

3. Kreisspiele

Kreisspiele bringen Stimmung, alle machen mit. Sie können draußen gespielt werden, besonders gut funktionieren sie aber auch – bei schlechtem oder kühlem Wetter – drinnen im Stuhlkreis. Es geht weniger um den Wettkampf zwischen Mannschaften, sondern oft um ein spaßiges Wechselspiel, das sich zwischen einem oder mehreren Gruppenmitgliedern und dem Rest der Gruppe entwickelt.

3.1 Ohne Körperkontakt

28. Ring ringsherum

Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknotete Schnur, auf die zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Eine Person geht freiwillig in die Mitte und muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern verdeckt weitergegeben wird. Durch geschickte Täuschung wird der Person in der Mitte die Suche erschwert.

29. Mein rechter Platz ist leer ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Es gibt einen freien Platz. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: »Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den XY als Affe her.« XY muss nun einen Affen nachmachen und so zum freien Platz gehen.

30. Klapperschlange 1

Zwei Personen, die sich freiwillig gemeldet haben, werden mit einer Schnur einige Dosen an den Knöchel gebunden. Ihre Augen werden verbunden und sie werden gedreht. Dann

müssen sich die beiden so schnell wie möglich finden. Die restliche Gruppe versucht dies durch lautes Brüllen und Krach zu verhindern.

31. Klapperschlange 2 ●●●

Einem Kandidaten in einem Stuhlkreis werden die Augen verbunden. Zwei Personen im Stuhlkreis bekommen jeweils eine Büchse oder einen Schlüsselbund zum Klappern. Beide müssen nun unbemerkt die Plätze tauschen und dabei mindestens dreimal mit den Büchsen klappern, bevor die Plätze getauscht sind. Der Kandidat in der Mitte muss sie zu fangen versuchen.

32. Sprachenwirrwarr ●●●

Eine Person geht freiwillig vor die Tür. Die Gruppe sucht sich ein mehrsilbiges Wort aus und trennt es nach Silben auf, z. B. Au-to-fah-ren. Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sagen nun nur ihre Silbe. Der Freiwillige muss raten, um was für ein Wort es sich handelt.

33. Ribbel-Dibbel ●●●

Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Nummer. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann klatschen sie in die Hände und schnipsen dann mit den Fingern. Dazu sagt der Erste im gleichen Rhythmus den folgenden Spruch: »Ribbel-Dibbel Nr. 1 ruft Ribbel-Dibbel Nr. 2.« Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen »Dibbel« mit Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen. Schwieriger wird es, wenn nicht nur die Nummer, sondern auch die Anzahl der Dibbel genannt werden muss.

34. Chef/in & Vize ●●●

Genauso spannend und verwirrend ist dieses Spiel: Die erste Person ist der Chef oder die Chefin, die zweite Person der/die Vize, die nachfolgenden Mitspieler werden durchnummeriert. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel, klatschen anschließend in die Hände und zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter (oder schnipsen). Dabei nennt einer den eigenen Namen (Chef/in, Vize oder die entsprechende Zahl). Dann wird mit der anderen Hand über die linke Schulter gezeigt und gleichzeitig Name oder Nummer eines Mitspielers genannt.

Wer angesprochen wird, macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt, muss sich ans Ende setzen. Alle rücken dann um eine Position auf und erhalten eine neue Nummer bzw. Namen. Wer dreimal ans Ende muss, bekommt einen Spitznamen, den die anderen statt der Nummer aufrufen müssen.

35. Plätze tauschen ●●●

Alle sitzen im Kreis bis auf eine Person, die sich in die Kreismitte stellt. Sie ruft zwei Namen. Die aufgerufenen Personen müssen den Platz tauschen, und die Person in der Kreismitte muss versuchen, sich auf einen der beiden Plätze zu setzen.



VARIANTE: Anstatt der Namen bekommt jeder eine Obstsorte zugeteilt. Die aufgerufenen Obstsorten müssen nun die Plätze tauschen. Bei »Obstsalat« tauschen alle die Plätze.

