macht.
- Der Spielleiter bestimmt die Lieder, die allen Kindern bekannt sind, zB 'Häschen in der Grube'.

## 6. Musik versteinert! (musical statues)

## Gruppenspiel

### Man braucht:

- mindestens 5 Kinder ab 4 Jahre
- Musik
- Spielleiter

### Spiel:

- Die Kinder bewegen sich zur Musik.

- Wenn die Musik aus ist, müssen sie wie versteinert da stehn bis die Musik wieder weitergeht.
- Man kann auch in jeder Runde bestimmen, dass ein oder zwei Kinder ausscheiden, die sich bewegen bis keins mehr übrig ist, somit ist ein Kind der Sieger.

### 1. Variante:

- Wenn die Musik aus ist, muss man sich schnell am Boden setzen.
- Wer sich zuletzt hinsetzt, scheidet eine Runde aus oder muss eine Runde versteinert dastehen.
- Oder wer sich zuerst hinsetzt, bekommt einen Preis.

### 2. Variante:

#### Fuchs und Hase

- Alle Kinder sind Hasen und huepfen.
- Wenn eine vorher bestimmte Person 'Fuchs kommt' ruft, muessen die Kinder ohne sich zu bewegen, stehen bleiben.
- Wenn die Person 'Gefahr vorbei' ruft, duerfen sich die Kinder wieder bewegen.

## 7. 'Versteinert!' ' oder 'Brueckenfangen' Gruppenspiel/Fangspiel

**Man braucht:**  
**mindestens 5 Kinder ab 4 Jahre**

### Spiel:

- Ein Kind ist der Zauberer.
- Werden wir vom Zauberer beruehrt, bleiben wir wie versteinert stehen.

- **Es gibt nur eine Rettung. Wenn ein anderes Kind durch unsere Beine durchkriecht, wird der Zauber wieder aufgehoben.**
- **Kann der Zauberer die Kinder nicht alleine versteinern, darf er sich einen Zauberlehrling aussuchen.**

## **8. Blindes Rufen!**

**laut und lustig**

**Man braucht:**

- **ein eingepacktes Geschenk pro Person (dies ist ein gutes Weihnachtsspiel)**
- **ein Tuch fuer jeden zum Augenverbinden**
- **fuer jedes Alter**

**Spiel:**

- **Jeder bekommt ein kleines Geschenk mit Namen drauf fuer wen es ist.**
- **Jeder bekommt die Augen verbunden.**
- **Jetzt muessen alle die Person finden fuer die das Geschenk ist, indem man den Namen solange ruft bis man die Person gefunden hat. Erst dann kann man die Augenbinde abnehmen.**
- **Der Spielleiter passt auf, dass sich niemand wehtut!**

## **9. Simon sagt:**

**(simple Simon says)**

**Man braucht:**

- **Spielleiter**
- **mindestens 4 Kinder ab 4 Jahre**

**Spiel:**

- **Ein Kind ist Simon und steht vor den anderen.**

- Er macht und sagt die Bewegungen an, die die Kinder nachmachen.
  - Die Kinder sollen sie aber nur nachmachen wenn er 'Simon sagt' sagt.
  - Sie sollen still stehen wenn Simon es nicht sagt, obwohl er weiter ansagt was gemacht werden soll.
  - Die Kinder scheiden aus, die sich bewegen wenn er nicht 'Simon sagt' ansagt. Oder sie muessen in einer Ecke im Kreis auf einem Bein huepfen, eine bestimmte Bewegung machen.
  - Das letzte Kind, das uebrig bleibt, wird Simon.
- Beispiele: am Ohr kratzen, auf einem Bein huepfen, rechte Hand aufs linke Ohr usw.

## 10. Zauberer Hoedeldoedel Gruppenspiel

### Man braucht:

- mindestens 4 Kinder ab 4 Jahre
- eventuell einen Zauberhut fuer den Zauberer

### Spiel:

- Der Zauberer verwandelt die Kinder in Froesche, Katzen, Hunde etc.
- Die Kinder muessen alles nachmachen was der Zauberer vormacht.
- Der Zauberer waehlt ein anderes Kind, dass der Zauberer ist, zB das Kind, dass es am besten macht. Oder man waehlt nach 3 Tierarten ein anderes Kind.

### Variation:

- Das Kind scheidet aus, das vergisst die Bewegung zu veraendern.
- Oder es muss sich auf den Boden legen und darf sich eine Runde lang nicht bewegen.

## **11. Denkmal (Abschlagspiel)**

## **Gruppenspiel/Fangspiel**

- Ein Kind ist der Jaeger und versucht andere Kinder zu fangen.
- Wenn er ein Kind abschlaegt, muss es stehen bleiben, ohne sich zu bewegen.
- Das letzte Kind wird der Jaeger beim naechsten Spiel.

## **12. '1,2,3 angeschlagen!'**

## **Suchspiel/Fangspiel**

- Es wird ein Anschlagsplatz gewaehlt, zB eine Haeuserwand.
- Alle Kinder verstecken sich, ein Kind oder zwei suchen die Kinder.
- Waehrend sie suchen, duerfen die versteckten Kinder sich anschleichen und am Anschlagsplatz '1,2,3 angeschlagen' rufen.
- Damit werden sie nicht mehr gesucht, sie sind frei und warten bis die andren Kinder angeschlagen wurden.
- Sieht der Sucher das Kind, koennen sie beide um die Wette zum Anschlagsplatz laufen, schlaegt der Sucher das Kind an, muss es beim Suchen mithelfen.

## **13. Hase und Jaeger**

## **Gruppenspiel/Fangspiel**

- Ein oder zwei Kinder sind die Jaeger, die anderen bekommen ein Tuch auf dem Ruecken befestigt, das man herausziehen kann (es haengt zB bei der Hose oder dem Hals raus).

