

Ideensammlung für die **Messdienerstunden**

Liebe Leiter*innen,

mit diesem Dokument erhaltet ihr eine Ideensammlung für eure Messdienerstunden. Uns als Vorstand ist es sehr wichtig, dass ihr regelmäßige und abwechslungsreiche Gruppenstunden anbietet. Diese Ideensammlung soll euch hierfür Anregungen geben.

Am besten plant ihr euren Termin schon frühzeitig, damit auch die Mehrzahl eurer Messdiener*innen Zeit hat.

Diese Ideen könnt ihr mit eurer eigenen Gruppe durchführen oder ihr organisiert mit mehreren Gruppen zusammen eine Gruppenstunde.

Außerdem könnt ihr mit euren Messdiener*innen eine eigene Ideenliste erstellen.

Gegebenenfalls können eure Messdiener*innen auch eigenverantwortlich eine Messdienerstunde planen.

Wenn euch bei den Spielen etwas unklar ist, meldet dieses gerne an mich zurück, dann werden wir diesen nochmal überarbeiten.

Wenn ihr Fragen habt oder Unterstützung benötigt, dann meldet euch gerne.

Erstellt von Sophie Fennen

Stand: September 2022

Ideensammlung

- Turnhalle
 - Ihr könnt in die kleine Turnhalle an der Wallstraße. Unsere Hallenzeiten sind immer freitags von 17.30 Uhr bis 19.00 Uhr. Meldet euch vorher bei Sven Vorwerk, ob die Halle frei ist. Bei Sven könnt ihr auch den Schlüssel abholen.
- Organisiert gemeinsam mit anderen Gruppen eine gemeinsame Gruppenstunde z.B.:
 - Eine kleine Orientierungstafette durch Lastrup
 - Hugoquiz
 - Geht gemeinsam in die Turnhalle
 - Organisiert einen Ausflug
- Brettspiele
 - Lasst die Messdiener*innen von zuhause ein Brettspiel mitbringen
- Ausflüge
 - Bowlen/ Kegeln
 - Laser Tag
 - Schwimmbad
 - Jump House
 - Kletterwald Thüle
 - Mollibär
 - Freibad
 - Prüft vorher, ob ihr die Erlaubnis der Erziehungsberechtigten habt (Bsp.: Freibad)!

Spielekartei

Inhalt

Deckenball	7
Kissenrennen	8
Tunnelball.....	9
Der wandernde Tennisball.....	10
Rettende Insel.....	11
Ballonkette	12
Alle, die.....	13
Sortierspiel	14
Atomspiel	15
Alaska-Brennball	16
Kotzendes Känguru	17
Filmtitel-Pantomime.....	18
Gordischer Knoten	19
Wörterball.....	20
Brücke bauen	21
Zipp-Zapp.....	22
Wandernder Klatscher.....	23
Roboter parken.....	24
Pyramidenjagd	25
Zeitungsschlagen	26
Parlament.....	27

Das „Deckenspiel“	29
Prominentenparty	30
Würfeljagd	31
Wörter zum Thema	32
Fan Schnick – Schnack – Schnuck.....	33

Komm- Hoch

Partnerspiel/ Gruppenspiel

Material:

/

Regeln/ Durchführung:

- Zuerst setzen sich zwei Personen Rücken an Rücken auf den Boden
- Die Arme des Partners einhaken
- Jetzt muss das Paar versuchen „aufzustehen“
 - o Sie drücken sich nur mit den Füßen ab
 - o Die Hände dürfen nicht benutzt werden

Variationsmöglichkeit:

- Wenn das Paar es geschafft hat aufzustehen, holen sie sich eine dritte Person dazu
 - o Danach 4 Personen, 5 Personen usw.
- Je mehr Personen beteiligt sind, umso anspruchsvoller wird es

Deckenball

Mannschaftsspiel: 2 Teams

Material:

- 2 ca. gleichgroße Decken
- Mindestens 2 Bälle

Regeln/ Durchführung:

- Es werden zwei ca. gleichgroße Gruppen gebildet
- Jedes Team erhält eine Decke
- In den Teams wärmen sich die Kinder auf
 - o Den Rand der Decke anfassen
 - o Den Ball in die Luft „katapultieren“ und wieder mit der Decke auffangen
- Jetzt wird der Ball zwischen den Decken hin und her katapultiert
 - o Erst mit einem Ball, dann ggf. mit zwei Bällen
 - o Den Abstand zwischen den Gruppen vergrößern
 - o Die Gruppen bewegen sich mit der Decke durch den Raum, sodass sie den Ball mit der Decke auffangen können

Variationsmöglichkeit:

- Den Ball senkrecht in die Luft werfen
 - o Das Team muss schnell den Platz verlassen und das andere Team fängt den Ball mit ihrer Decke
- Aus verschiedenen Ecken der Decke, den Ball zur anderen Decke schleudern
- Einen Slalomlauf aufbauen
 - o Wenn die Gruppe den Ball gefangen hat, müssen sie mit dem Ball (der in der Decke liegt) einen Slalomlauf absolvieren
 - Die Decke sollte hierbei weiterhin auf Spannung bleiben (dadurch erhöht sich der Schwierigkeitsgrad)
 - o Der Ball muss in ein Gefäß, langsam hineingelassen werden, ohne dass er herunterfällt
 - o Verliert die Mannschaft den Ball unterwegs bzw. der Ball fällt auf den Boden, so erhalten sie keinen Punkt
 - o Wer am Ende die meisten Bälle in seinem Gefäß hat, gewinnt

Kissenrennen

Gruppenspiel: Kreisauflstellung

Material:

- 2 Kissen oder Bälle

Regeln/ Durchführung:

- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf
- Sie bilden zwei Teams
 - o Die Teams stehen abwechselnd im Kreis (a/b/a/b/a/...)
- Die zwei Bälle (oder Kissen) werden in den Kreis gegeben
 - o Jeweils ein Ball (Kissen) an Team a und einen an Team b
- Die Teams geben den Ball, nur an ihre Teammitglieder weiter, also immer jede zweite Person im Kreis
- Der Ball wird immer im Uhrzeigersinn weitergegeben
- Das Ziel ist es, dass ein Ball den anderen aufgeholt hat
 - o Die Mannschaft, die den andern Ball (Kissen) des anderen Teams eingeholt hat, hat gewonnen

Variationsmöglichkeit:

- Kissen oder Ball

Tunnelball

Kreisaufstellung

Material: mindestens 1 Ball (Variationsmöglichkeit 2-3 Bälle)

Regeln/ Durchführung:

- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, sodass die Füße jeweils den Fuß des Nebenmanns berühren
- Jetzt wird ein Ball in den Kreis gegeben. Die Teilnehmer versuchen diesen Ball zu bekommen und ihn durch die Beine eines anderen Mitspielers zu tunneln
- Die Mitspieler dürfen versuchen den Ball mit ihren Händen abzuwehren
- Gelingt es einem Mitspieler den anderen zu tunneln, dreht sich der getunnelte um
 - o Selbe Position wie vorher, nur mit dem Rücken zum Kreis
 - o Der Mitspieler darf noch eine Runde mitspielen, sollte er noch einmal getunnelt werden, ist er raus und muss den Kreis verlassen
 - o Der Kreis muss dann von den anderen Mitspielern geschlossen werden
- Nachdem der Kreis geschlossen wurde, geht das Spiel weiter

Variationsmöglichkeit:

- Es werden mehrere Bälle in das Spiel gegeben, dadurch erhöht sich die Konzentration und die Schnelligkeit des Spiels
- Statt mit zwei Händen den Ball abzuwehren,
- dürfen die Mitspieler nur noch mit einer Hand abwehren
- Die Bälle sind unterschiedlich groß (z.B. Tennisball, Volleyball etc.)

Besondere Hinweise:

- Der Ball darf nur auf Hüfthöhe geworfen werden

Der wandernde Tennisball

Gruppenspiel

Material: einen Tennisball

Regeln/ Durchführung:

- Der Tennisball muss innerhalb von X Sekunden durch alle Hände gelangen
 - o Pro Teilnehmer wird eine Sekunde gerechnet (10 Teilnehmer= 10 Sekunden)
- Bevor das Spiel beginnt haben die Teilnehmer eine Minute Bedenkzeit, wie sie diese Aufgabe lösen wollen
 - o In dieser Zeit wird der Tennisball den Teilnehmern noch nicht zur Verfügung gestellt
- Wenn die Teilnehmer sich eine Strategie erarbeitet haben, bekommen sie den Tennisball
 - o Ein Spieler gibt das Signal und die Zeit wird gemessen
- Wenn die Teilnehmer es geschafft haben, den Ball in der vorgegebenen Zeit durch alle Hände laufen zu lassen, wird eine Sekunde abgezogen
 - o 10 Teilnehmer= 10 Sekunden, jetzt nur noch 9 Sekunden
- Dieses geschieht solange, bis nur noch eine Sekunde übrigbleibt
- Den Teilnehmern Zeit geben, um eine Strategie zu erarbeiten

Lösung:

- Die Schnellste Möglichkeit, den Ball durch alle Hände laufen zu lassen ist:
 - o Die Teilnehmer formen ihre Hände mit Daumen und Zeigefinger zu einer Art „Kreis“
 - o Die Kreise werden untereinander gehalten, sodass der erste Teilnehmer den Ball von oben durchfallen lassen kann

Die Teilnehmer kommen erst spät auf die Idee, da sie automatisch denken, dass man den Ball weitergeben muss, doch die Aufgabe ist es, dass der Ball „durch alle Hände gehen muss“. Wie, ist hierbei vollkommen egal.

Rettende Insel

Material: Zeitung/ Stühle und einen Tisch/ Tischtennisplatte/ Decke o.ä.

Regeln/ Durchführung:

- Jeder Teilnehmer erhält ein Stück Zeitung oder einen Stuhl (so groß, dass man darauf stehen kann)
- Die Teilnehmer verteilen sich im Raum
- Die Zeitung oder der Stuhl stellt eine kleine Insel dar, die allerdings untergehen wird
- Die Teilnehmer müssen jetzt auf die Rettende Insel (Tisch/ Tischtennisplatte/ Decke) gelangen ohne den Boden zu berühren (Boden= Wasser)
- Die Teilnehmer müssen sich einen Weg aus dem Zeitungspapier/ Stuhl zum Tisch/ Tischtennisplatte bauen (die Stühle bzw. das Zeitungspapier darf bewegt werden)
- Ziel des Spiels ist es, dass alle Teilnehmer auf die „Rettende Insel“ gelangen
 - o Hierbei müssen sie sich gegenseitig unterstützen und sich absprechen, wie sie weiter vorgehen

Variationsmöglichkeit:

1. Auf dem Zeitungspapier/ Stuhl darf nur eine Person stehen
2. Das Zeitungspapier/ Stuhl darf nur bewegt werden, wenn sich niemand drauf befindet
3. Wenn eine Zeitung/ein Stuhl nicht berührt wird, muss sie/er aus dem Spielgeschehen entfernt werden

Ballonkette

Material: mehrere Luftballons (abhängig von der Gruppengröße + Ersatzballons)

Regeln/ Durchführung:

- Die Gruppe stellt sich hintereinander in einer Reihe auf
- Die Teilnehmer bekommen jeweils einen Luftballon zwischen Bauch und Rücken
- Die Gruppe muss sich jetzt fortbewegen, ohne dass sie einen Luftballon verlieren
 - o Der Gruppe die Möglichkeit geben eine Strategie zu entwickeln
- Die Luftballons dürfen nicht mit den Händen berührt werden
- Die Gruppe muss jetzt eine gewissen Strecke (die im Vorfeld festgelegt wird) bewältigen
 - o Wenn ein Luftballon auf dem Weg herunterfällt oder mit der Hand berührt wird, muss die Gruppe vom Startpunkt erneut beginnen
- Die Luftballons müssen am Ende der Strecke in ein Gefäß hineinfallen, ohne die Hände hierfür zu benutzen

Variationsmöglichkeit:

1. Es werden Hindernisse auf der Strecke aufgebaut, die die Gruppe gemeinsam bewältigen muss (z.B. eine Hürde überqueren oder um einen Tisch laufen etc.)

Alle, die...

