



SPIELE SAMMLUNG





Feuer- Wasser- Luft

Der Spielleiter startet die Musik und alle Kinder laufen umher.

Sobald die Musik angehalten wird, ruft der Spielleiter eines der Kommandos:

Feuer: alle Kinder laufen in eine Ecke des Raumes

Wasser: die Kinder müssen sich auf die Bänke stellen

Luft: alle Kinder legen sich flach auf den Boden

Das Kind, welches das Kommando als letztes ausführt, scheidet aus, darf jedoch in der nächsten Runde der Spielleiter sein und die Musik anhalten, sowie das Kommando geben.

Um das Spiel für ältere Kinder etwas umfangreicher zu machen, können weitere Befehle eingebaut werden wie z.B.:

Blitz: alle Kinder bleiben sofort still stehen und dürfen sich nicht mehr bewegen

Haus: die Kinder machen mit den Händen ein Dach über dem Kopf

Material:

ausreichend große Fläche
(z.B. Turnhalle, Rasenfläche), Musik, Bänke



Fischer, Fischer wie tief ist das- Wasser?

Aus der Gruppe wird ein Teilnehmer benannt, der die Rolle des Fischers übernimmt.

Der Fischer stellt sich auf die eine Seite des Spielfeldes, die übrigen Teilnehmer auf die andere.

Folgender Dialog beginnt zwischen dem „Fischer“ und der restlichen Gruppe:

Gruppe: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Fänger: „20 Meter tief!“

Gruppe: „Und wie kommen wir da rüber?“

Nun lässt sich der Fischer eine ungewöhnliche Art einfallen, wie man den Abstand überwinden kann, z.B. rückwärts laufend, vorwärts auf einem Bein, auf allen Vieren, rollend, Krebsgang u.v.m.

Sobald er die "Gangart" genannt hat, setzen sich alle in Bewegung - auch der Fischer muss auf dieselbe Weise die Strecke zurückzulegen.

Während alle versuchen, das andere Ufer zu überwinden, versucht der Fischer durch Abschlagen neue Fischer zu fangen, die ihm dann bei der nächsten Überquerung helfen.

Material:



Kirschen essen

Zwei Spieler stellen sich einander gegenüber auf und werfen sich den Ball zu.

Lässt einer der beiden Spieler den Ball fallen, hat er "**Kirschen gegessen**".

Beim zweiten Fangfehler hat er auch noch "**Wasser getrunken**".

Beim dritten Fangfehler hat er "**Bauchschmerzen bekommen**".

Beim vierten Fangfehler hat ist er "**ins Krankenhaus gekommen**" und hat damit das Spiel leider verloren.

Material:



Klatschspiel

Alle Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden oder am Tisch und jeder streckt seine Arme aus.

Nun legt jeder seinen rechten Arm über den des rechten Nachbarn.

Einer beginnt und klatscht auf den Tisch.

Der Klatscher geht im Uhrzeigersinn herum.

Wenn das gut beherrscht wird kommt etwas Neues hinzu: Bei einem Doppelklatscher wird die Richtung gewechselt.

Falls ein Kind einen Fehler macht muss er die Hand wegnehmen. Die Positionen der anderen darf dabei nicht verändert werden.

Material:



Klatschspiel

Das Spiel gibt es auch im Stehen:

Es wird ein Kreis gebildet und ein „Zisch“ geht um, d.h. jeder sagt nacheinander „zisch“.

Nun kann man durch das Wort „Boing“ (man kann auch die dazu passende abwehrende Handbewegung machen) das „zisch“ umgekehrt werden, d.h. das „zisch“ geht in die andere Richtung weiter.

Wenn jetzt jemand „Peng“ sagt, kann er das „Zisch“ zu einer beliebigen Person schießen (auch hier kann man passend dazu eine Pistole formen), bei der es dann weiter geht.

Material:



Monster und Prinzessin

Je zwei Kinder haken sich bei einander ein und verteilen sich auf der Fläche.

Zwei Kinder werden zu „Monster“ und „Prinzessin“.
(Bei ungerader Kinderanzahl spielt der Jugendleiter mit.)

Zu Beginn des Spiels versucht das Monster die Prinzessin zu fangen, wobei die Kinder am besten ihrer Rolle entsprechende Geräusche machen.

