

Samurai

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Jeder Teilnehmer ist Samurai und hält ein imaginäres Schwert mit beiden Händen. Der Samurai, der beginnt, holt mit seinem Schwert aus und zeigt mit einem markerschütternden „Ha“ - Schrei auf einen der anderen Samurais. Dieser reißt sein Schwert zur Abwehr hoch über den Kopf und schreit dabei ebenfalls „Ha“. Die Samurai rechts und links neben ihm kreuzen zu seinem Schutz ihre Schwerter vor ihm und lassen gemeinsam einen markerschütternden „Ha“ - Schrei los.

Mit einem zweiten Schrei deutet der mittlere Samurai mit seinem Schwert auf einen anderen Teilnehmer im Kreis, der dann sein Schwert hochreißen muss ...



Klammeraffen

Material: Wäscheklammern (3-5 pro Spieler)

Jeder bekommt eine gewisse Anzahl an Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung befestigt und die Spieler verteilen sich gleichmäßig im Raum. Auf das Startzeichen hin, rennen alle durch die Gegend und probieren ihren Gegenspielern die Wäscheklammern abzunehmen (pro Angriff darf jedoch nur eine Wäscheklammer vom Gegner genommen werden). Wer eine Wäscheklammer ergattert hat, macht sie Kleidung fest. Besitzt ein Spieler keine Wäscheklammern mehr, so ist er ausgeschieden. Gewinner des Spiels ist der, der nach Ablauf der festgelegten Spielzeit die meisten Wäscheklammern besitzt.



Chinesische Mauer

Material: Kreide

In der Mitte des festgelegten Spielfelds wird ein ca. 1-2m breiter Kreidekasten gezogen. Ein Spieler, der chinesische Kaiser, stellt sich zwischen die beiden Linien (in den Kasten), während die anderen auf Kommando des Spielleiters von einer auf die andere Seite wechseln. Der Kaiser darf sich auf der gesamten Länge der Linie hin- und her bewegen. Schlägt er einen anderen ab, so wird dieser zum Mauerstein und stellt sich ebenfalls auf die Linie. Alle Mauersteine bleiben fest an ihrem Platz und versuchen weiter, die anderen Mitspieler zu fangen.

Mit der Zeit hat die Chinesische Mauer kaum mehr Durchschlupfmöglichkeiten und der letzte Gefangene wird Kaiser.



Kotzendes Känguru

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt folgende Figuren, die jeweils durch 3 Spieler gebildet werden. Die ausgewählten Figuren werden von den Mitspielern eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben. Der erste Teilnehmer tritt in die Mitte des Kreises, das Spiel beginnt. Er zeigt auf eine Person, bleibt vor ihr stehen und ruft eine der möglichen Rollen aus, zum Beispiel: „Toaster“. Der Teilnehmer, auf den er zeigt, springt hoch und runter, seine Nachbarn bilden den Toaster. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

Figuren:

Toaster, kotzendes Känguru, Mixer, Kakerlake, Elefant, Kuh, Krokodil,...



Obstsalat

Die Gruppe sitzt im Kreis, eine Person hat allerdings keinen Platz und steht in der Mitte. Der Spielleiter zählt die Gruppe durch, z. B. Apfel, Orange, Banane, Kirsche. Der Teilnehmer in der Mitte ruft eine Obstsorte aus z. B. Apfel. Dann müssen alle Äpfel miteinander Plätze tauschen. Der Teilnehmer in der Mitte sucht sich einen freien Stuhl, so dass ein Anderer übrig bleibt, eine neue Obstsorte ausruft etc. Keiner darf sich wieder auf den Stuhl setzen, auf dem er eben saß. Wenn jemand Obstkorb ruft, müssen alle die Plätze tauschen.