Material:

/

Regeln/ Durchführung:

- Die Teilnehmer stehen in einem Kreis oder sitzen in einem Stuhlkreis
- Eine Person stellt sich in die Mitte und beginnt
 - o „Alle die (z.B. eine Brille tragen)“
 - o Jetzt müssen alle Personen den Platz wechseln, die eine Brille tragen
 - o Die Person in der Mitte muss versuchen einen Platz im Kreis zu bekommen (Es gibt einen Stuhl weniger als es Teilnehmende gibt)
 - o Eine Person wird keinen Platz erhalten und steht dann in der Mitte und ruft erneut „Alle die...“

- Beispiele:
 - o Alle die:
 - Fußball spielen
 - blonde Haare haben
 - gerne Pommes essen
 - alle die ... Jahre alt sind
 - ein Haustier haben
 - BVB Fans sind
 - Letztes Jahr mit im Zeltlager waren
 - etc.

Sortierspiel

Material:

- Bank oder Stühle

Regeln/Durchführung:

- Die Teilnehmer stellen sich auf die Bank/Stühle
- Egal in welcher Reihenfolge
- Jetzt sagt der Spielleiter an, in welcher Reihenfolge sie sich aufstellen sollen
- Die Teilnehmer dürfen den Boden nicht berühren, wenn dieses geschieht, müssen sie von vorne anfangen (Anfangsposition)
- Die Teilnehmer müssen sich gegenseitig unterstützen, indem sie sich festhalten
- Beispiele für Aufstellmöglichkeiten:
 - o Nach Schuhgröße (auf der linken Seite die kleinste Schuhgröße auf der rechten die größte Schuhgröße)
 - o Nach Haarlänge
 - o Nach Hausnummern
 - o Nach Körpergröße
 - o Anfangsbuchstaben des Vornamens
 - o Alter der Mutter/ Vater/ Oma etc.
 - o Wer hatte die weiteste Anreise

Variationsmöglichkeiten:

1. Mit geschlossenen Augen
2. Ohne zu sprechen

Atomspiel

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer bewegen sich frei in einer Halle
- Der Spielleiter gibt ein Signal und ruft eine Zahl, diese Anzahl an Spielern findet sich zusammen (es muss mit der Anzahl der Gruppe passen, sodass keiner übrig bleibt)
- Dann nennt der Spielleiter eine Anzahl und die Art der Körperteile, die den Boden berühren dürfen
 - o Z.B. drei Füße, zwei Hände und einen Po
 - o Oder sechs Füße, einen Kopf und drei Unterarme
 - o Dieses Variiert nach der Anzahl der Kleingruppen
- Dieses muss dann von den Kleingruppen umgesetzt werden

Variationsmöglichkeiten:

- Die Laufformen können variiert werden (Springen, rückwärtsgehen etc.)

Alaska-Brennball

Material:

- Einen Ball

Regeln/Durchführung:

- Es werden zwei ca. gleichgroße Gruppen gebildet
- Gruppe 1 wirft den Ball weit weg
 - In dieser Zeit stellt sich Gruppe 1 in einen Kreis auf und ein Teilnehmer rennt um den Kreis herum und zählt die Runden, die er gelaufen ist
 - Ggf. kann die ganze Gruppe auch laut mitzählen
 - Die Person aus Gruppe 1 rennt so lange um die Gruppe 1, bis Gruppe 2 „Alaska“ ruft
 - Dann werden die Teilnehmer dem Spielleiter die Anzahl der gelaufenen Runden mitteilen
- In der Zeit, in der der Ball weggeschmissen wurde, muss Gruppe 2 den Ball wiederholen
 - Dann stellen sich alle Teilnehmer der Gruppe 2 hintereinander auf und der Ball wird durch alle Beine gegeben
 - Wenn der Ball beim letzten Teilnehmer der Gruppe 2 angekommen ist, so wirft diese Person den Ball weg und ruft „Alaska“
- Jetzt findet ein Rollenwechsel statt → Ein Teilnehmer der Gruppe 2 rennt jetzt um die Gruppe und die Gruppe 1 holt den Ball wieder und stellt sich hintereinander auf
- Wie viele Runden gespielt wird, sollte im Vorfeld festgelegt werden
- Die Gruppe mit den meisten Umrundungen, gewinnt das Spiel

Variationsmöglichkeiten:

Kotzendes Känguru

Material:

/

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, außer einer, der in der Mitte steht. Die Person in der Mitte zeigt auf unterschiedliche Personen und teilt ihnen unterschiedliche Aufgaben zu (nacheinander! Es wird erst ein Befehl gegeben. Dieser wird dann ausgeführt. Danach kommt der nächste):
 - Mixer: Der Spieler stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, Spieler Links und Spieler Rechts drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.
 - Waschmaschine: Spieler Links und Spieler Rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel: Spieler Mitte (auf dem gezeigt wurde) steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis
 - Dönerbude: Spieler Mitte stellt den Dönerspieß dar. Er dreht sich flott um die eigene Achse. Spieler Links ist die Dönerspießhalterung. Er hält den Finger auf den Kopf der mittleren Person. Spieler Rechts schabt Streifen aus dem Döner.
 - Kotzendes Känguru: Spieler Mitte hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler Links und Spieler Rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.
 - Toaster: Spieler Links und Spieler Rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Spieler Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.
 - Oh James: James steht in der Mitte und macht ein sehr cooles Posing. Spieler Links und Spieler Rechts fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!".
- Bei fehlerhafter Durchführung wird die Person in der Mitte getauscht. Diese darf dann auf die Personen zeigen und Anweisungen geben

Variationsmöglichkeiten:

- Die Befehle folgen schneller aufeinander, sodass mehrere gleichzeitig ausgeführt werden

Filmtitel-Pantomime

Material:

- Zettel
- Stifte

Regeln/Durchführung:

- Pantomimisch = Nur mit Gesten und ohne Geräusche
- Der Gruppenleiter schreibt Filmtitel auf kleine Zettel auf und faltet diese zusammen
 - o Die Filmtitel sollten an das Alter der Teilnehmer angepasst sein
- Alle Zettel werden in eine Schüssel gelegt und die Teilnehmer spielen gegeneinander
- Ein Teilnehmer stellt sich vor die anderen und zieht den ersten Filmtitel
- Jetzt muss er oder sie versuchen den Filmtitel pantomimisch darzustellen
- Der Teilnehmer, der zuerst den Filmtitel erraten hat, bekommt einen Punkt
- Jeder Teilnehmer muss mindestens einen Titel Pantomimisch darstellen

Variationsmöglichkeiten:

- Die Teilnehmer bilden zwei Teams
- Die Teilnehmer schreiben die Filmtitel auf die Karten und nicht der Gruppenleiter

Gordischer Knoten

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, strecken die Hände nach vorne und schließen die Augen
- Auf das Signal des Gruppenleiters, laufen alle zur Mitte des Kreises und erfassen blind die Hand eines anderen Teilnehmers, sodass alle miteinander verbunden und verknotet sind
- Finden sich einige Hände nicht, so kann der Gruppenleiter unterstützen und die Hände zusammenführen
- Die Aufgabe besteht jetzt darin, den Knoten zu lösen und einen neuen Kreis zu bilden OHNE dass sich die Hände voneinander lösen
- Die Kinder müssen sich absprechen, wer sich ggf. dreht oder durch zwei Arme klettern muss

Variationsmöglichkeiten:

- Einer der anderen Teilnehmer ist die Spielleitung
 - o Kind oder Jugendlicher

Wörterball

Material:

- Einen Ball

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer stehen im Kreis
- Der Gruppenleiter steht mit im Kreis und nennt einen Begriff (z.B. Baum)
- Nachdem er den Begriff genannt hat wirft er den Ball zu einem anderen Teilnehmer, dieser muss den Ball fangen und schnellstmöglich einen neuen Begriff nennen, der mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes wieder anfängt (z.B. Maus)
- Der Teilnehmer wirft den Ball weiter, dann kommt z.B. das Wort Sonne

Variationsmöglichkeiten:

Brücke bauen

Material:

- Schere
- Klebeband
- Einige Blätter
- Tische

Regeln/Durchführung:

- Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt
- Jedes Team soll so schnell wie möglich aus Papier und Klebeband eine tragfähige Brücke zwischen zwei Tischen bauen
 - o Je weiter die Tische auseinander sind, desto schwieriger
- Die Brücke soll die Schere tragen können
 - o Darf während des Bauens zum Testen benutzt werden
- Welches Team zuerst eine tragfähige Brücke gebaut hat, gewinnt

Variationsmöglichkeiten:

- Statt einer Schere kann ein anderer Gegenstand verwendet werden
- Es wird im Vorfeld eine Zeit festgelegt, in der die Gruppe die Brücke bauen muss