VARIANTE: Die Mitspieler im Kreis müssen nach rechts oder links weiter-rücken. Die dadurch entstehende schnell rotierende Kreisbewegung muss die Person in der Mitte nutzen, um einen freien Platz zu erreichen.

VARIANTE: Der Person in der Mitte werden die Augen verbunden. Sie nennt zwei Namen. Diese beiden müssen nun die Plätze tauschen, ohne abgeschlagen zu werden. Hierzu müssen die anderen Mitspieler ruhig sein.

36. Mordsspaß

An alle Mitspielenden wird eine Spielkarte verteilt. Wer den Herzkönig erhält, ist der Mörder/die Mörderin. Niemand weiß vom jeweilig anderen, was er für eine Karte hat. Blinzelt der Mörder jemanden an, muss dieser seine Karte aufdecken und ist tot. Wer einen Verdacht hat, meldet sich: »Ich habe einen Verdacht!« Sobald eine weitere Person einen Verdacht äußert, müssen beide gleichzeitig den Namen des Verdächtigen nennen. Stimmen beide Namen überein, muss der Verdächtige sagen, ob er der Mörder ist. Stimmen die Namen nicht überein, dann sind beide ausgeschieden (auch wenn ein Name richtig ist).

VARIANTE: Statt Anblinzeln kann man auch die Zunge rausstrecken.

37. Wer bin ich?

Jeder bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person auf die Stirn oder auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit Ja oder Nein zu beantworten sind, muss nun jeder herausfinden, wer er ist.

VARIANTE: Es kann vereinbart werden, wie oft eine Person gefragt werden darf.

VARIANTE: Man kann auch Spielkarten, farbige Kartonstücke, Tiere oder andere Begriffe raten lassen.

38. Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Jeder schreibt zwei Wahrheiten und eine Lüge auf. Anschließend müssen die anderen erraten, was Wahrheit und was Lüge ist.

39. Wer ist der Chef/die Chefin? ●●●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun eine Leitungsperson, der die Gruppe alles nachmachen muss (klat-schen, winken, Kopf schütteln, lachen usw.), ohne diese jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird herein-geholt und muss nun herausfinden, wer die gewählte Gruppenleitung ist. Wird nach dreimaligem Raten immer noch nicht die richtige Person genannt, dann muss ein Pfand hergegeben werden. Wird jedoch die richtige Person erraten, dann muss die gewählte Leitung vor die Tür.

40. Die Geschichte ●●●

Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Gegenstand, einen Namen und einen Ort verdeckt genannt. Jeder muss nun eine kurze Geschichte von maximal drei Minuten erzählen und den Namen, den Ort und den Gegenstand in die Geschichte einbauen. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe und setzt die Geschichte fort, allerdings muss

auch diese ihre zuvor genannten Begriffe in die Geschichte einbauen. Herauskommen können dabei ganz lustige Geschichten. Gelingt es der Gruppe, die jeweiligen Begriffe zu erraten?

41. Gerüchte ●●●

Die Spielleitung flüstert einer Person im Stuhlkreis ein Gerücht von drei bis vier Sätzen ins Ohr. Dieses Gerücht muss nun in der Runde von Ohr zu Ohr weiterflüstert werden. Was kommt am Ende heraus?

VARIANTE: Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. Der jeweils ersten Person jeder Mannschaft wird vor der Türe das Gerücht mitgeteilt, welches dann der nächsten Person im Team weitergesagt werden muss. Die letzte Person teilt der Gruppenleitung anschließend das Ergebnis mit. Welches Team am nächsten am tatsächlichen Gerücht dran ist, hat gewonnen.

VARIANTE: Der ersten Person wird ein Begriff ins Ohr geflüstert, welcher dann pantomimisch weitergegeben werden muss. Der Nächste gibt den vermeintlichen Begriff dem Nächsten weiter. Für dieses Spiel empfiehlt es sich, dass die Mitspieler jeweils vor der Tür warten, um nicht die bereits vorgespielten Pantomimen zu sehen. Der Letzte nennt dann den gesuchten Begriff.