- Das Kind, das kein Tuch mehr hat, legt sich auf den Boden und ist still oder macht zB Schwimmbewegungen—es muss wegschwimmen.
- Das letzte Kind wird der neue Jaeger.

#### 14. Schmetterlingsnetz Fangspiel

- Vier Kinder halten sich an den Haenden—sie sind ein Schmetterlingsnetz.
- Sie fangen die frei flatternden Schmetterlinge, indem sie sie antappen oder sich um das Kind herumstellen.
- Ist es gefangen, haelt es mit den anderen im Netz die Hand und faengt die anderen Schmetterlinge mit ein.
- Wenn vier Kinder uebrig sind, sind sie das neue Netz, die die Kinder fangen.

#### 15. Tauziehen Teamspiel

- Man braucht ein Seil und je ein team zieht an einem Ende.
- Das staerkere team gewinnt.

#### 16. Figurenschleudern

fuer mindestens 3 Kinder ab 4 Jahre

##### Spiel:

- Ein Kind steht in der Mitte und nimmt an jeder Hand ein Kind ( oder an beiden Haenden ein Kind). Es dreht sich 4x mit den Kindern, laesst dann los.
- Die geschleuderten Kinder bewegen sich nicht mehr, sondern bilden eine bewegungslose Figur.

## 17. Staffelspiele

## Teamspiel

**Man braucht:**

**mindestens 2 teams mit**

- **einem Anfangspunkt**
- **Stuhl/Eimer zum Drumherumlaufen**
- **Spielleiter**

**Spiele:**

1. **Sackhuepfen:** Das Kind steigt in einen grossen Muelleimersack rein und huepft so zum Ziel.
2. **Dreibeinrennen:** 2 Kinder haben je ein Bein zusammengebunden und muessen so laufen.
3. **Loeffelrennen:** Auf einen grossen Loeffel gibt man ein hartgekochtes Ei, eine Kartoffel oder aehnliches oder einen Becher Wasser. Faellt sie runter/verliert man die Haelfte vom Wasser, faengt man wieder von vorne an.
4. **Einsammeln:** In zwei Gruppen wird gespielt. Man laeuft zum Eimer, holt etwas ab wie zB Kegel, Baelle, Tuecher, Karotten etc. und legt sie in einen Korb, der am Startplatz ist. Wer zuerst fertig ist, gewinnt.

## 18. Plumpssack

## Gruppenspiel/Fangspiel

- **Die Kinder sitzen im Kreis.**
- **Ein Kind bekommt ein Tuch oder einen kleinen Sandsack.**
- **Das Kind laeuft hinter den Kindern im Kreis herum, alle singen:**

**‘Der Plumpssack geht herum, dreht euch nicht um. Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel schwarz gemacht !’**

- **Die Kinder dürfen sich nicht umdrehen.**
- **Der Plumpssack lässt das Tuch/Sacksack hinter einem Kind fallen und läuft weiter.**
- **Merkt das Kind, dass der Plumpssack hinter ihm liegt, läuft es damit und fängt das Kind, das ihn hingelegt hat.**
- **Ist das alte Plumpssackkind aber schneller dann setzt es sich auf den freien Platz des neuen Plumpssackkindes.**
- **Der neue Plumpssack wiederholt das Spiel.**
- **Fängt das neue Plumpssackkind das alte Plumpssackkind, muss sich das alte Plumpssackkind in die Mitte des Kreises setzen.**

## **19. Topf schlagen**

- **Einem Kind werden die Augen verbunden.**
- **Unter einem Kuchentopf/Eimer ist was Süßes.**
- **Das Kind bekommt einen Kochlöffel, es wird 3x gedreht und wird in der Nähe des Topfes auf den Boden gesetzt.**
- **Nun muss das Kind den Topf erschlagen.**
- **Die anderen Kinder können Anweisungen wie rechts, links, vor dir oder heiß oder kalt angeben.**
- **Hat das Kind den Topf gefunden, bekommt es die Süßigkeit und ein anderes Kind ist dran.**

## **20. Zeitung/Ballon Spiel**

**Teamspiel**

**Man braucht:**

- **mindestens 6 Kinder ab 5 Jahre**
- **Zeitung**
- **Musik**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- **Zwei Kinder stehen auf einer Tageszeitung mit einen Ballon zwischen ihren Koerpern.**
- **Sie bewegen sich zur Musik. Der Ballon soll zwischen ihnen bleiben.**
- **Die Musik geht aus und das Zeitungspapier wird in die Haelfte gefaltet.**
- **Sie duerfen nicht neben die Zeitung treten oder den Ballon verlieren, sonst muessen sie von vorne anfangen.**
- **Die Zeitung wird immer wieder gefaltet bis nur noch zwei Kinder uebrig bleiben- die haben gewonnen.**

**21. Donnerwetter Blitz!  
1,2,3 Ochs vorm Berg**

**Gruppenspiel**

**fuer Kinder ab 4 Jahre**

**Spiel:**

- **Ein Kind vorne ist der Ochs vorm Berg und steht mit dem Ruecken zu den anderen Kindern.**
- **Das Kind vorne sagt '1,2,3 Ochs vorm Berg' oder jeweiligen Vers langsam oder schnell und dreht sich blitzschnell um.**
- **Waehrend das Kind den Vers sagt, duerfen die Kinder hinter ihm vorgehen.**
- **Ziel ist, dass die Kinder hinter ihm bei einer Bewegung ertappt werden wenn sich der Ochs umdreht.**
- **Diese Kinder muessen wieder zurueck und von Neuem anfangen.**

- **Konnte ein Kind am Ochs vorne vorbeilaufen oder ihn angreifen, ist dieser der neue Ochs.**

**Variation:**

**Der Ochs darf bestimmen wie die Kinder vorgehen zB auf einem Bein huepfen, Elefantenschritte, Maeuseschritte, Froschhuepfen etc.**