Hakt sich die Prinzessin bei einer Zweierkette ein, so wird die dritte Person am anderen Ende abgestoßen und ist nun das Monster, das der neuen Prinzessin, dem vorherigen Monster, hinterherjagt.

Material:



Obstsalat

Zu Beginn werden ein paar verschiedene Obstsorten festgelegt.

Anschließend ordnet der Jugendleiter durch Durchzählen jedem Kind eine Obstsorte zu, die sich die Kinder merken müssen.

Ein Kind steht in der Mitte und die anderen sitzen auf ihren Stühlen.

Das Kind in der Mitte ruft eine Obstsorte auf, nun müssen die Kinder mit der genannten Obstsorte sich schnell einen anderen Stuhl suchen.

Das Kind aus der Mitte versucht ebenfalls einen Platz zu ergattern.

Das neue übriggebliebene Kind darf nun eine Obstsorte nennen.

Ein besonderer Befehl ist das Wort „Obstsalat“, bei dem alle Kinder Plätze tauschen.

Material:

Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als es Spieler gibt



Schwarz- Weiß

Die Teilnehmer werden in 2 gleich große Gruppen aufgeteilt.

Es werden zwei Grundlinien festgesetzt, die mit Abstand auseinander liegen.

Eine ist die Gruppe „schwarz“, und eine die Gruppe „weiß“.

Etwa in der Mitte stellen sich beide Gruppen gegenüber, und knien sich hin.

Sie knien sich so gegenüber hin, dass sie sich anschauen. Es sollte etwas Abstand zwischen beiden Gruppen sein.

Jetzt beginnt der Spielleiter, eine Geschichte zu erzählen.

In diese Geschichte baut der die Wörter schwarz und weiß ein.

Immer wenn das Wort „schwarz“ fällt, muss die schwarze Mannschaft die weiße fangen.

Deren Spieler versuchen zum Spielfeldrand zu laufen. Wer den Spielfeldrand erreicht hat darf nicht mehr gefangen werden.

Beide Mannschaften dürfen sich nur in Blickrichtung der Fängermannschaft bewegen.

Material:



Schwarz- Weiß

Ruft der Spielleiter schwarz, ist es genau anders rum.

Wenn es für die Fänger zu einfach ist, die anderen zu fangen, muss der Abstand zwischen den beiden Gruppen etwas erweitert werden.

Alle Spieler, die gefangen wurden wechseln die Mannschaft. In der Runde, in der sie gefangen wurden dürfen sich jedoch die ehemaligen Mitspieler noch nicht fangen.

Wenn alle Spieler den Spielfeldrand erreicht haben, stellen sich wieder alle in der Mitte auf, und das Spiel beginnt von vorn.

Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende die meisten Leute gefangen hat.

Material:



Steh Bock, lauf Bock

Es wird ein Fänger benannt.

Die anderen laufen weg und der Fänger, muss versuchen ein Kind zu ticken.

Hat er das geschafft ruft er "Steh Bock!" und das getickte Kind bleibt mit gegrätschten Beinen stehen.

Das Kind kann jedoch wieder befreit werden: Wenn es ein anderes Kind schafft, durch seine Beine zu kriechen und "Lauf Bock!" zu rufen, ohne das es vom Fänger getickt wird, ist das schon gefangene Kind wieder frei.

Das Spiel endet, wenn alle Kinder im "Steh Bock!"-Status sind oder wenn der Spielleiter es beendet.

Material:



Wenn der Kaiser ins Land kommt...

Ein Kind wird als Kaiser ausgewählt.

Der Kaiser ruft: "Wenn der Kaiser ins Land kommt will er kein rot (blau, gelb etc.) sehen!"

Alle Kinder müssen alle roten Anzihsachen, Taschen (Jacke, Hose etc.) verstecken, ausziehen, verdecken.

Wenn der Kaiser sich dann umdreht, darf die Farbe Rot an den Kindern nicht zu sehen sein.

Der Kaiser geht nun nachsehen, ob auch wirklich kein rot mehr zu sehen ist.

Sollte an einem Kind doch noch die Farbe Rot zu entdecken sein, muss der Kaiser das sagen und dieses Kind muss stehen bleiben, alle anderen dürfen einen Schritt weitergehen.