42. Alphabetisches Gedächtnis ●●●

Die erste Person fängt an: »Ich nehme auf das Ferienlager eine Angel mit.« Die nächste Person wiederholt diesen Satz und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu, der mit dem nächsten Buchstaben im Alphabet anfängt. Wer durcheinander kommt oder vergessen hat, was zuvor alles mitgenommen wurde, muss ausscheiden.

43. Zahlenreihe ●●●

Es wird von Eins im Kreis durchgezählt, wobei bestimmte Zahlen ausgelassen werden müssen (stattdessen sagt man »ups«). Ist z. B. die 6-er-Zahlenreihe dran, dann heißt es: »1, 2, 3, 4, 5, ups, 7, 8, 9, 10, 11, ups, 13, 14, 15, 16, 17, ups, 19, 20, usw. Wer sich verspricht, scheidet aus.

VARIANTE: Mehrere Zahlenreihen kombinieren, z. B. alle 4-er-Zahlen durch »ping« ersetzen, alle 6-er-Zahlen mit »pong«.

44. Veränderungen ●●●

Alle sitzen im Kreis. Eine Person geht freiwillig vor die Tür. Nun wird eine Änderung im Kreis vorgenommen (z. B. tauschen zwei Personen ihre Jacken oder die Plätze). Die Person vor der Türe wird hereingeholt und muss nun erraten, was sich verändert hat.

45. Alle Vögel fliegen hoch ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine/r macht die Ansagen und sagt: »Alle Vögel fliegen hoch: Alle Amseln fliegen hoch!« Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht-flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer denen des Ansagers). Wer trotzdem seine Hände hebt, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

46. Immer schön lächeln! ●●●

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Eine Person wird als Lächler/in gewählt. Die anderen machen ein trauriges und finsternes Gesicht. Der Lächler hat die Aufgabe, nun eine andere Person zum Lachen zu bringen. Gelingt ihm das, ist dieser Spieler ausgeschieden. Der Lächler kann nach ein bis zwei Minuten sein Lachen mit der Hand abwischen und mit einer Handbewegung an eine andere Person übergeben. Diese wird zum neuen Lächler.

47. Antworte ja nicht ●●●

Die Spielleitung stellt verschiedene Fragen. Auf jede Frage muss eine Antwort kommen, die jedoch mit der Frage nichts zu tun hat. Die Fragen kommen sehr schnell und die Antworten müssen innerhalb von drei Sekunden gegeben werden. Die Spielleitung versucht, die Antwortenden zu verwirren, z. B.: »Wie findest du das heutige Gruppenprogramm?« Der/die Gefragte antwortet: »Meine Mutter hat heute Geburtstag!«,

darauf die Spielleitung: »Wie alt ist sie denn geworden?« Wer falsch antwortet, muss ein Pfand abgeben oder eine zuvor gestellte Aufgabe erfüllen.

48. Hände hoch ●●●

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Die Spielleitung sagt zu einer Person: »Hände hoch!« Daraufhin hält die Person rechts vom Angesprochenen den linken Arm, die Person links davon den rechten Arm hoch, die angesprochene Person hingegen muss ihre Hände unten lassen. Wer es falsch macht, muss in die Mitte.

49. Klatscht in die Hände! ●●●

Die Spielleitung nennt Zahlen. Wenn eine Zahl z. B. durch 6 teilbar ist, dann muss in die Hände geklatscht werden. Wer es falsch macht, muss ein Pfand abgeben. Die Spielleitung kann (wie bei »Alle Vögel fliegen hoch«) durch Klatschen an der falschen Stelle verwirren.

50. Total verpeilt ●●●

Eine Person geht kurz vor die Tür. Die anderen überlegen sich jeweils eine besondere Eigenart, z. B. antwortet der eine immer auf die Fragen, die der Person rechts daneben gestellt wurden, oder die Person fängt bei einem bestimmten Wort oder Gegenstand an zu heulen. Ein anderer hält sich für den Bundeskanzler. Ein anderer für einen Außerirdischen. Anschließend kommt die Person von draußen wieder herein