

Spielideen für Drinnen und wenige Spieler

Stuhl-Platzwechsel

Man braucht: 2 Freiwillige und einen stabilen Stuhl mit Armlehnen. Ein Spieler setzt sich auf den Stuhl und hält sich an den Armlehnen fest, der Andere stellt sich hinter den Stuhl und faßt ebenfalls die Armlehnen an. Jetzt heißt es Plätze wechseln, ohne die Armlehnen loszulassen. Eine Bewertung kann man nach A- und B-Noten vornehmen (Zeit und Künstlerischer Ausdruck).

** Optisch geniale Verrenkungen und höchst amüsant*

Selbstbeherrschung

Mehrere Freiwillige liegen auf einem Tisch und müssen sich bewusstlos stellen. Zeitgleich wird bei allen alles Mögliche unternommen, um den Bewusstlosen zum Lachen, Reden oder Bewegen zu bekommen. Wer hält am meisten aus? Wer gibt als erstes auf? Denkbare Aktionen: Eiswürfel auf den Bauch legen, Witz erzählen, ein rohes Ei auf dem Kopf zerschlagen, Stinke-Socken unter die Nase halten etc. Vorher sollte gesagt werden, was nicht erlaubt ist: Kitzeln, schlagen, spucken etc.

** Fürs Publikum höchst unterhaltsam, für die Opfer manchmal auch*

Two in One

2 Mitspieler: Der eine (1) setzt sich mit ausgestreckten Beinen auf einen Tisch. Der zweite (2) setzt sich auf den Schoß von (1) mit den Beinen hinter dem Rücken von (1). (2) verschränkt seine Arme hinter seinem Rücken, während (1) seine Arme vor den Körper von (2) streckt. Verdeckt man nun geschickt die beiden mit einem Bettlaken, wirken die zwei wie eine einzige Person: Der Körper von (2) mit den Armen und Beinen des Hintermanns (1), der unter dem Bettlaken verschwindet und nichts mehr sieht. Der Hintermann versucht nun, seinen Vordermann mit Pudding zu füttern, zu schminken, zu kämmen etc. Das sieht ziemlich unbeholfen aus, so dass Lippenstift und Pudding überall landen, nur nicht dort, wo es hingehört.

** Spaßspiel als Showeinlage für zwischendurch: superlustig!*

Walkman-Playback

Ein Freiwilliger bekommt Kopfhörer auf mit einem relativ bekannten Lied. Der Kopfhörer muß sehr laut eingestellt sein. Synchron zum Hören des Liedes singt der Freiwillige nun aus Leibeskräften mit (am besten in ein Mikro). Was das Opfer nicht merkt, da der Kopfhörer zu laut ist: Er singt (meistens) total schief - zur Freude des Publikums. Dieses muss den Song erraten.

** Stimmungsreiche Showeinlage - als auch Contest denkbar*

Eier schmeißen

Die Gruppe trifft auf Wrombadschke, den Mitarbeiter des Monats, der in einem Hochsitz wohnt. Am Fuße des Hochsitzes findet sie einen Rätselzettel mit 5 Fragen in Geheimsprache, die nur Wrombadschke kennt. Bei ihm kann die Gruppe die verschlüsselte Buchstaben bekommen. Jeder Buchstabe steht auf einem Ei, die Wrombadschke der Gruppe leiht (gegen Leihgebühr) und vom Hochsitz wirft. Mindestens drei verschiedene Leute aus der Gruppe müssen die Eier fangen. Gehen sie kaputt, müssen sie bezahlt werden. Die ersten drei Eier kosten keine Leihgebühr, jedes weitere schon. Die Gruppe kann beliebig viele Eier anfordern, solange, bis das Rätsel übersetzt werden kann. Danach muß es noch gelöst werden. Anstelle der Bezahlung kann es auch Zeitstrafen geben, falls das Spiel auf Zeit gespielt wird.