Dies geht so lang, bis ein Kind direkt hinter dem Kaiser steht und mit dem nächsten Schritt die Ziellinie überschreitet und wird dann...

...der neue Kaiser.

Material:



Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Ein Spieler ist der Fänger (schwarzer Mann). Er stellt sich an ein Ende des Spielfeldes, die übrigen Spieler an das gegenüber liegende.

Folgender Dialog beginnt zwischen dem Fänger und den restlichen Mitspielern:

Fänger: „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“

Rest: „Niemand!“

Fänger: „Wenn er aber kommt?“

Rest: „Dann laufen wir davon!“

Daraufhin läuft der Fänger los und versucht, so viele Mitspieler wie möglich zu berühren. Alle, die er erwischt, sind gefangen und werden ab der nächsten Runde ebenfalls zu Fängern.

Retten können sich die flüchtenden Spieler allerdings dadurch, dass sie das gegenüberliegende Ende des Spielfeldes erreichen (von dem der Fänger gestartet ist). Jeder, der dieses Ende erreicht, kann (in dieser Runde) nicht mehr gefangen werden.

Material:



Fallschirmspiel

Auto- bahn

Teilt die Gruppe in zwei verschiedene Autos ein (z.B. in BMW und Golf) ein.

Abwechselnd stehen die Spieler um den Fallschirm und halten sich mit der rechten Hand am Fallschirm fest.

Alle beginnen im Kreis zu rennen.

Der Spielleiter ruft, dass die Golfs die BMWs im Rennen überholen müssen und sich an den freigewordenen Platz vor ihnen wieder einreihen müssen.

Es kann auch die Richtung gewechselt werden.

Danach überholen die BMWs wieder die Golfs.

Alle Mitspieler sind immer in Bewegung.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Fallschirmspiel

Fallschirm- Ball- Spiele

Fallschirmball 1

Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf und versuchen einen Ball über die Köpfe des gegnerischen Teams vom Fallschirm herunter zu rollen.

Fallschirmball 2

Alle Spieler versuchen einen Ball immer wieder hoch zu schleudern.

Fallschirmball 3

Die Spieler versuchen den Ball am Rande des Fallschirms entlang zu rollen.

Dazu müssen die Spieler eine wellenförmige Bewegung erzeugen, vor deren Kamm der Ball her geschoben wird.

Ohne Ball heißt das Spiel dann „**La-Ola-Welle**“.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Fallschirmspiel

Fallschirm- Ball- Spiele

Namensball

Ein Ball muss zu einem bestimmten Teilnehmer befördert werden, z.B. zu Eva.

Hat der Ball Eva erreicht sagt diese einen neuen Namen zu dem der Ball transportiert werden muss...

Fallschirmgolf

Sollte der Schirm ein Loch haben, dann wird versucht der Ball (TT-Ball, Tennisball) ins Loch zu „putten“

Befreiungsball

Eine Person ist unter dem Schirm und muss versuchen einen Ball raus zu schießen. Dort wo er raus fällt muss der/diejenige unter den Schirm.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Fallschirmspiel

Katz & Maus

Die Spieler stellen sich im Kreis um den ausgebreiteten Fallschirm und halten ihn am Rand.

Einige/Ein Spieler kriechen als Mäuse unter den Fallschirm.

Ein paar andere Spieler / ein Spieler laufen als Katzen darauf herum und versuchen die Mäuse zu fangen.

Aufgabe der restlichen Spieler ist es den Fallschirm richtig ins Wogen zu bringen, damit die Katzen Schwierigkeiten haben die Mäuse zu fangen.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Fallschirmspiel

Krokodil im Nil

Alle Spieler setzen sich im Kreis auf den Boden. Der Fallschirm wird bis zum Bauch herangezogen und die Beine befinden sich unter dem Fallschirm.

Unter den Fallschirm schlüpft ein Mitspieler und wird zu einem gierigen Krokodil. Nun werden mit dem Fallschirm Wellen und Wogen gemacht, damit man nicht weiß wo das gefräßige Krokodil sich befindet.

Ergreift das Krokodil einen Spieler an den Beinen, schreit dieser laut und wird in den Nil gezogen. Nun ist er auch ein Krokodil und geht auf die Jagd.

Dieses Spiel ist auch bekannt als „**Möhren ziehen**“

Das Krokodil ist hier ein Maulwurf, der Möhren (Spieler im Kreis) unter die Erde zieht.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Fallschirmspiel

Rein oder raus!

Drei Spieler stellen sich außerhalb des Fallschirms hin.

Nun werden ihnen mehrere Gegenstände zur Verfügung gestellt (Schuhe, Handtücher, Pullis, T-Shirts ...).

Dies müssen sie immer wieder in den Fallschirm werfen.

Die Spieler am Fallschirm müssen nun versuchen, diese durch Wellen- oder Auf- und Abwärtsbewegungen aus dem Fallschirm zu schmeißen.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Fallschirmspiel

Schlangen- nest

Viele Springseile werden auf den Fallschirm als Schlangen gelegt.

Durch das Schwingen des Tuches springen und schlängeln sich nun die Schlangen.

Passt auf, dass niemand gebissen wird!

Vom Tuch gefallen Schlangen müssen mutig wieder zurückgeworfen werden.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Unterm Fallschirm durchlaufen

Fallschirmspiel

Begrüßungsspiel

Alle Spieler stehen in einem Kreis um einen Fallschirm herum. Jeder Spieler nimmt den Fallschirm am Rand in die Hände.

Nun bewegen alle den Fallschirm auf und ab und immer wenn der Fallschirm von allen Spielern zu einer großen Kuppel hochbewegt wird, können einige Mitspieler durchlaufen.

Der Spielleiter ruft ein Merkmal, z. B. mit kurzen Hosen, einem „M“ im Namen, die im Januar Geburtstag haben (der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt).

Daraufhin laufen alle, auf die dieses Merkmal zutrifft, unter dem Fallschirm durch auf die andere Seite.

Danach ist das nächste Merkmal dran. Dies kann entweder wieder der Spielleiter rufen, oder abwechselnd eines der Kinder.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



Unterm Fallschirm durchlaufen

Fallschirmspiel

Begrüßungsspiel

Variante 1:

Ein Mitspieler ruft einen Namen von einem Spieler, der zu ihm oder diagonal auf die andere Seite des Fallschirms laufen soll.

Variante 2:

Es werden vorher Gruppen (Nummern, Himmelsrichtungen etc.) gebildet, die die Plätze tauschen sollen.

Variante 3:

Jeder Spieler bekommt einen Fruchtname zugeordnet (Apfel, Kirsche, Birne, Erdbeere).

Wenn der Spielleiter den Namen einer Frucht ausruft, müssen alle die mit diesem Namen die Plätze tauschen indem sie unter dem Fallschirm hindurchrennen.

Bei Fruchtsalat müssen alle die Plätze mit denjenigen auf der gegenüberliegenden Seite tauschen.

Material:

Fallschirm (Schwungtuch)



**Heraus-
geber**

**Fragen, Wünsche, Anträge, Ergänzungen
bitte an:**

Landkreisjugendarbeit / Kreisjugendring Kulmbach

Konrad-Adenauer-Straße 5

95326 Kulmbach

Telefon: 09221/707-239

Email: spielmobil@landkreis-kulmbach.de

Webseite: www.kjr-ku.de

Facebook: www.facebook.com/kreisjugendring.kulmbach/

Diese Spielesammlung
kannst Du Dir auch
digital herunterladen:

[www.kjr-ku.de/
Jugendarbeit/
Spielesammlung](http://www.kjr-ku.de/Jugendarbeit/Spielesammlung)



**Viel Spaß
beim spielen!**



Inhalts- verzeichnis

Feuer, Wasser, Luft.....	1
Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser	2
Kirschen essen	3
Klatschspiel	4
Klatschspiel	5
Monster und Prinzessin	6
Obstsalat.....	7
Schwarz-Weiß	8
Steh Bock, lauf Bock.....	10
Wenn der Kaiser ins Land kommt	11
Wer hat Angst vorm schwarzen Mann.....	12

Fallschirmspiele:

Autobahn	13
Fallschirm-Ball-Spiele	14
Katz & Maus	16
Krokodil im Nil	17
Rein oder raus!.....	18
Schlangennest	19

Begrüßungsspiele:

Unterm Fallschirm durch laufen	20
---	----

Viel Spaß beim
spielen!