## **22. Wer hat angst vorm gruenen Mann? Gruppenspiel / Fangspiel**

- **Ein oder zwei Kinder stehen der Gruppe gegenueber und sagen 'Wer hat angst vorm gruenen Mann?'**
- **Die Kinder sagen: 'Keiner!'**
- **Die gruenen Maenner sagen: 'Und wenn er kommt.'**
- **Die Kinder sagen: 'Dann laufen wir.'**
- **Die gruenen Maenner fangen die Kinder.**
- **Das letzte Kind, das gefangen wird, hat das Spiel gewonnen.**

## **23. Herr Fuchs, wie spaet ist es? (What's the time Mister Wolf?)**

### **Gruppenspiel/Fangspiel**

- **Der Fuchs steht im Kreis, die Laemmer gehen um ihn herum und fragen: 'Herr Fuchs, wie spaet ist es?'**
- **Der Fuchs gibt verschiedene Uhrzeiten an.**
- **Bei 'Mittagessen' laufen alle Laemmer weg.**
- **Der Fuchs versucht sie zu fangen.**
- **Gefangene Laemmer werden zu Fuechsen.**

## 24. Fuchs und Henne

## Gruppenspiel/Fangspiel

**Man braucht:**  
**mindestens 5 Kinder ab 5 Jahren**

**Spiel:**

- Die Hennen greifen sich in einer Reihe an den Haenden oder um den Bauch fest, der Fuchs ist der letzte in der Reihe.
- Der Fuchs will die Henne ganz vorne fangen.
- Hat er sie gefangen, kommt sie hinter dem Fuchs und muss die naechste Henne vorne fangen.
- Dies macht man solange bis der Fuchs vorne ist.

## 25. Raeuber und Gendarm

## Gruppenspiel/Fangspiel

**Man braucht: mindestens 6 Kinder**

- Eine Gruppe sind die Raeuber, eine Gruppe sind die Gendarm (Polizisten).
- Die Gendarm fangen die Raeuber und bewachen sie.
- Die Raeuber koennen entkommen, dh weglaufen wenn sie unbewacht sind und von einem anderen Raeuber angetappt werden.

**KREISSPIELE**

## 1. Augen auf und aufgepasst

## Gruppenspiel

### Man braucht:

- ein Tablett
- ein Tuch
- mindestens 10 Gegenstaende
- mindestens 3 Kinder ab 4 Jahren

### Spiel:

- Auf ein Tablett werden verschiedene Gegenstaende gelegt, die wir uns in Ruhe anschauen.
- Die Gegenstaende koennte man auch als prop fuer eine Geschichte verwenden zB 'Haensel und Gretl: Pfefferkuchen, Vogelkoerner, Hexenhut, Ofenbild, Baeume, Rabe usw' oder Krippenfiguren zur Weihnachtsgeschichte.
- Man kann die Gegenstaende auch zur Konversation anfangen, benuetzen.'Wofuer kann man die Gegenstaende gebrauchen, sind unbekannte Dinge dabei? etc'
- Wir versuchen uns soviele Gegenstaende wie nur moeglich zu merken.
- Dann wird das Tablett mit einem Tuch zugedeckt und wir nennen reihum Dinge, an die wir uns erinnern bis uns nichts mehr einfaellt.
- Man koennte das auch 2 teams spielen lassen – jedes team schreibt auf woran es sich erinnern kann.
- Ein team ist Sieger.

## 2. Es duftet!

## Riechspiel zum Raten

**Man braucht:**

- **Joghurtbecher**
- **Duefte/Objekte**
- **Papier mit Gummiband**
- **fuer Kinder verschiedenen Alters**

**Spiel:**

- **In Joghurtbecher verschiedene Duefte reingeben wie Lavendel, Knoblauch, Spuermittel, Kaffee, Kaese, Fisch, Zitrone, Orange, Minze, Kamille, Parfuem etc.**
- **Den Joghurtbecher oben mit Papier und Gummiring zumachen.**
- **Die Becher mit Zahlen beschriften.**
- **Die Zahlen warden auf ein Stueck Papier aufgeschrieben. (Oder fuer kleinere Kinder koennte man Orange, Zitrone etc mitnehmen und sie muessen es dem richtigen Becher zuordnen.)**
- **Loecher macht man kurz vor Spielbeginn in das Abdeckpapier, damit die Duefte frisch bleiben.**
- **Die Zahlen und die Duefte auf dem Stueck Papier richtig zuordnen.**

### **3. Kofferspiel                      Gruppenspiel/Gedaechtnisspiel (Mein Onkel faehrt nach Amerika und er nimmt mit...)**

**Man braucht:**

**mindestens 5 Kinder ab 4 Jahre**

**Meine Tante faehrt nach Mexiko und nimmt mit :  
Ich fahre zu meiner Oma nach D und nehme mit:**

**Spiel:**

- Die Kinder sitzen im Kreis und denken dran was man alles in den Urlaub mitnehmen kann.
- Sie wiederholen was die vorherigen Kinder sagen und sagen selbst etwas Neues dazu.
- Hat man vergessen was ‘mitzunehmen’ d.h. was die vorigen Kinder gesagt haben, setzt man eine Runde aus.
- Sieger sind die Kinder, die nichts vergessen.

#### 4. Loeffelraten

#### Gruppenspiel/Ratespiel

##### Man braucht:

- mindestens 5 Kinder ab 6 Jahre
- einen Gegenstand

##### Spiel:

- Man sitzt im Kreis und nimmt einen Gegenstand zB einen grossen Loeffel, zusammengerollte Zeitung und macht Bewegungen, die erklaren was es sein soll zB Haarbuerste, Zahnbuerste, Hundeleine, Lippenstift, Hammer, Luftballon...
- Man darf dabei nichts reden: wenn die andern erraten was es ist, gibt man den Loeffel reihum weiter an den naechsten Spieler, der wiederum Bewegungen macht, um den Gegenstand zu erklaren.
- Man spielt bis einem nichts mehr einfaellt.