Material: verschlüsselter Rätselbrief mit 5 Fragen (lagerspezifisch), Code, Eier, Edding


** Hammergeiles Spiel, plötzlich werden alle so ehrgeizig...*

Nudelknoten

Eine Gruppe bekommt einen Topf (oder Konserve), 3 Spaghetti, 5 Streichhölzer, 3 Zeitungsbögen und eine Gabel. Aufgabe ist, in möglichst kurzer Zeit Wasser zu holen (Fluß, Teich, Nachbar etc.), das Wasser heiß zu bekommen, die Nudeln darin weichzukriegen und aus mindestens einer Nudel einen Knoten zu machen. Dabei empfiehlt sich, die Nudeln nach und nach aus dem Topf zu holen, da die



Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart

Heusteigstr. 66 70180 Stuttgart 
Tel 0711/96022-0 Fax 0711/6406899
E-Mail info@kolping-dvrs.de

erste Nudel eigentlich immer zu hart ist. Alternativ kann das Spiel auch - statt als Postenaufgabe - als Tagesaufgabe gestellt werden. Dann sucht sich die Gruppe im Laufe des Tages jemanden, der eine Nudel für sie kocht.

** Anspruchsvolles Spiel mit Feuer und für mehrere gleichzeitig*

Maschine abstellen

Paarweise Aufstellung, eine(r) der beiden KINDER/JUGENDLICHEN ist eine Maschine. Er (sie) bewegt sich in einer maschinenähnlichen, monotonen Art und hat sich gleichzeitig überlegt, wo sich der Knopf zum Abschalten dieser Maschine befindet. Der (die) andere S sucht nun diesen Knopf. Ist er gefunden kommt es zum Rollentausch.

Handfoppen

Die KINDER/JUGENDLICHEN sitzen (stehen) einander gegenüber und halten die Arme vorgestreckt, eine(r) mit den Handflächen nach unten, der (die) andere zeigt mit den Handflächen nach oben und berührt mit den Fingern die Handflächen des (der) anderen. Der Fopper zieht nun rasch die Hände unter dem(r) „Gefoppten“ weg und versucht diesem(r) von oben auf die Handrücken zu schlagen.

Katerreizen

Drei KINDER/JUGENDLICHEN sitzen nebeneinander, der (die) mittlere stellt den Kater dar, der verzweifelt auf den Baum (Skistock) zu klettern versucht. Die beiden anderen haben die zum Kater gewandten Hände auf dem Rücken. Mit der anderen, äußeren Hand dürfen sie zuschlagen. Der Kater schlägt nun ab und zu den beiden auf die Oberschenkel. Diese versuchen seine Hand zu treffen - schlagen sich aber meistens nur auf den eigenen Oberschenkel.

Krokodilfangen

2 KINDER/JUGENDLICHEN sind in Liegestützstellung einander gegenüber aufgestellt und versuchen durch schnelles Zugreifen oder Wegschlagen, den (die) andere(n) aus dem Stütz in die Bauchlage zu befördern.

Stabfassen

Der/die Leiter'in oder ein(e) S steht auf einem Sessel und hält den Stab am oberen Ende. Ein(e) S hält seine (ihre) Hand in der Nähe des unteren Endes des Stabes. Er (Sie) versucht nun den Stab, der irgendwann unvermutet losgelassen wird, zu ergreifen.

Schwanzertreten

Die Luftballons werden an den Knöchel angebunden. Nun versuchen die KINDER/JUGENDLICHEN gegenseitig die Ballons zum Platzen zu bringen. KINDER/JUGENDLICHEN ohne Luftballon scheiden aus. Statt der Luftballons kann man auch andere Dinge verwenden - z.B. Fische aus Karton ausschneiden und an einem Faden befestigen - dieser soll abreißen.

Grimassenschneiden

Ein Gummiringerl muß so über dem Kopf gestreift werden, daß es unter den Ohren und knapp unter der Nase (aber oberhalb der Oberlippe) anliegt. Nun soll durch Bewegung der Gesichtsmuskeln (Grimassenschneiden) das Gummiringerl über den Mund und das Kinn bis hinunter zum Hals gebracht werden.

Schneckenwettessen

Ein Stück Schokolade wird auf einen Bindfaden aufgeknüpft. Beide Enden des Bindfadens sind gleich lang (ca. 50 cm). Zwei Kinder stehen einander gegenüber, nehmen ein Ende des Fadens in den Mund und versuchen nun ihren Teil des Bindfadens in den Mund zu kriegen, um dadurch an die Schokolade heranzukommen.