Zipp-Zapp

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis
- Ein Teilnehmer steht im Kreis und dreht sich herum, dann zeigt er auf eine Person und sagt:
 - o Zipp: Der Betroffene Teilnehmer nennt den Namen des linken Nachbarn
 - o Zapp: Name des rechten Nachbarn
 - o Zipp-Zapp: Alle tauschen die Plätze
- Der angesprochene Teilnehmer muss schnell reagieren und den Namen des entsprechenden Nachbarn sagen, ohne hinzuschauen
- Gelingt ihm dieses nicht, muss er in die Mitte gehen und sich im Kreis drehen und Anweisungen geben
- Der vorherige Teilnehmer aus der Mitte reißt sich wieder in den Kreis ein

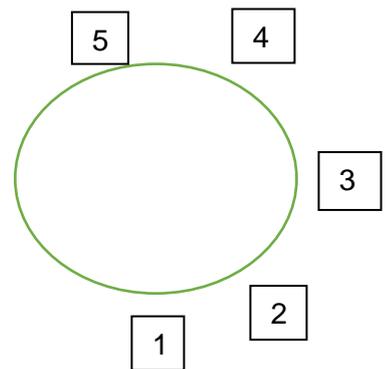
Variationsmöglichkeiten:

Wandernder Klatscher

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer stehen im Kreis
- Teilnehmer 1 dreht sich nach rechts und gibt den doppelten Händeklatscher (in beide Hände klatschen) an Teilnehmer 3 weiter, dementsprechend muss Teilnehmer 2 in die Hocke gehen
- Danach geht Teilnehmer 2 wieder hoch und Teilnehmer 3 geht in die Hocke, damit Teilnehmer 4 den Klatscher entgegennehmen kann
- Teilnehmer 3 kommt wieder hoch und Teilnehmer 4 geht in die Hocke, damit Teilnehmer 5 den Klatscher entgegennehmen kann und so weiter....



Variationsmöglichkeiten:

- Die Gruppe spielt auf Zeit z.B.:
 - o Pro Teilnehmer eine Sekunde, in der Zeit muss der Klatscher einmal komplett durch den Kreis gegangen sein und beim ersten Teilnehmer wieder angekommen sein
 - 10 Teilnehmer = 10 Sekunden Zeit

Roboter parken

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Die Teilnehmer finden sich in Dreier-Teams zusammen
 - o Zwei der Teilnehmer sind Roboter
 - o Ein Teilnehmer ist der „Roboterführer“
- Die zwei Roboter stehen Rücken an Rücken
- Die Roboter bewegen sich im An-Zustand mit kleinen stetigen Schritten immer geradeaus (unabhängig voneinander)
- Läuft ein Roboter gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter, dann läuft er auf der Stelle weiter und piept dabei
- Mit drei Kommandos muss die Roboterführerin die Roboter steuern:
 - o An- Knopf: Durch leichtes Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter gleichzeitig angeschaltet werden
 - o Linksdrehung: Durch Tippen auf die linke Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach links
 - o Rechtsdrehung: Durch Tippen auf die rechte Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach rechts
- Ziel ist es:
 - o Der/Die Roboterführer/-in muss beide Roboter so steuern, dass sie in „Parkposition“ (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen. Dann schalten sich die Roboter automatisch aus
 - o Stehen alle Roboter in Parkposition = Spiel beendet

Variationsmöglichkeiten:

- Die Roboter können auch kontinuierlich beschleunigen – langsam starten und dann immer schneller werden.
- Der/Die Roboterführer/-in darf die Roboter nur abwechselnd bedienen.
- Wer seine Roboter zuerst in die Parksituation gebracht hat, hat gewonnen

Pyramidenjagd

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Jeder Teilnehmer spielt für sich und muss vor Spielbeginn eine Pyramide aus den Gegenständen legen, die er vor Ort findet (Stöcker, Spielzeug etc.)
- Der Gruppenleiter gibt das Startsignal, jetzt müssen alle Teilnehmer versuchen die Pyramide eines anderen Teilnehmers zu zerstören
- Wurde die Pyramide eines Teilnehmers zerstört, scheidet dieser aus dem Spiel aus
- Das Wagnis ist hierbei, dass sich die Teilnehmer nicht ohne großes Risiko zu weit von ihrer eigenen Pyramide wegbewegen dürfen
- Der Teilnehmer, dessen Pyramide als letztes noch steht, ist der Gewinner.