##### Variation: ‘charades’

- Man kann Filmtitel, Lieder, Persoenlichkeiten, Sprichwoerter usw in zwei Gruppen erraten.
- Wer es erraet, bekommt einen Punkt.

## **5. Wer ist der Leiter? (follow the leader)**

## **Gruppenspiel/Ratespiel**

**Man braucht:  
mindestens 5 Kinder ab 6 Jahren**

### **Spiel:**

- **Man sitzt im Kreis; ein Kind geht hinaus.**
- **Im Kreis wird einer bestimmt, der der Leiter ist.**
- **Es werden Bewegungen gemacht im sitzen, zB klatschen, Kopfnicken, Schulterzucken, Zungenschmalzen, Fuesse stampfen...**
- **Die Kinder fangen mit Bewegungen an.**
- **Das Kind, das draussen war, wird hereingerufen.**
- **Der Leiter veraendert die Bewegungen unauffaellig, sodass es schwierig ist, zu erraten wer der Leiter ist.**
- **Hat das Kind erraten wer der Leiter ist, sucht man wen Neuen, der beim naechsten Spiel erraten soll wer der Leiter ist.**

### **Variante:**

**Das kann man auch im Stehen im Kreis spielen und groessere Bewegungen machen wie huepfen, tanzen etc.**

## **6. Kleine Sara**

- **Die Kinder sitzen im Kreis.**
- **Man hat einen Teller mit sechs smarties in der Kreismitte mit verschiedenen Farben.**
- **Ein Kind geht vor die Tuer, die anderen Kinder bestimmen welche Farbe smartie 'kleine Sara' heisst.**
- **Das hereingekommene Kind darf die smarties eins nach dem anderen nehmen bis es auf die 'kleine Sara' stoesst. Die Kinder rufen; 'Kleine Sara!!'**  
**Dieses smartie darf das Kind noch nehmen.**

- **Dann faengt das Spiel von vorne an mit einem anderen Kind.**

## **7. Urlaubsschatzkiste zum Basteln/Erzaehlen**

**Man braucht:**

- **eine Schuhschachtel/kleinen Karton**
- **Papier/Stifte zum Verzieren**
- **Kleber**

**So wird's gemacht:**

- **Der Karton wird mit Papierstuecken verziert/beklebt oder mit Stiften angemalt.**
- **Die Kinder sprechen ueber ihre Sommerzeit, wo sie sein werden und was sie suchen, sammeln koennen.**
- **Die Schatzkiste wird nach den Ferien wieder in die Gruppe mitgenommen und die Kinder erzaehlen ueber ihren Urlaub/Ferienzeit anhand der gesammelten Dinge.**
- **Was man sammeln kann: Muscheln, Blaetter/Blumen (auch gepresste), Tannenzapfen, Steine, Federn, Moos, Glas mit Sand oder Erde/Wasser drin, Aestchen, Postkarten....**

## **8. Ein Geschenk geht rum (pass the parcel) Gruppenspiel**

**Man braucht:**

- **mindestens 5 Kinder ab 4 Jahre**
- **Geschenk/Geschenkpapier**
- **eventuell kleine Geschenke/Suesses**

- **Musik**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- **Die Kinder sitzen im Kreis.**
- **Wenn die Musik aus ist, darf man das Geschenk einmal auspacken, dann weitergeben.**
- **Das Geschenk ist viele male eingepackt.**

**Tips:**

- **Man kann zwischen dem Geschenkpapier ein kleines Geschenk geben oder eine Suessigkeit, damit jedes Kind was bekommt.**
- **Oder man koennte eine Anweisung geben wie 3x huepfen/in die Haende klatschen/rundherum drehen oder einen Reim aufsagen/Lied singen.**

**9. Schokolade essen**

**Gruppenspiel**

**Man braucht:**

- **eine Tafel Schokolade**
- **Geschenkpapier**
- **Messer,Gabel**
- **event. Haube /Handschuhe**
- **Musik/Wuerfel**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- **Man sitzt am Tisch und die Tafel Schokolade geht reihum waehrend die Musik spielt.**
- **Wenn die Musik aus ist, gibt man die Schokolade weiter. Wer die Tafel bekommt, versucht sie mit Messer und Gabel aufzumachen.**
- **Wenn die Schokolade entblaettert ist, wird sie aufgeteilt.**

**Variante: ohne Musik**

- **Man gibt dem Kind die Schokolade weiter, das eine sechs gewuerfelt hat.**
- **Um das Spiel schwieriger und lustiger zu machen, muss man Haube und Handschuhe anziehen bevor man Messer und Gabel nimmt.**

## **10. Morgenwaesche**

## **was Lustiges**

### **Man braucht:**

- **4 Kinder ab 6 Jahre**
- **Stuehle, Tisch, Kamm, Haarbuerste, Hut, Crème etc**

### **Spiel:**

- **Zwei Kinder, Junge und Maedchen, sitzen am Tisch vor einem Publikum.**
- **Sie haben weite Pullover an, durch die sie ihre Arme nicht durchgegeben haben.**
- **Hinter den Kindern stehen zwei Personen, die ihre Arme in die Pullover reingeben, ohne dass man diese Kinder sieht.**
- **Auf dem Tisch ist eine Haarbuerste, Zahnbuerste, Lippenstift, Glas Wasser, Hautcreme etc**
- **Die Personen hinter den Kindern machen die Morgenwaesche;**
- **Die Kinder, die am Tisch sitzen, erzaehlen was sie gerade machen – sie tun so als ob sie sich selbst schminken/waschen und muessen Kommentare abgeben wenn was daneben geht.**
- **Das Maedchen wird etwas geschminkt, dem Jungen wird eine Kappe, Brille aufgesetzt, mit ausgeschalteten Rasierapparat ‘rasiert etc.**

## **11. Die Katze miaut ...**

## **Ratespiel**

- **Die Kinder sitzen im Kreis.**
- **Einem Kind werden die Augen verbunden.**

- Dann beschliesst man durch Deuten/Nicken ein Kind.
- Dieses Kind hockt sich vor dem Kind mit verbundenen Augen hin und miaut oder bellt oder macht einen anderen Tierlaut.
- Das Kind mit verbundenen Augen muss erraten wer es ist.

## 12. Ausgeborgt !

## Ratespiel

- Ein Kind sieht sich ganz genau an was die anderen Kinder angezogen haben.
- Es geht hinaus und die anderen Kinder vertauschen zwei oder drei Kleidungsstuecke wie Schal, Schuhe, Jacke etc.
- Wenn es herein kommt, muss das Kind erraten was vertauscht wurde.

### Variation:

#### 'Hunt the thimble'

- Dies kann man auch mit anderen Dingen machen, die man im Zimmer vertauscht oder etwas kleines, das man suchen muss wo es hingelegt wurde wie ein Fingerhut.
- Auch koennte man zwei Kinder im Kreis die Plaetze tauschen lassen – das Kind, das hereinkommt, muss erraten wer die Plaetze getauscht hat.

## SPIELE MIT LIEDERN

Dies sind Gruppen- und Kreisspiele.

### 1. Tierorchester

- **Wir legen fest wer welches Tier sein will.**
- **Es sollen Tiere sein, die Laute machen wie Hund, Kuh, Schwein, Katze etc.**
- **Wir waehlen ein bekanntes Lied, das wir nur mit diesen Tierlauten singen.**
- **Man kann auch einen Leiter/Dirigenten bestimmen, der uns Zeichen gibt wann wir lauter, leiser, schneller, langsamer werden sollen.**
- **Zu einem Geburtstag kann man zB das Geburtstagslied in Tierlauten singen.**

## **2. Taler, Taler, du musst wandern**

**Man braucht:**

- **mindestens 4 Kinder ab 4 Jahre**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- **Das Lied wird fertig gesungen.**
- **Hinter dem Ruecken wird ein Schokoladentaler von dem einen Kind zum andren weitergegeben.**
- **Wer hat den Taler wenn das Lied fertig ist?**
- **Der darf ihn behalten.**

**Variante:**

- **Das Lied kann man auch mit 'Ringlein' anstatt 'Taler' singen.**
- **Bei kleinen Kindern hilft es wenn man vorne, nicht hinter dem Ruecken das Ringlein/Taler weitergibt. So ist es leichter zu erraten.**
- **Man kann das Ringlein auch auf eine Schnur geben; alle Kinder halten die Schnur fest und leiten so den Ring von einem zum andren weiter.**

### 3. Der Bauer will 'ne Frau

- Der Bauer steht in der Mitte des Kreises waehrend die Kinder um ihn herumgehen und singen.
- Dann waehlt er sich eine Frau, die mit ihm in der Mitte steht oder entgegengesetzt im Kreis innen wandert.
- Die Frau waehlt dann ein Kind, das Kind waehlt den Bruder, der Bruder waehlt die Schwester usw.
- Am Schluss wird der Hund gestreichelt und der Knochen wird zum Bauern und das Spiel faengt wieder von vorne an.

1. Der Bauer will 'ne Frau,  
der Bauer will 'ne Frau—ie, ei, ie, ei  
Der Bauer will 'ne Frau.

2. Die Frau will ein Kind...

3. Das Kind will einen Bruder..

4. Der Bruder will 'ne Schwester...

5. Die Schwester will 'nen Hund...

6. Der Hund will einen Knochen...

7. Wir streicheln alle den Hund...

### 5. Macht auf das Tor

(Melodie zb 'Regen-, Regentroepfchen,es regnet auf mein Koepfchen)

1. Macht auf das Tor, es kommt ein goldner Wagen!
2. Wer sitzt da drin? Der Joseph mit blonden Haaren!
3. Was will er denn? Er will Maria abholen.
4. Warum denn das? Die Mutter hat's befohlen.
5. Was wollen sie machen? Sie wollen spielen und lachen!

- Die Kinder stehen paarweise hintereinander oder gegenueber.
- Jedes Paar haelt sich an den Haenden, durch Hochhalten der Arme bilden alle ein Tor.

- **Das letzte Paar laeuft durch und bildet wieder ein neues Tor.**

## **5. Wir wolln einmal spazierengehn**

**Wir wolln einmal spazierengehn in einem schoenen Garten.**

**Wenn nur das wilde Tier nicht kaem!**

**Wir wollen nicht lange warten.**

**Um eins kommt's nicht**

**Um zwei kommt's nicht...**

**Um 10 kommt's nicht.**

**Um elf da pocht's.**

**Um zwoelf da kommt's!**

### **Spiel:**

- **Die Kinder gehen paarweise im Kreis und singen die Strophen bis '10 Uhr' – ein Kind ist das wilde Tier und versteckt sich.**
- **Um 11.00 klopft das versteckte Tier oder wer anderer, um das Tier nicht zu verraten.**
- **Um 12.00 kommt das Tier aus dem Versteck und faengt ein Kind.**
- **Das ist das neue wilde Tier.**

## **6. Ist die schoene/gute Koechin da?**

**1. Ist die schoene/gute Koechin da?**

**Nein, nein, nein!**

**Dreimal muss ich rummarschieren,**

**das vierte mal den Hut verlieren,**

**s'fuenfte mal 'Komm mit!'**

**Ist die gute/schoene Koechin da?**

**Ja, ja, ja!**

**2. Da steht sie ja, da steht sie ja,  
da steht die schoene/gute Koechin ja!**

### **Spiel:**

- **Die Kinder gehen im Kreis und singen die erste Strophe.**
- **Ein Kind geht aussen in die entgegengesetzte Richtung mit einem Kochloeffel in der Hand.**
- **Bei 'Komm mit!' beruehrt sie ein Kind mit dem Kochloeffel an der Schulter.**
- **Dieses Kind kommt mit; das wird solange gemacht bis nur noch ein Kind uebrig ist.**
- **Dann wird die zweite Strophe gesungen.**
- **Das letzte Kind steht in der Mitte; es ist die neue Koechin und geht ausserhalb des Kreises.**
- **Das Lied faengt wieder von vorne an.**

## **7. Ich bin ein kleiner Esel**

- **Die Kinder knien oder stehen im Kreis.**
- **Jedes Kind sucht sich ein Tier aus einem Beutel heraus, wenn vorhanden, und sagt welches Tier es ist und was fuer ein Geraeusch das Tier macht.**
- **Dann singen wir und machen wo moeglich entsprechende Mimik; wie Zunge raus und hecheln bei Hund, Ohren mit Zeigefingern beim Ohr hochstrecken fuer Hase oder Elefantenruessel oder anstattdessen halten wir das Tier aus dem Beutel hoch, sodass es alle sehen koennen.**
- **Bei 'wandern' stehend gehen oder knieend Gehbewegungen machen mit den Armen.**
- **Bei Hinterteil auf den Po klatschen oder rausstrecken. Wenn man steht, kann man sich umdrehn und Po rausstrecken und damit wackeln.**

## **8. Onkel Joerg hat einen Bauernhof/Old MacDonald**

- **Ein Kind sucht sich aus was fuer ein Tier es ist und sagt welch einen Laut es macht.**
- **Alle Kinder singen diesen Tierlaut.**
- **Das wird wiederholt bis man alle Bauernhaustiere durch hat.**

## **9. Backe, backe Kuchen**

- **Kinder klatschen in die Haende, einmal von links nach rechts, dann von rechts nach links abwechselnd.**
- **Bei ‘gerufen’ Haende vor den Mund geben als ob man ruft.**
- **7 Sachen: Mit den Haenden die Zahl 7 zeigen.**
- **Bei dem Aufzaehlen der Zutaten wieder klatschen oder mit den Fingern abzaehlen.**
- **Es ist auch interessant eine Box mit den Zutaten zu haben und darueber zu sprechen: ‘Was gibt die Mutter in den Kuchen rein? Was braucht man, um einen Kuchen zu backen von den 7 Sachen? Was fuer einen Lieblingskuchen hat das Kind?’**
- **Safran mitbringen zum Riechen (bitter) und erklaren woher es kommt (aus den Schwertlilienblueten). ‘Gel’ heisst gelb in diesem Text.**

## **10. Haeschen in der Grube**

- **Haeschen sitzt/liegt in der Mitte des Kreises und schlaeft.**
- **Bei ‘Haeschen Huepf’, huepft es aus dem Kreis hinter den Kindern aussen im Kreis herum.**
- **Das Kind wo das Haeschen hinten stehen bleibt, ist der neue Hase.**

## 11. Dornroeschen

- **Dornroeschen sitzt in der Mitte des Kreises, die Kinder rundherum.**
- **Die boese und gute Fee sowie der Koenigssohn bleiben ausserhalb des Kreises.**
- **Die Feen kommen herein mit Zauberstab, Feenhut fuer die gute Fee, Hexennase fuer die boese Fee; der Koenigssohn hat ein Schwert, Dornroeschen hat eine Krone.**
- **Dornroeschen liegt am Boden und schlaeft.**
- **Je nach Strophe wird gespielt was gesungen wird, indem die gute Fee duch den Kreis gehen und den Zauberstab ueber Dornroeschen haelt, boese Fee kann eine unnette Geste machen. Wenn die Hecke waechst, fassen sich die Kinder an den Armen und gehen hoch in die Knie/Hocke oder stehen auf. Koenigssohn kommt mit Schwert durch die Hecke und nimmt Dornroeschen an der Hand und sie steht auf.**
- **Am Schluss tanzen alle.**

## 12. Die Vogelhochzeit

- **Jedes Kind bekommt einen prop zB Plastikbecher fuer die Finken zum Trinken, der Koch eine Schuerze mit Kochloeffel, die Fledermaus einen Batman Umhang, die Taube hat eine (Spitzen)Haube, der Storch bekommt Plastikmesser und Gabel mit einer Schnur zusammengehaengt, der Sperling bekommt einen Ring, die Musikanten Floeten oder aehnliches etc.**
- **Braut und Braeutigam sitzen auf zwei Stuehlen nebeneinander.**
- **Die anderen Voegel bringen ihre Gaben und legen sie dem Brautpaar zu Fuessen.**
- **Die Kinder setzen sich oder stellen sich neben dem Brautpaar nachdem sie ihre Gabe abgegeben haben.**

- **Am Schluss gehen wir alle im Kreis dem Brautpaar hinterher.**

### **13. Kopf, Schulter, Knie und Zehn Mein Hut, der hat drei Ecken**

- **Bei beiden Liedern kann man hinzeigen worueber man singt.**
- **Bei 'Hut' auf Kopf zeigen'; bei 'Zahl 3' mit den Fingern die Zahl anzeigen; bei 'Ecken' auf den angewinkelten Ellengogen zeigen.**
- **Das Lied immer wieder singen und jedesmal ein Wort weniger singen; man koennte anstatt dem ausgelassenen Wort auch MMM! sagen.**

### **14. Froh zu sein bedarf es wenig**

- **Eine Papierkrone wird von Kopf zu Kopf gereicht waehrend das Lied gesungen wird.**
- **Wenn das Lied aus ist, ist dieses Kind ein Koenig. Jedes Kind kann etwas besonders gut und sagt worin er/sie ein Koenig/in ist.**

### **15. Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder**

- **Vier Kinder stehen im Kreis in einer Reihe innerhalb des Kreises.**
- **Ein Kind ist der Fruehling, eines der Sommer, eines der Herbst und eines der Winter.**
- **Wenn das Wort 'Kinder' und die Jahreszeiten gesungen werden, drehen sich die jeweiligen Kinder um sich selbst. Bei 'Kinder' drehn sich alle 4 Kinder,**

bei 'Fruehling, Sommer, Herbst, Winter' nur die, die jeweils genannt ist.

- Ein Kind koennte auch die Mutter sein und neben den Kindern im Kreis stehen oder Muetter stehn mit ihren Kindern im Kreis und drehn sich wenn 'Mutter' gesungen wird.

## 16. Choo, choo, choo die Eisenbahn

- Kinder gehn im Kreis
- Eine Person geht aussen rum in die andre Richtung und nimmt jeweils ein oder mehrere Kinder mit und ruft sie mit Namen auf.

## 17. Was muessen das fuer Baeume sein

- 'Gross': beide Arme drehn sich von oben nach rechts und links im Kreis.
- 'Elefanten': Arme zu einem X kreuzen bis zum Ellenbogen mit dem rechten Arm ueber den linken; die linke Hand fasst die Nase an—dadurch ist der rechte Arm nach links gelegt, dies ist der Ruessel.
- 'Spazierengehen': im Stehen marschieren/gehen, indem man angewinkelte Arme parallel zum Koerper in Brusthoehe halten, Faeuste machen und nach unten/hinten Bewegungen machen.
- 'Ohne': mit dem Zeigefinger von rechts nach links deuten.
- 'Stossen': Ellbogen seitlich hoch halten, horizontal zum Rest des Koerpers; nach hinten kurze heftige Stossbewegungen machen.
- 'Rechts': mit der linken Hand nach rechts unten deuten.
- 'Links': mit der rechten Hand nach unten links deuten

- **‘dazwischen Zwischenraeume’**: mit beiden Haendrucken Bewegungen machen als ob man mit den Haenden zum Boden deutet.

## **18. Boogie Woogie**

- **Kinder stehen im Kreis und tanzen im Stehen.**
- **Bei rechten Fuss rein, stehn sie seitwaerts und geben den rechten Fuss in die Mitte usw. Bei ‘sich selbst’ huepfen sie vor und zurueck.**

## **19. 1, 2, 3 im Sauseschritt**

- **Kinder gehn im Kreis.**
- **Das genannte Kind laeuft hinten an den Kindern im Kreis herum und stellt sich wieder an seinen Platz.**
- **Dann machen alle Kinder die Bewegungen, die genannt werden wie huepfen, stampfen, stehn.**

## **20. Laurentia**

- **Kinder gehen im Kreis und halten sich an den Haenden.**
- **Bei ‘Laurentia’ bleibt man stehn und geht in die Knie, ebenfalls geht man bei jedem Wochentag in die Knie.**

## **21. Alle Leut**

- **‘Alle’**: beide Arme gross im Kreis von oben nach aussen bewegen
- **‘gehen’**: im Stehen gehen
- **‘grosse’**: auf Zehenspitzen stehen und Arme hochhalten
- **‘klein’**: in die Knie gehen, mit den Haenden klein zeigen

- ‘dicke’: Arme in die Breite geben
- ‘duenne’: Haende zusammen geben, ohne dass sie sich beruehren

**Viele andere Lieder eignen sich zum Bewegungen machen wie zum Beispiel:**

- Wer will fleissige Handwerker sehen?
- Zeigt her eure Fuesse
- Bruederchen, komm tanz mit mir
- Ich kenne einen Cowboy
- Meine Tante aus Marokko
- Jetzt steigt Hampelmann
- Peter Hase

## **SPIELE MIT STIFT UND PAPIER**

### **1. Stadt/Land**

### **Teamspiel**

**Man braucht:**

- **mindestens 2 Kinder ab 7 Jahre**

**Spiel:**

- Jede Gruppe/team hat ein Stueck Papier mit den Ueberschriften:  
     Stadt, Land, Tier, Fluss/See,  
     Popgruppe/Saenger, Auto, Namen,  
     Persoenlichkeit, Geschaeft etc.
- Man bestimmt einen Buchstaben.
- Mit diesem Buchstaben muss alles Gefragte anfangen.
- Es wird aufgehoeert wenn das erste team fertig ist.
- Wer die meisten Antworten hat, hat gewonnen.

**Variante:**

**Der Buchstabe stellt ein Land dar zB'F' fuer Frankreich und alles andere muss sich auf dieses Land beziehen auch wenn es mit einem andren Buchstaben anfaengt.**

## **2. Schiffe versenken**

**Man braucht:**

- **mindestens 2 Kinder ab 6 Jahre**

**Spiel:**

- **Auf ein blankes Papier werden beliebig viele Punkte gemacht.**
- **Man wechselt sich ab jeweils zwei Punkte zu verbinden.**
- **Ziel ist den letzten Strich zu je einem Dreieck oder Viereck zu machen, dann gehoert es einem und gibt seine Initiale rein, dies ist das versenkte Schiff.**
- **Der, der die meisten Initialen/Schiffe versenkt hat, der hat gewonnen.**

## **3. Was ist das? (pictionary)**

**Teamspiel**

**Man braucht:**

- **mindestens 6 Kinder ab 5 Jahre**
- **Spielleiter**

**Spiel:**

- **Der Spielleiter fluestert/schreibt auf ein Stueck Papier der ersten Person des teams ein Wort/Geschichte oder Lied.**

- Die anderen in seinem team muessen erraten was er zeichnet.
- Haben sie es erraten, kommt der naechste des teams dran sich das Wort vom Spielleiter zu holen und es zu zeichnen.
- Man darf keinerlei Erklaerung zu seiner Zeichnung geben.
- Wer als erstes team alle 10 Woerter zB erraten hat, hat gewonnen.

#### Variante: 'charades'

- Das Spiel kann man auch mit Vorspielen, Mimik, Gestik machen.
- Man darf nichts sagen, nur Vorspielen—man hat gewisse Bewegungen fuer 'es reimt sich mit, es ist ein Film/Lied, hat soviele Woerter/Silben'...

#### 4. Woertersuche Gruppenspiel oder Teamspiel (‘countdown’)

- fuer Kinder ab ca. 7 Jahre

#### Spiel:

- Man kann die Buchstaben in Woertern verdrehn und sie erraten lassen. (conundrums : zB 'spielen' wird 'pleines')
- Oder zwei teams bekommen zB 10 Buchstaben. Wieviele Woerter koennen sie daraus machen oder wer kann das laengste Wort daraus machen (scrabble).
- Man gibt den Kindern laengere Woerter wie 'fantastisch, Polizeiinspektor, Schauspieler' – wie viele Woerter koennen sie daraus machen?

#### 5. Richtige Wortbedeutung Teamspiel

## **(call my bluff)**

**Man braucht:  
mindestens 6 Kinder ab 8 Jahre**

### **Spiel:**

- **Man hat zwei teams, die sich im Woerterbuch unbekannte Woerter suchen (es ist besser diese teams bereiten das in verschiedenen Raeumen vor).**
- **Man schreibt die richtige Bedeutung sowie zwei ausgedachte Bedeutungen auf ein Stueck Papier.**
- **Beide teams versammeln sich in einem Raum und lesen dem andern team das Wort und die eventuellen Bedeutungen vor.**
- **Wer die meisten richtigen Wortbedeutungen hat, gewinnt.**

**Fuer jede richtige Antwort bekommt man einen Punkt, fuer eine falsche Antwort bekommt das andere team einen Punkt. Das erste team, das 5 Punkte hat, gewinnt.**

## **6. Konsequenzen**

### **Gruppenspiel fuer aeltere Kinder**

- **Jeder bekommt ein Stueck Papier und sitzt um den Tisch herum.**
- **Die erste Person schreibt ein maennliches Adjektiv und faltet es um, sodass die naechste Person es nicht sehn kann.**
- **Die naechste Person schreibt einen maennlichen Namen, die naechste ein weibliches Adjektiv, dann einen weiblichen Namen, dann einen Ort wo sie sich treffen koennten, was er zu ihr gesagt hat, was sie zu**

ihm gesagt hat, was die Konsequenz davon war und was darueber in der Zeitung stand.

- Am Schluss liest jemand diese Zettel vor. Man koennte auch Namen von Leuten in der Runde benuetzen.

## 7. Verschaetz dich nicht!

fuer aeltere Kinder

- Man gewinnt einen Preis wenn man am die beste Schaetzung abgibt.
- Jeder bekommt einen Stift und Papier. Auf einen Tisch stellt man ca. 5 Objekte:

1. Wieviel wiegt die Torte?
2. Wieviele Bohnen/Naegel/Bon Bons sind in dem Glas?
3. Wie lang ist der Wollknaeuel/die Schnur?
4. Wieviel Wasser ist im Eimer?
5. Wieviel wiegt der Hund/ die Katze/ die Statue?
6. Wieviel Woerter sind auf der Zeitungsseite?

### Variation:

Die Aufgaben sind durch Suchen zu erraten.

1. Wieviele Tueren/Fenster/Badezimmer sind im Haus?
2. Wieviele Obstbaeume/Topfpflanzen sind im Garten?
3. Wo steht das Klavier, der rote Stuhl etc?
4. In welchem Zimmer ist ein Bild der Grossmutter/eine Pendeluhr...?

## 8. Aufgehaengt !

Man braucht:  
zwei Spieler

Spiel:

- Der Henker denkt sich ein Wort aus und macht je Buchstabe einen Unterstrich.

- **Der Gefangene erratet jeweils einen Buchstaben—ist er richtig, schreibt der Henker ihn auf den Unterstrich drauf.**
- **Kommt dieser Buchstabe nicht im Wort vor, zeichnet der Henker pro falschen Buchstaben ein Teil des Henkergeruestes. Das hat ca. 7 Teile.**
- **Verloren hat der Gefangene wenn der Kopf drauf kommt auf das Henkergeruest.**
- **Dann wiederholt man das Spiel und verdreht die Rollen.**

## **9. Wer bin ich?**

### **Gruppenspiel**

- **Man schreibt 5 Dinge auf einen Zettel, die einen beschreiben:  
Freizeitbeschaeftigung, Lieblingsfilm/buch, Urlaubsland, Lieblingspeise/geschaeft/person etc.**
- **Alle geben diesen Zettel in einen Sack.**
- **Ein Zettel wird von jedem herausgenommen und man ratet wer es ist.**

#### **Variation 1:**

- **3 Sachen ueber einem aufschreiben, die niemand ueber einem weiss.**
- **Wer den Zettel herausnimmt, muss raten wer es ist; zB Maedchenname der Mutter, Beruf der Grosseitern, Urlaubsland, Heiratsort...**

#### **Variation 2:**

- **Jeder bekommt den Namen einer Persoenlichkeit auf den Ruecken geklebt.**
- **Dann geht man herum und fraegt durch Fragen wer man ist.**
- **Es darf nur mit 'ja' oder 'nein' geantwortet werden.**

- **Man darf entweder jede Person drei Fragen stellen oder bei 'nein' als Antwort muss man weitergehen zur naechsten Person und weiterfragen.**