Jakob, wo bist du?

Die KINDER/JUGENDLICHEN bekommen die Augen verbunden und nehmen am Tisch Aufstellung. Nun ruft der(die) eine: „Jakob, wo bist Du?“ Darauf muß der andere mit „Hier bin ich“ antworten. Darauf versuchen sie einander mit den Schals zu treffen.

Kriminalrätsel – „Black Stories“

Nachtwächter

Ein reicher Mann hat einen Nachtwächter angestellt. Als er morgens zu einer Flugreise aufbrechen will, stürmt der Nachtwächter ins Haus und berichtet aufgeregt, daß er in der Nacht geträumt habe, das Flugzeug würde abstürzen. Der Reiche nimmt eine andere Maschine, das Unglück passiert tatsächlich. Nach seiner Rückkehr belohnt der Mann den Nachtwächter reichlich und entlässt ihn. Warum?

Lösung: Ein Nachtwächter darf in der Nacht nicht schlafen und träumen!

Familiendrama

Erich liegt auf dem Sofa und schläft. Dagobert liegt tot vor dem Sofa in einer Wasserlache. Was ist geschehen?

Lösung: Dagobert ist ein Goldfisch, Erich ein Kater, der das Aquarium umgestoßen hat.

Selbstmord

Mitten in der Wüste steht ein Blockhaus, davor ein Lastwagen. Die Hütte hat nur einen Zugang, eine Tür, die von innen verriegelt und verschlossen ist. In dem Haus hängt eine einige Tage alte Leiche an einem Strick. Dieser ist um einen Balken geschlungen. Sonst stehen weder Tische noch Stühle noch irgendwelche andere Möbel im Raum. Wie hat der Mann sich erhängen können?

Lösung: Der Mann hat mit dem Lastwagen Eisblöcke transportiert und diese in die Blockhütte geschleppt, die Türe verriegelt, die Eisblöcke aufgeschichtet, den Strick befestigt und sich dann die Schlinge um den Hals gelegt.

Diebstahl

In einem Hotel ist in ein Zimmer eingebrochen worden. Man will dem Dieb eine Falle stellen und verbreitet das Gerücht, daß bei einer alten Dame sehr viel Schmuck versteckt sei. Dort in dem Zimmer lauert der Hoteldetektiv. Am zweiten Tag klopft es an der Tür, sie wird geöffnet und ein fremder Mann tritt ein. Als er des Detektivs ansichtig wird, sagt er: „Verzeihung, ich haben mich in der Tür geirrt. Ich dachte, dies sei mein Zimmer. Eine Tür sieht ja aus wie die andere.“ Der Hoteldetektiv nimmt ihn trotzdem fest. Warum?

Lösung: Wer klopft an seine eigene Türe an?

Fehlergeschichten

Ein interessanter Zeitungsartikel (Sport, Autos, Computer, Tagesgeschehen usw.) wird in einigen Worten geändert, so daß er z.T. falsch oder unlogisch ist. Die KINDER/JUGENDLICHEN werden in mehrere Gruppen eingeteilt. Nun wird der Artikel vorgelesen. Wenn ein(e) Zuhörer(in) glaubt einen Fehler erkannt zu haben, zeigt er(sie) auf. Der (die) erste darf den vermeintlichen Fehler nennen. Ist es ein echter Fehler gibt es einen Gutpunkt, ist es kein Fehler, wird ein Punkt abgezogen.

Hollywood


Schon lange vor „Activity“ wurde dieses Spiel auf den diversen Kursen gespielt. Zwei Gruppen stehen einander gegenüber. Auf Zettel werden Begriffe geschrieben, die dafür bestimmte Kinder ihrer Gruppe darstellen sollen. Sie dürfen nicht sprechen, noch auf irgendwelche Gegenstände zeigen.

Eiertransport

Die Wettkämpfer nehmen den Löffel am Griff in den Mund, das Ei auf den Löffel und versuchen nun die Hindernisbahn zu bewältigen. Fällt das Ei herunter, muß man wieder zum Start zurück.



Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart

Heusteigstr. 66 70180 Stuttgart 
Tel 0711/96022-0 Fax 0711/6406899
E-Mail info@kolping-dvrs.de

Für die Hindernisbahn bieten sich Sessel (übersteigen) und Tische (oben drüber, unten durch) an. Daneben kann man mit Kreide einen Strich ziehen auf dem gegangen werden muß, Querstriche deuten Gräben an, die überstiegen werden müssen usw...

Autorennen

Auf dem Boden werden zwei parallele Linien gezogen. Sie bilden die Rennstrecke. An den Autos werden Bindfäden befestigt. Diese werden mit dem anderen Ende an einem der Stäbchen festgebunden. Nun werden die Autos hinter der Startlinie postiert. Die Rennfahrer sitzen auf Sesseln, 1m hinter der Ziellinie, ihre Ellenbogen liegen auf den Oberschenkeln, die Schnur wird gespannt. Auf ein Startkommando werden die Stäbchen mit den Fingern gedreht und so die Schnur aufgewickelt.

Rammbock

Die KINDER/JUGENDLICHEN stehen Rücken an Rücken, vor ihnen steht je eine Flasche auf dem Boden. Sie ergreifen den Besenstiel, der sich zwischen ihren gegrätschten Beinen befindet. Nun versuchen sie die gegnerische Flasche umzustößen. Entscheiden ist, dass die Füße auf dem Boden bleiben müssen.

Zimmergolf

Mit verschiedenen Gegenständen werden Tore gebaut, ebenso wird der Start und das Ziel fixiert. Die KINDER/JUGENDLICHEN sollen nun mit dem umgedrehten Skistock mit möglichst wenig Schlägen eine Papierkugel vom Start durch die Tore ins Ziel befördern.

Sautreiben

Eine leere Flasche (die Sau) soll mit Hilfe eines Besenstiels (Skistock) von einer gut markierten Startlinie weg um eine Wendemarke herum und wieder zurück bugsiert werden. Die Sau darf nur mit dem Besenstiel berührt werden, die „Treiber“ dürfen nur auf einem Bein hüpfen, das zweite wird rückgespreizt und mit einer Hand erfaßt. Bei Fehler zurück an den Ausgangspunkt.

Orangentanz

Die Paare tanzen und halten eine Orange zwischen den Stirnen. Läßt ein Paar die Orange fallen, scheidet es aus.

Fortsetzungsgeschichte

Jede(r) S bekommen einen Papierstreifen.

Der (Die) erste S zeichnet einen Kopf und faltet ihn dann weg. Nur die Halsdimensionen müKinder/Jugendlichen über den Falz weitergezeichnet werden. Nun wird der Zettel weitergegeben und der (die) nächste S zeichnet den Oberkörper. Wieder wird gefaltet und nur die Außenmaße werden über den Falz weitergezeichnet. Nun wird der Zettel wieder weitergegeben und der Unterkörper bis zum Ansatz der Beine gezeichnet. Als letztes kommen dann die Beine dran. Nun wird der Zettel aufgefaltet und das Kunstwerk betrachtet.

Papierkugelblasen

Die KINDER/JUGENDLICHEN sitzen um den Tisch und versuchen die Papierkugel über den Tisch zu blasen. Die Gruppe, bei der die Papierkugel über den Tischrand fällt, hat verloren.

Prominentenraten

Der Spielleiter (und ein Helfer) klebt jedem Teilnehmer mit Klebestreifen (z.B. Tesakrepp) einen Zettel auf den Rücken (oder die Stirn), auf dem der Name einer bekannten Person steht. Dann soll jeder raten, wer er ist (d.h. welchen Namen er auf dem Rücken trägt). Er kann dazu andere fragen, z.B.: „Lebe ich noch?“ „Bin ich männlich oder weiblich?“ usw. Die Fragen sollen die Person ein wenig einkreisen. An eine Person dürfen nur drei mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantwortende Fragen gestellt werden, dann muss eine andere Person befragt werden (oder solange, bis „Nein“ geantwortet wurde). Wer herausbekommen hat, wer er ist, klebt seinen Zettel auf die Brust und hilft den anderen.