Stapelei - Karten stapeln

Material: Kartenspiel

Der Spielleiter verteilt an jeden Spieler eine Spielkarte, von der dieser sich nur die Farbe (Pik, Karo, Kreuz, Herz) merkt und sie dann wieder zurückgibt. Nun mischt der Spielleiter alle Karten, deckt nacheinander alle auf und sagt jeweils die Farbe an. Wer die aufgerufene Farbe hat, darf einen Stuhl nach rechts rücken. Wenn dort schon jemand sitzt, setzt er sich auf dessen Schoß. Die unten sitzende Person ist blockiert und darf daher auch nicht weiter, wenn ihre Farbe aufgerufen wird. Wer hat zuerst ursprünglichen Platz erreicht?



Jing Jang Klatsch

Bei diesem Spiel müssen sich alle Teilnehmer in einem Kreis zusammensetzen/stehen. Dann ernennt man jemanden der beginnt. Er muss seine Hand über seinen Kopf legen und dabei **Jing** sagen. Um den nächsten Mitspieler zu bestimmen kann er seine Fingerspitzen nach rechts oder nach links zeigen lassen. Wenn er seine Fingerspitzen nach links zeigen lässt, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er muss seine Hand unter das Kinn halten und **Jang** sagen. Auch hier bestimmt wieder die Richtung der Finger den nächsten Mitspieler. Dieser ist nun mit Klatschen an der Reihe. er sucht sich einen anderen Mitspieler im Kreis, klatsch diesen an und sagt dabei **Klatsch**.

Wer einen Fehler macht, scheidet aus, darf aber außerhalb des Kreises die Mitspieler verwirren, indem er an falschen Stellen Jing, Jang oder Klatsch ruft.

Die Reihenfolge ist immer: Jing, Jang, Klatsch



Nordseewelle

Material: Stühle

Spieler sitzen im Kreis sehr eng aneinander, ein Stuhl bleibt frei. Ein Spieler steht in der Mitte und möchte gerne auf einen Platz. Er gibt an, ob sich die "Nordseewelle" nach links oder rechts bewegen soll. Dies kann beliebig abgewechselt werden. Kommt das Kommando "links" müssen alle Spieler einen Platz nach links rutschen, bis ein neues Kommando kommt. Sie rutschen immer so schnell auf den nächsten freien Stuhl, dass die Person in der Mitte sich nicht setzen kann.

Der Spieler in der Mitte versucht dabei, einen Platz zu ergattern. Gelingt ihm das, geht das Spiel in eine neue Runde.



Kuhstall

3er Gruppen (je zwei Spieler reichen einander die Hände und bilden so einen Kuhstall. Drin steht die Kuh). Zusätzlich gibt es am Anfang einen "freien" Spieler. Dieser ruft "Kuh", "Stall" oder "Kuhstall" aus (und spielt sogleich unter dieser Bezeichnung mit). Wird "Kuh" aufgerufen, dann wechseln die Kühe den Stall. Wird "Stall" aufgerufen, müssen die Ställe eine neue Kuh umfassen, wird "Kuhstall" gerufen, dann wird gänzlich neu zusammengestellt, und zusätzlich ein "freier" Spieler. Wer keinen geeigneten Platz findet, scheidet aus.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Oma, Jäger, Bär

Die Gruppe teilt sich in zwei gleichgroße Untergruppen, die sich im Abstand von 1-2m gegenüber aufstellen müssen. Jede Gruppe überlegt sich in einer „Blitzberatung“, welche der drei Figuren (Bär, Jäger, Oma) sie darstellen wollen. Nach der Beratung zählen alle bis drei, jeder stellt seine Figur dar und rennt anschließend weg oder fängt jemanden. Falls einer der anderen Gruppe abgeschlagen wurde (z.B. Bär wurde von Jäger gefangen), muss dieser in die andere Mannschaft. Legt zusätzlich noch zwei Linien fest (Abstand ca.15 m), die das Spielfeld begrenzen.

Bär: beide Arme über den Kopf, „bärartig“ gehen als wolle man die Oma auffressen. Der Bär wird allerdings vom Jäger mit Gewehr erschossen.

Jäger: Jäger hat ein Gewehr im Anschlag. Er kann damit den Bären töten. Die Oma jagt jedoch den Jäger mit ihrer Krücke.

Oma: wird vom Bär aufgefressen und jagt den Jäger



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Händeklopfen

Alle setzen sich um einen Tisch, so dass keine Lücke entsteht. Die Hände werden über Kreuz mit den beiden Nachbarn auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter beginnt dann und klopft mit einer Hand einmal auf den Tisch. Die Nachbarhand muss daraufhin auch klopfen usw. Wenn jemand zweimal klopft, ändert sich die Richtung. Macht jemand einen Fehler, muss die entsprechende Hand auf den Rücken genommen werden. Sind beide Hände aus dem Spiel, ist der Teilnehmer ausgeschieden.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Kissenrennen

Die Spieler sitzen im Kreis und werden durch abzählen in zwei Mannschaften eingeteilt. Ein Spieler von der Gruppe 1 bekommt ein Kissen, und der gegenüber sitzende Spieler der Gruppe 2 bekommt das andere Kissen. Auf Kommando des Spielleiters werden die Kissen in eine Richtung innerhalb der eigenen Mannschaft weitergegeben (also immer an den übernächsten Spieler). Dabei dürfen die Kissen von der gegnerischen Mannschaft nicht aufgehalten werden. Ziel ist es, das gegnerische Kissen einzufangen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Deckenziehen

Material: Decke

Alle Spieler stehen in einem Kreis und fassen sich an den Händen. In der Mitte liegt eine Decke. Nun versuchen sich die Spieler gegenseitig auf die Decke zu ziehen, denn wer auf sie tritt scheidet aus. Wenn der Kreis schon etwas kleiner geworden ist, sollte man die Decke etwas zusammenfalten, sodass man noch gut drum herum stehen kann. Wer am Ende übrig bleibt, gewinnt.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Bierdeckelschlacht

Jede Mannschaft erhält eine Spielfeldhälfte (ggf. auch mehrere Spielfelder in Kuchenstückchenform) und die gleiche Anzahl an Bierdeckeln. Jede Mannschaft muss nun versuchen, dass das jeweilige eigene Feld so sauber wie möglich von Bierdeckeln ist. Wer hat nach dem Abpfiff die wenigsten Bierdeckel im eigenen Feld liegen?



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Reise nach Jerusalem

Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspieler. Die Stühle werden im Kreis aufgestellt und die Mitspieler laufen um den Stuhlkreis herum während Musik läuft. Wenn die Musik ausgeschaltet wird müssen alle Mitspieler versuchen sich auf einen Stuhl zu setzen. Derjenige der keinen Stuhl erwisch hat, ist draußen. jede Runde wird ein Stuhl herausgenommen.

Extreme Version: **Reise in Palästinaergebiet**

Jedesmal wenn die Musik aus ist, ruft der Spielleiter eine bestimmte Sache (z.B. Grashalm), die die Mitspieler dann holen müssen. Wer zu letzt kommt, kriegt keinen Stuhl mehr ab und scheidet aus.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Chef Chef - Vize Vize

Die erste Person ist Chef, die zweite Person ist Vize, die nachfolgenden Personen werden durchnummeriert und die letzte Person ist das Arsch. Alle schlagen im gleichen Rhythmus 2x auf die Oberschenkel und schnipsen dann anschließend 2x. Wenn man auf seine Oberschenkel haut sagt man seinen eigenen Namen (z.B. Chef, Chef) und wenn man schnipst sagt man den Namen/die Nummer eines anderen (z.B. 1, 1). Der Angesprochene macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt muss ans Ende sitzen und ist das Arsch. Alle rücken dann auf die leer gewordene Position um eine Stelle auf. Jeder erhält dann natürlich auch eine neue Positionsnummer und muss sich den neuen Namen/Nummer merken. Ziel ist es, Chef zu werden.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Schuhe anziehen

Material: Schuhe, Augenbinden und Stühle

Mehreren Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Diese ziehen ihre Schuhe aus, welche dann wahllos verstreut auf dem Boden liegen. Auf Kommando muss jedes Gruppenmitglied Schuhe finden und einem Stuhl anziehen. Die Schuhe dürfen auch bei den Nachbarstühlen wieder geklaut werden. Wer zuerst alle 4 Schuhe seinem Stuhl angezogen hat, hat gewonnen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Zeitungstanz

Material: Zeitungen

Die Paare tanzen zur Musik auf ihrer Zeitung. Wenn die Musik gestoppt wird, muß die Zeitung halbiert werden. Nun tanzen alle weiter... Wer beim Tanzen den Boden berührt scheidet aus.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspele

Montagsmaler

Material: Stift und Papier

Der Spielleiter zeigt der 1. Person von Team A den ersten Begriff, den diese dann für beide Teams zeichnen muss. Bei zusammengesetzten Begriffen empfiehlt es sich, die beiden Wörter einzeln zu zeichnen. Das Team, aus dessen Reihen zuerst die richtige Lösung kommt, erhält einen Punkt. Nun kommt der erste Zeichner des Teams B dran usw. Welches Team hat nach 1 - 2 Durchgängen für alle Mitspieler die meisten Punkte ?

Geeignete Begriffe: Vogelnest, Hausdrachen, Katzenauge, Beinschere, Seehund, Meerbusen, Tischtennis, Erdbeermund, Türschloss, Blumenwiese, Notenbank, Klavierlehrerin, Schreihals, Trommelwirbel,...



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspele

Das Bürgermeisterspiel

Das Spiel spielt in einem kleinen ländlichen Dorf, jedem Spieler wird ein Beruf zugewiesen. Auf jeden Fall dabei sind der Bürgermeister und die Klofrau. Alle anderen Berufe werden zwischen diesen beiden in sozialer Rangfolge einsortiert.

Bürgermeister (duzt alle; wird von allen gesiezt), **Stadtrat** (siezt den Bürgermeister und duzt alle anderen), **Pfarrer, Lehrer, Metzger, Bäcker, Gärtner, Maurer, Gerber, Knecht** (siezen Stadtrat und Bürgermeister und duzen alle anderen), **Klofrau** (soll den Endlosdialog durch möglichst unqualifizierte Äußerungen stören)

Es beginnt der Bürgermeister mit dem Dialog. Bürgermeister: "Ich, der Bürgermeister, ging durch die Straßen meiner Stadt und traf den Metzger." Metzger: "Wen mich?" Bürgermeister: „Ja dich!" Metzger: "Mich nicht!" Bürgermeister: "Wen dann?" Metzger: "Den Pfarrer!" ... Sobald ein Fehler passiert, wird der betreffende Spieler zur Klofrau degradiert, alle anderen Spieler rutschen in der sozialen Reihenfolge ein bis zu der Lücke, die die jetzige Klofrau hinterließ.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspele

Rollbahn

Material: 5-6 Stäbe (Besenstiele)

Die Stäbe werden nebeneinander auf den Boden hingelegt, quer darüber stellt sich ein Spieler darauf und soll eine bestimmte Strecke vor- und zurückrollen. Dieses Spiel kann auch im Wettbewerb mit mehreren Mannschaften durchgeführt werden. Zuerst sollte aber eine gewisse Sicherheit vorhanden sein, damit keine Unfälle geschehen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfs Spiele

Zehenfechtereie

Zwei Personen stellen sich gegenüber und fassen sich an den Händen. Auf Kommando versuchen sie dem anderen auf den Fuß zu treten. Wer als erstes 3 Punkte hat, hat gewonnen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfs Spiele

Wohin geht die Reise

Material: Stühle

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er nennt einen Städtenamen und lässt sich auch von jedem Spieler einen sagen. Jeder Spieler ist also eine Stadt. Er ruft: „Ich reise von Hamburg nach München.“ Die betreffenden beiden Spieler müssen ihre Plätze tauschen, sobald er mit dem Nachsatz: „Die Reise geht los!“ die Aufforderung dazu gegeben hat. Der Spielleiter sucht sich dabei einen Platz. Wer übrig bleibt, stellt sich in die Mitte und beginnt das Spiel von neuem. Der Reisende kann auch rufen: „Ich reise von Hamburg über Hannover, Lehrte, Würzburg nach München. Die Reise geht los!“ Dann müssen fünf Spieler die Plätze wechseln. Wer wiederholt beim Platzwechsel keinen Stuhl findet kann auch rufen: „Alles umsteigen!“ Dann wechseln alle Spieler die Plätze.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfs Spiele

Stuhlstaffette

Material: stabile Stühle, großer Raum

Man teilt den Spielkreis in zwei oder mehr gleichstarke Mannschaften von etwa 8-12 Mitgliedern. Die Kapitäne der Mannschaft nehmen auf Stühlen Platz, die ausgerichtet nebeneinander stehen und so viel Zwischenraum lassen, dass man sich gut hindurchbewegen kann. Die übrigen Mitspieler setzen sich nun Mannschaftsweise mit ihren Stühlen in Reihen hinter ihrem Kapitän. Dabei ist ebenfalls auf Seitenrichtung zu achten. Auf das Kommando des Spielleiters erheben sich die Kapitäne von ihren Sitzen und laufen an ihrer Reihe entlang bis zum letzten Stuhl und geben dem darauf Sitzenden einen leichten Schlag auf die Schulter, worauf sich dieser erhebt und Platz macht. Während der Kapitän sich hinsetzt, fordert der Spieler vom letzten Platz seinen Vordermann durch einen Schulterschlag auf, seinen Stuhl zu räumen. So setzt sich der Platzwechsel nach vorn fort, bis der Spieler vom zweiten Stuhl auf dem ersten sitzt. Er erhebt sich sofort wieder und läuft nun seinerseits zum letzten Stuhl. Die Stafette wird fortgesetzt, bis der Kapitän wieder auf dem ersten Stuhl sitzt. Die Mannschaft, bei der dies zuerst der Fall ist, hat gewonnen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Schlüssellaufen

Material: Schlüsselbund, evtl. Stühle

Alle Spieler bis auf einen sitzen oder stehen im Kreis. Dieser einzelne Spieler geht mit einem Schlüsselbund in der Hand im Kreis umher. Nach einer Weile gibt er einem Mitspieler die Hand, nun wandern sie zu zweit im Kreis herum. Der zweite Spieler nimmt nach einer Weile einen weiteren Spieler aus dem Kreis mit usw., bis eine längere Schlange entstanden ist. Irgendwann lässt der erste Spieler unvermittelt den Schlüsselbund fallen. Alle müssen nun versuchen, wieder einen Platz im Kreis zu erhalten. Der Spieler, der übrigbleibt oder sich als letzter bewegt, bekommt den Schlüsselbund und das Spiel beginnt von neuem. Die Plätze im Kreis können durch einen Kreis auf dem Boden oder durch Stühle dargestellt werden.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Krebsfußball

Material: Stühle zur Markierung eines Tors, Ball

Die Tore werden markiert und es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Das Spiel verläuft wie ein normales Fußballspiel, nur man spielt in einer anderen Position. Man setzt sich am besten hin, dann streckt man die Arme und Beine aus und läuft dann auf allen Vieren wie ein Krebs. Die Spieler dürfen sich nicht setzen, sondern müssen sich immer mit erhobenem Gesäß fortbewegen. Nach etwa 4-8 Minuten sollte das Spiel unterbrochen werden und eventuell 2 neue Mannschaften gegeneinander antreten, da es ziemlich in die Arme und Beine geht. Die Gruppe mit den meisten Toren hat natürlich gewonnen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Guten Tag! - Wie geht's?