Variationsmöglichkeiten:

Zeitungsschlagen

Material:

- Zeitungspapier (o.Ä. z.B. leere Flaschen)
- Mülleimer/ Eimer

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, außer einer, dieser steht in der Mitte des Stuhlkreises (dieser Teilnehmer hat keinen Stuhl im Stuhlkreis)
- Der Teilnehmer in der Mitte erhält eine Zeitungsrolle
- Der Mülleimer wird in die Mitte des Stuhlkreises gestellt
- Der Teilnehmer mit der Zeitungsrolle muss jetzt versuchen sich einen Stuhl zu „ergattern“, indem er im Kreis umhergeht und die anderen Teilnehmer nur unterhalb der Knie anstößt (!). Der dritte Schlag ist entscheidend, denn dann läuft der „Schläger“ in die Mitte des Kreises und bringt die Zeitungsrolle in den Mülleimer. Der Teilnehmer der als drittes mit der Zeitungsrolle angeschlagen wurde, läuft hinterher und muss die Zeitungsrolle so schnell wie möglich aus dem Eimer wieder herausholen und den „Schläger“ damit unter die Knie schlagen, bevor dieser auf seinem Stuhl sitzt.
 - o Gelingt es ihm, bleibt der „Schläger“ weiterhin im Kreis.
 - o Gelingt es ihm nicht, dann wird diese Person jetzt zum „Schläger“ und der andere Teilnehmer spielt jetzt im Kreis mit
- Achtung: Es sollte im Vorfeld darüber geredet werden, dass:
 1. Nur unterhalb der Knie geschlagen wird
 2. Nicht zu fest zugeschlagen wird

Variationsmöglichkeiten:

- Anspruchsvoller wird es, wenn es zwei Zeitungsrollen im Spiel gibt

Parlament

Material:

- Zettel
- Stifte

Regeln/Durchführung:

- Die Teilnehmer werden in zwei Gleichgroße Gruppen aufgeteilt
 - o Es muss deutlich sein, wer zu welcher Gruppe gehört z.B. durch:
 - Eine Gruppe hat die Das sind dann die sog. Ärmel-hoch- & Ärmel-runter-Parteien
 - Man kennzeichnet eine Gruppe mit einem X auf der Hand
 - Etc.
- Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf einen Zettel
- Jetzt zieht jeder Teilnehmer einen neuen Namen, dieser darf vorerst nicht weitererzählt werden
- Alle Teilnehmer setzten sich in einen Stuhlkreis + ein Stuhl wird zusätzlich in den Kreis gestellt (nicht in die Mitte des Kreises sondern einfach neben die anderen)
 - o 4 Stühle aus dem Stuhlkreis werden ein wenig von den anderen Abgegrenzt, damit man Klar sehen kann, wo das Parlament sitzt. Diese 4 Personen bilden das Parlament
- Im Parlament sitzen zu Beginn jeweils zwei Teilnehmer aus jedem Team
- Der Teilnehmer, der rechts neben sich den Freien Stuhl hat, beginnt und sagt einen Namen
 - o Jetzt müssen alle Teilnehmer sich den Namen auf dem Zettel merken, dementsprechend nehmen sie einen anderen Namen an (z.B. Laura ist jetzt Tim)
- Ziel des Spiels ist es, dass eine Gruppe (sprich 4 Teilnehmer) das Parlament für sich einnimmt, gelingt es einer Gruppe, so hat sie gewonnen

Variationsmöglichkeiten:

- Ohne Namenstausch, z.B. wenn sich die Gruppenmitglieder neu kennenlernen sollen

- Der Teilnehmer, der aufgerufen wurde, tauscht mit der Person, die ihn aufgerufen hat den Namenszettel (Jeder Aufruf = ein Namenstausch)

Das „Deckenspiel“

Material:

- Mehrere Decken (abhängig von der Gruppengröße)

Regeln/Durchführung:

- Die Teilnehmer bilden Gruppen (2,3,4 Gruppen) und spielen gegeneinander
- Die Teilnehmer müssen versuchen, die Decke unter ihren Füßen so klein wie möglich zu falten, ohne dabei von der Decke zu steigen
- Wenn ein Teilnehmer den Boden berührt, müssen sie die Decke noch einmal neu ausbreiten (Startposition)
- Im Vorfeld wird eine Zeit festgelegt
- Wer nach Ablauf der Zeit die Decke am kleinsten gefaltet hat, sodass auch alle Teilnehmer darauf sind, hat gewonnen

Variationsmöglichkeiten:

- Die Teilnehmer stehen auf der Decke und diese muss einmal gewendet werden, ohne dass die Teilnehmer den Boden berühren

Prominentenparty

Material:

- Zettel mit Prominenten Paaren z.B.
 - o Adam und Eva
 - o Asterix und Obelix
 - o Barbie und Ken
 - o Mario und Luigi
 - o Mickey und Minnie Mouse
 - o Romeo und Julia
 - o Sissi und Franz
 - o Spongebob und Patrick
 - o Wichtig ist hierbei, dass die Teilnehmer die Paare kennen (Altersentsprechend!)

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer erhalten einen Zettel
- Während die Musik läuft, tauschen sie ihre Zettel untereinander (ohne die Zettel zu öffnen)
- Sobald die Musik stoppt öffnen alle Teilnehmer ihr Zettel und man hat jetzt die Aufgabe seinen Partner zu finden
 - o Z.B. auf dem einen Zettel steht Barbie, jetzt muss Barbie Ken finden und umgekehrt
- Wenn sich ein Paar gefunden hat, fasst es sich an die Hände und setzt sich auf den Boden
- Das jeweils letzte Paar, welches in der Runde noch steht, ist raus und muss die Zettel abgeben (Kontrollieren, ob es das richtige Paar war)
- Am Ende bleibt ein Paar über → dieses hat gewonnen

Variationsmöglichkeiten:

- Der Partner wird nicht durch rufen sondern durch Pantomime gefunden
- Der Name des Partners wird nicht gesagt, sondern muss umschrieben werden

Würfeljagd

Material:

- 2 Würfel

Regeln/Durchführung:

- Alle Teilnehmer sitzen im Kreis um einen Tisch (oder auf dem Boden)
- Zwei Teilnehmer, die sich gegenüber sitzen, erhalten jeweils einen Würfel
- Bei der Zahl 1-5 müssen sie selbst weiterwürfeln
- Bei einer Zahl 6 geben sie den Würfel an den linken Nachbarn weiter
- Ziel des Spiels ist es, dass der eine Würfel den anderen einholt

Variationsmöglichkeiten:

Wörter zum Thema

Material:

- 2 verschiedenfarbige Eddings/ Stifte
- Im Idealfall Din A3 Zettel, sonst A4

Regeln/Durchführung:

- Der Gruppenleiter schreibt ein Wort in der Mitte des Papiers (Senkrecht)
 - o Auf jeweils das gesamte Blatt (optimal nutzen!)
 - o Das entsprechende Wort sollte in einer anderen Farbe gekennzeichnet sein (siehe Beispiel)
- Z.B. das Wort Zeltlager, Messdiener etc.
- Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und es wird eine Zeit festgelegt, in der die Gruppen sich Wörter zu dem Thema überlegen und diese aufschreiben sollen
- Am Ende wird gemeinsam ausgewertet, welche Wörter zu dem Thema passen
 - o Pro gültiges Wort → einen Punkt
 - o Die Punkte werden zusammengerechnet und die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Z elten
E ssen
L ieder
T agesabschluss
L
LAger
G
E
R egen
e
h
e
n

Fan Schnick – Schnack – Schnuck

Material: /

Regeln/Durchführung:

- Es wird mit der ganzen Gruppe Schere, Stein, Papier gespielt
- Es finden sich immer zwei Personen zusammen und spielen Schere, Stein, Papier
- Die Person, die verloren hat, läuft hinter dem Gewinner her und feuert ihn an und ruft seinen Namen
- Dann finden sich wieder ein Team zusammen und spielen, seine Fans feuern die Person beim Matsch an
- Der Verlierer und seine Fans schließen sich dem Gewinner an und feuern ihn an
- Das Spiel läuft so lange, bis eine Person gewonnen hat

Variationsmöglichkeiten: