

Minispiele

- kotzendes Känguru:
 - die ganze Gruppe steht im Kreis, einer in der Mitte.
 - dieser zeigt auf die unterschiedlichen Personen und gibt die Aufgaben vor
 - die Aufgaben werden IMMER von drei Leuten ausgeführt, auf wen gezeigt wurde + den rechten und linken Nachbarn
 - wer einen Fehler macht, oder zu langsam ist, muss sich hinsetzen
 - die letzten zwei haben gewonnenBeispielaufgaben:
 - kotzendes Känguru
 - Waschmaschine
 - Toaster
 - Mixer
 - Baum/Laterne
 - Delfin
 - James Bond
 - Maria & Joseph

- Obstsalat:
 - alle sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte
 - alle werden in verschiedene Obstsorten eingeteilt
 - der- oder diejenige in der Mitte ruft die verschiedenen Obstsorten, dabei geht eine einzelne, mehrere oder alle zusammen ("Obstsalat")
 - alle genannten müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen
 - der/die aus der Mitte hat die Möglichkeit sich zu setzen und jemand neues steht in der Mitte

- Plumssack
 - alle stehen in einem Kreis
 - einer läuft mit dem Plumssack außen an allen vorbei, bei einer beliebigen Person wird der Plumssack, möglichst unauffällig fallen gelassen
 - diese muss nun versuchen den anderen zu fangen, gelingt dies, muss er/sie ins "faule Ei" (die Mitte des Kreises), gelingt es nicht, nimmt der/die Gejagte den Platz des Fängers ein
 - dieser ist der neue Plumssack

- Stuhl - Stuhl - Name:
 - alle sitzen im Kreis, ein Platz bleibt frei, einer steht in der Mitte
 - der/die in der Mitte muss versuchen sich zu setzen
 - zwei rücken weiter, einer bleibt sitzen und muss einen Namen sagen
 - sobald der Name gesagt wurde, ist der Platz für den-/diejenige reserviert
 - bei dem neuen frei gewordenen Stuhl geht es weiter
 - wer einen Fehler macht, muss in die Mitte

- Zeitungsschlagen
 - Material: stabile Zeitungsrulle + Eimer

- alle sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte
- der/die in der Mitte hat die Zeitungsrolle
- mit dieser werden die Personen im Kreis "geschlagen"
- bei der dritten Person, legt die Person in der Mitte die Rolle in den Eimer und versucht sich auf den Platz der dritten Person zu setzen, diese wiederum muss schnell aufstehen, sich die Zeitung aus dem Eimer schnappen und versuchen, den-/diejenige mit der Rolle zu berühren
- gelingt dies, darf die Person ihren ursprünglichen Platz wieder einnehmen
- gelingt dies nicht, ist sie die neue Person in der Mitte

- Rippel - Dippel (für kleine Gruppen geeignet)
 - Material: Creme
 - alle sitzen in einem Kreis und jeder bekommt eine Nummer
 - nun wird folgender Satz gesagt: Beispiel: Rippel - Dippel Nummer 1 mit null Dippeln, ruft Rippel - Dippel Nummer 2 mit null Dippeln
 - dann ist Rippel - Dippel Nummer 2 dran, so geht es immer weiter
 - die Nummern können in beliebiger Reihenfolge genannt werden
 - wer einen Fehler macht, bekommt einen Dippel (Creme Tupfen) ins Gesicht
 - > damit ändert sich die Anzahl der Dippel!!!

- Bob, die Ente
 - Material: Gummiente
 - alle stehen in einem engen Kreis, Hände auf dem Rücken, eine/r steht in der Mitte
 - auf dem Rücken wird die Ente weitergegeben, dabei wird das Lied "Bob, die Ente, gib sie weiter, gib sie weiter" gesungen
 - der/die in der Mitte muss raten, wo sich Bob befindet
 - ist dies richtig, muss der/die mit Bob in die Mitte, die Ente wird neu platziert
 - ist es falsch, bleibt der/die in der Mitte

- Zublinzeln:
 - es geht paarweise in einen Kreis, ein Partner sitzt vorne auf einem Stuhl, der andere steht dahinter, Hände auf dem Rücken
 - ein Stuhl bleibt frei
 - der/die hinter dem freien Stuhl steht, blinzelt den anderen Sitzenden zu
 - wem zugeblinzelt wurde, der/die muss aufstehen und möchte zu dem freien Partner
 - der eigene Partner möchte das verhindern und versucht den anderen mit der Hand zu fangen
 - gelingt dies, passiert nichts, das Paar bleibt zusammen
 - gelingt dies nicht, wechselt der/die von dem Stuhl zu dem freien Partner
 - dieser setzt sich auf den Stuhl und der neue Partner stellt sich dahinter

- Memory
 - es bilden sich Paare, zwei verlassen den Raum
 - die Paare überlegen sich eine Gemeinsamkeit, es können Bewegungen, Gesten, Wörter, Sätze, ... sein
 - die zwei anderen müssen die Paare zuordnen, wer die meisten hat, hat gewonnen

- Geist (für ältere)
 - alle sitzen in einem Kreis
 - Ziel ist es ein Wort zu bilden, jeder sagt nur einen Buchstaben
 - so geht es reihum weiter
 - man hat insgesamt vier Leben
 - bei wem das Wort endet, verliert ein Leben
 - der/die darf mit einem neuen Wort beginnen
 - es dürfen nur echte Wörter benutzt werden, keine Eigennamen
 - Buchstaben dürfen angezweifelt werden, wer unrecht hat, verliert ein Leben
 - wer kein Leben mehr hat, wird zum Geist
 - auf die Geister darf man nicht reagieren (weder Augenkontakt noch mit ihnen sprechen), sonst wird man direkt auch zum Geist

- Vize/Chef oder auch Doof
 - alle sitzen in einem Kreis
 - es wird ein Rhythmus geklatscht (Oberschenkel/Hände zusammen/rechte Schulter/linke Schulter)
 - wer dran ist, sagt bei der rechten Schulter seinen eigenen Namen, bei der linken Schulter den eines/r anderen oder Vize oder Chef
 - wer einen Fehler macht, muss den Platz am Ende einnehmen
 - Ziel ist es Chef zu werden
 - Variante: gleiches Spielprinzip, der letzte Platz ist "doof", alle anderen werden aufsteigend nummeriert
 - statt Namen werden nun die Nummern genannt, jedoch bleibt die Nummer bei dem jeweiligen Platz und nicht bei der Person

- Das ist ein Hund, das ist eine Katze
 - Material: zwei beliebige Gegenstände
 - alle sitzen/stehen in einem Kreis
 - die Spielleitung gibt die Gegenstände an den linken und rechten Nachbarn
 - dabei sagt sie zu dem einen Gegenstand: "das ist ein Hund", zum anderen Gegenstand: "das ist eine Katze"
 - die Nachbarn müssen zurückfragen: "was ist das?"
 - die Spielleitung antwortet in die jeweilige Richtung: "das ist ein Hund" bzw. "das ist eine Katze"
 - jetzt darf der Gegenstand an den nächsten weitergegeben werden, wieder mit den Worten "das ist ein Hund" bzw. "das ist eine Katze"
 - der nächste muss wiederum zurückfragen "was ist das?"
 - diese Frage muss bis zur Spielleitung zurückgestellt werden
 - die Antwort muss ebenfalls von der Spielleitung bis zum Gegenstand weitergeleitet werden
 - so geht es immer weiter, bis beide Gegenstände wieder bei der Spielleitung sind

- Bürgermeister

- Lirum, Larum, Löffelstiel
 - + Varianten