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und alle fassen sich an den Händen. Eine Person steht außerhalb und sucht sich jemanden aus, dem sie die Hand gibt und sagt: „Guten Tag, wie geht's?“. Der Angesprochene antwortet: „Danke gut!“. Der Dialog wiederholt sich drei mal. Danach rennen beide um den Kreis. Wenn sie sich begegnen wiederholt sich der Dialog noch dreimal. Nach dem das letzte Wort gefallen ist, rennen beide weiter. Wer als erstes die Lücke erreicht hat, hat gewonnen. Nun geht es wieder von vorne los und der außen stehende Spieler sucht sich jemanden zum begrüßen aus.

Variante: Den Dialog nicht so oft wiederholen oder auf anderen Sprachen sprechen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Zeitungsballschlacht

Material: viele alte Zeitungen

Alte Zeitungen können zu Bällen geknüllt und als Ersatz für Schneebälle zu einer gehörigen Papierschlacht verwendet werden.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Handtuch - Kloppe

Material: Handtuch

Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich einander gegenüber in einer Reihe aufstellen. Beide Reihen werden durchnummeriert. Nun wird ein Handtuch in die Mitte gelegt. Der Leiter ruft eine Zahl. Die beiden Spieler mit dieser Nummer müssen nun versuchen, dass Handtuch auf ihre Seite zu bekommen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Putzlappenturnier

Material: 2 Besenstiele, 1 Putzlumpen, 4 Stühle

Die Grüpplinge bilden zwei gleichstarke Mannschaften, die sich gegenüberstehen. Dann erhalten zwei gegenüberstehende Spieler die gleiche Nummer. Die Tore (=Stühle) werden im Abstand von etwa 8m aufgestellt. Die Besenstiele liegen im Tor, der Putzlumpen in der Mitte. Jede Mannschaft bekommt ein Tor und einen Stiel zugewiesen. Der Spielleiter ruft nun eine Nummer auf. Die beiden aufgerufenen Spieler rennen zu ihrem jeweiligen Tor, ergreifen ihren Besenstiel und versuchen nun mit diesem den Putzlumpen ins gegnerische Tor zu treiben. Gelingt dies, ist es ein Tor und der Spieler ruft eine neue Nummer auf.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Das Kontinentspiel

Material: zwei Seile, Kreide

Teilt ein Feld durch 2 Seile oder durch aufzeichnen mit Kreide ein. Dies sind die einzelnen Kontinente. Dann bildet ihr 4 Gruppen. Auf ein Startzeichen versucht jede Gruppe möglichst viele Mitspieler der gegnerischen Gruppen in das eigene Feld zu ziehen. Nach 1 Minute wird gezählt, wie viele Kontinentbewohner jeder Kontinent noch hat. Der Kontinent mit den meist verbleibenden Einwohnern hat gewonnen.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Riese, Zwerg, Zauberer

Zwei gleich große Gruppen stehen sich, jeweils in einer Reihe, gegenüber. Sie ziehen sich auf Kommando zurück und beraten, welche Figur sie darstellen.

- Zwerg: mit Armen Zipfelmütze bilden
- Riesen: Arme hochstrecken und sich aufplustern
- Zauberer: schwingen Zeigefinger als Zauberstab

Auf Zeichen des Spielleiters machen die Gruppen ihre Bewegung/Figur vor. Jetzt zeigt sich wer wegrennen und wer fangen muss. Der Zwerg fängt den Zauberer, der Riese fängt den Zwerg und der Zauberer fängt den Riesen. Die gefangenen Spieler gehen zur gegnerischen Gruppe über. Für die nächste Runde ziehen sich die Spieler wieder zur Beratung zurück.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfsiele

Kartoffel-Korbball

Material: 2 Eimer, 20 Kartoffeln, 2 Löffel

Zuerst wird eine Strecke festgelegt. An einem Ende werden zwei Schüsseln aufgestellt, am anderen Ende liegen zwei Haufen mit jeweils zehn Kartoffeln. Zwei Mannschaften treten gegeneinander an: Jede muss versuchen, die zehn Kartoffeln in die Schüssel zu tragen – auf einem Löffel, den jeder Spieler mit dem Mund hält. Es wird auf allen Vieren gekrochen. Wer seine Kartoffel unterwegs verliert, beginnt von vorn. Wer zuerst alle Kartoffeln ans Ziel gebracht hat, gewinnt.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Pflockzielen

Material: kleine Holzpflocke, kl. Gegenstände (Steinchen, Holzstücke, Preise), Steine

Bei diesem Spiel werden kleine Holzpflocke in einer Reihe in den Boden gesteckt und obenauf werden Gegenstände gelegt. Der Reihe nach wird angetreten und jeder darf versuchen, mit einem Stein die Gegenstände von den Holzpflocken abzuwerfen. Der Abstand sollte nicht zu groß sein, denn es ist schon schwer genug, genau zu zielen. Für jeden Gegenstand, der herunterfällt, gibt es einen Punkt.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Auto- Rennen

Material: Raum mit glattem Boden, alte Illustrierte, Schere, Pappstücke

Aus Illustrierten werden Fotos von Autos ausgeschnitten. Jeder Mitspieler bekommt nun ein kräftiges Stück Pappe. Und los geht's: Jemand gibt ein Startsignal. Die Mitspieler versuchen nun, „ihre“ Autos nach vorn zu fächern – mit dem Windstoß der Pappe. Nicht schieben!!



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Beutelraten

Material: Säckchen, verschiedene Inhalte (Ball, Buch, Kamm...), Zettel, Stifte

In den Beutel werden allerlei Dinge gesteckt. Dann wird der Beutel oben verschnürt und der Reihe nach herum gegeben. Jeder Spieler tastet den Beutel ab und errät, was darin verborgen ist. Jeder schreibt seine Vermutungen auf einen Zettel. Wer hat die meisten Dinge richtig geraten?



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Taschentuch

Material: ein Taschentuch

Ein Wächter kniet sich über ein ausgebreitetes Taschentuch, er darf es nicht berühren. Auf ein Zeichen hin dürfen nun alle anderen versuchen, ihm das Taschentuch wegzunehmen. Wird dabei ein Spieler vom Wächter berührt, so scheidet der Dieb 30 Sek. aus und der Wächter ordnet das Tuch und gibt es wieder frei. Gelingt einem Spieler der Diebstahl, so wird er zum neuen Wächter.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Löffelei

Material: Löffel (immer einen weniger als Mitspieler)

Alle sitzen im Kreis auf dem Boden. In der Mitte liegen die Löffel, geordnet oder auf einem Haufen. Die Hände auf den Rücken! Jetzt erzählt der Spielleiter eine Stegreifgeschichte, vielleicht „Familie Messer im China-Restaurant“. Immer wenn das Wort Löffel fällt, muss sich jeder Spieler einen grabschen. Wer keinen ergattert, setzt die Geschichte fort.



Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Wettkampfspiele

Tauschen

Material: Tamburin, Glocke oder Musik

Auf ein Zeichen des Spielleiters (Tamburin oder Musikstop) tauschen die Spieler mit ihrem jeweiligen Gegenüber möglichst schnell die Plätze. Dabei entsteht ein Gedränge. Der Spielleiter gibt vor dem Startzeichen eine Aufgabe, z.B. auf einem Bein hüpfen, blind mit angelegten Armen, bei der Begegnung Nase an Nase berühren, übereinander klettern, einhaken und dreimal drehen, durchdrücken, Rücken an Rücken berühren, umarmen usw.

