

# BDSJ ARBEITSHILFE KOMPAKT

## DAS BDSJ SPIELE-ABC

Ein richtiger „Gamechanger“



Stand | November 2024

Wir leben Gemeinschaft | [www.bdsj-dvmuenster.de](http://www.bdsj-dvmuenster.de)



# DAS BDSJ SPIELE-ABC

Ein richtiger „Gamechanger“

Ihr spielt in eurer Bruderschaft immer noch die Klassiker wie Brennball und Völkerball? Dann ist das BdSJ-Spiele-ABC für euch ein richtiger „Gamechanger“.

Egal ob in der Gruppenstunde oder im Zeltlager, Spiele sind immer ein guter Zeitvertreib für die Gruppe. Der Spaß sollte beim Spielen immer im Vordergrund stehen, dennoch können Spiele noch

viele weitere Ziele verfolgen. Sie helfen beim Kennenlernen, regen die Kreativität an, stärken das Gemeinschaftsgefühl oder fördern die Kommunikation innerhalb der Gruppe.

In diesem Heft findest du 26 ruhige, actionreiche und spannende Spiele. Egal ob für das Kennenlernen, den Stuhlkreis oder das Gelände, für jede Situation findest du hier etwas Passendes.



## IMPRESSUM

Herausgeber: BdSJ Diözesanverband Münster e.V. | Schillerstraße 44a | 48155 Münster

Text und Inhalt: Jana Hendricks und Kristin Schlamann    Grafiken: Sara Göllmann und Kristin Schlamann

Gestaltung: Schöne Werbung DE | Christin Wiethölder | [www.schoenewerbung.de](http://www.schoenewerbung.de)

# INHALTSVERZEICHNIS

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Alle, die .....                          | 4  |
| Bierdeckelspiel .....                    | 4  |
| Contacto .....                           | 5  |
| Drachenschwanz .....                     | 6  |
| Eine Lüge, zwei Wahrheiten .....         | 6  |
| Fritz Ferkel .....                       | 7  |
| Griff zur Flasche .....                  | 7  |
| Hu Hi Ha .....                           | 8  |
| Ich fühl mich Disco .....                | 9  |
| Jäger*in und Fee .....                   | 10 |
| Luftballonrennen .....                   | 10 |
| Kotzendes Känguru .....                  | 11 |
| Mörder*in in der Disco .....             | 12 |
| Ninja .....                              | 12 |
| Oma, Jäger, Wolf .....                   | 13 |
| Pärchensuchspiel .....                   | 14 |
| Q-Stall .....                            | 14 |
| Rushhour in Tokio .....                  | 15 |
| Schreilauf .....                         | 16 |
| Teppich wenden .....                     | 16 |
| Udo .....                                | 17 |
| Vorhang runter, Name raus .....          | 17 |
| Wo ist mein Huhn .....                   | 18 |
| Xtream Zeitungsklatschen .....           | 19 |
| Yedi Ritter .....                        | 19 |
| Zug fahren .....                         | 20 |
| Tipps für das Anleiten von Spielen ..... | 21 |

## SPIELANLEITUNG

# ALLE, DIE...

### DAUER

10 Min.

### TEILNEHMENDE

10 - 50 Personen

### MATERIAL

Stuhlkreis

### KATEGORIE

Kennenlernspiel

Eine Person steht in der Mitte des Stuhlkreises und beendet den Satz „Alle, die...“ mit Eigenschaften oder Merkmalen der Gruppe. Z.B. „Alle, die gerne verreisen“. Alle Personen, auf die der Satz zutrifft,

müssen nun die Plätze wechseln. Auch die Person aus der Mitte, versucht einen Stuhl zu ergattern. Wer am Ende keinen Stuhl hat, der beginnt eine neue Runde mit einem „Alle, die...“-Satz.

#### Notizen

# BIERDECKELSPIEL

### DAUER

15 Min.

### TEILNEHMENDE

10 - 100 Personen

### MATERIAL

100 - 250  
Bierdeckel

Raum o. Spielfeld

### KATEGORIE

Actionspiel

Das Spielfeld und die Gruppe werden in 2 Hälften geteilt. Je eine Hälfte der Bierdeckel werden in einem Spielfeld verteilt. Jeder Mannschaft wird ein Feld zugeteilt. Die Spielleitung gibt eine Spielzeit von 5 Minuten vor. Mit dem Startsignal des\*der Spielleiter\*in versuchen nun alle die Bierdeckel in das gegnerische Spielfeld zu

werfen. Dabei darf jede Person immer nur einen Bierdeckel in der Hand haben. Nach Ablauf der Zeit werden alle Bierdeckel eingesammelt und jede Gruppe zählt die Bierdeckel, die in ihrem Feld gelandet sind. Die Gruppe, die weniger Bierdeckel in ihrem Feld hat, gewinnt das Spiel.

#### Notizen

# CONTACTO

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

6 - 25 Personen

## MATERIAL

ohne

## KATEGORIE

Actionspiel

Ein\*e Spieler\*in steht in der Mitte und ist Contacto. Alle Spielenden berühren ihn\*sie an den Händen. Der\*die Contacto schreit laut „Contacto“ und beginnt laut von 15 runterzuzählen. In der Zeit versuchen sich alle anderen Personen zu verstecken. Wenn die\*der Contacto bei Null ist, öffnet er\*sie die Augen und versucht die anderen zu finden, ohne sich von der Stelle zu bewegen. Drehen und Ausfallschritt in eine Richtung ist erlaubt. Contacto muss nun versuchen die anderen Spielenden zu finden. Sieht er\*sie jemanden, so ruft er den Namen und den Aufenthalts-

ort dieser Person. Zum Beispiel: Max hinter dem Busch. Gefundene Personen sind dann ausgeschieden. Wenn Contacto niemanden mehr sieht, ruft er\*sie wieder „Contacto“ und zählt von 14 herunter. Die Spielenden müssen aus ihren Verstecken kommen, den Contacto (oder einen Kontakt-Baum) antippen und sich wieder verstecken. In der nächsten Runde wird von 13 runter gezählt. Der Zeitraum wird also immer kürzer. Die Spielenden, die von Contacto gefunden wurden, scheiden aus dem Spiel aus.

### VARIANTE 1

Bei jeder Runde Verstecken muss das Versteck gewechselt werden.

### VARIANTE 2

Zieht einen Kreis von 1,5-2 Meter um den „Contacto“. Statt anzuschlagen, muss mit dem Fuß auf die Kreislinie getippt werden.

### Notizen



# DRACHENSCHWANZ

**DAUER**

15 Min.

**TEILNEHMENDE**

ab 8 Personen

**MATERIAL**

ohne

**KATEGORIE**

Actionspiel

Die Gruppe bildet eine Polonaise, indem sie sich alle an die Schultern fassen und bilden somit den Drachen. Ziel ist es nun, dass der Drachenkopf (erste\*r Spieler\*in in der Reihe) den Drachenschwanz (letzte\*r Spieler\*in) fängt. Dazu muss

der Drachenschwanz am Rücken berührt werden. Schafft es der Drachenkopf, stellt er sich hinten an den Drachen an und ist in der nächsten Runde der Drachenschwanz.

Notizen .....

# EINE LÜGE, ZWEI WAHRHEITEN

**DAUER**

15 Min.

**TEILNEHMENDE**

6 - 30 Personen

**MATERIAL**

Zettel   Stifte

Klebeband

**KATEGORIE**

Kennenlernspiel

Alle Teilnehmenden erhalten einen Zettel und einen Stift. Auf den Zettel schreibt jede\*r Mitspieler\*in 3 Aussagen über sich. Davon ist eine gelogen. Dieser Zettel wird dann auf den Rücken geklebt. Im Anschluss laufen die Teilnehmenden

durch den Raum und müssen bei den anderen Mitspielenden entscheiden, welches der Aussagen die Lüge ist und hinter dieser Aussage einen Strich setzen. Im Anschluss alle ihren Zettel vor und lösen auf, welche Aussage die Lüge war.

Notizen .....

# FRITZ FERKEL

## DAUER

5 - 20 Min.

## TEILNEHMENDE

8 - 30 Personen

## MATERIAL

ohne

## KATEGORIE

Kennenlernspiel

Die Erste Person stellt sich mit ihrem Namen und einem Tier, welches den gleichen Anfangsbuchstaben hat wie der Name, vor (Fritz Ferkel, Florian Floh, Lina Löwin, Erik Eichhörnchen...). Die

Nachfolgenden Spieler stellen sich genauso vor und wiederholen, wie beim Spiel „Ich packe meinen Koffer“, die vorherigen Namen.

### Notizen

# GRIFF ZUR FLASCHE

## DAUER

20 Min.

## TEILNEHMENDE

10 - 40 Personen

## MATERIAL

Flasche

Münze

## KATEGORIE

Actionspiel

Es werden 2 Gruppen gebildet, welche sich in zwei Reihen nebeneinandersetzen, die Augen schließen und dem\*der Nachbar\*in die Hand geben. Die Gruppen sitzen mit dem Rücken zueinander. Die Flasche steht an einem Ende der Reihen mittig der beiden Gruppen. Am anderen Ende sitzt die Spielleitung. Die Spieler\*innen, die bei der Spielleitung sitzen, öffnen die Augen. Die Spielleitung wirft eine Münze und zeigt sie den sehenden Spieler\*innen. Bei Zahl passiert nichts.

Bei Kopf gibt der\*die sehende Spieler\*in mit dem Drücken der Hand seines Sitznachbarn das Signal durch, dass die Flasche gegriffen werden muss. Alle Spieler\*innen geben das Händedrücken weiter und der letzte Spieler greift nach der Flasche. Die Gruppe, die schneller war, erhält einen Punkt. Nach jeder gewonnen Runde kann sich der\*die erste Spieler\*in ans Ende der Reihe setzen und der Rest der Gruppe rutscht nach vorne auf.

### Notizen

## SPIELANLEITUNG

# HU HI HA

### DAUER

10 Min.

### TEILNEHMENDE

10 - 30 Personen

### MATERIAL

ohne

### KATEGORIE

Kreissspiel

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein\*e Spieler\*in A zeigt mit beiden Armen auf eine\*n anderen Spieler\*in B und ruft dabei „Hu“. Spieler\*in B muss beide Arme heben und ruft „Hi“. Die beiden Spieler\*innen links und rechts von Spieler\*in B müssen nun ihre Arme auf Spieler B richten und

„Ha“ rufen. Spieler B gibt nun den nächsten Start und zeigt mit beiden Armen auf eine andere Person im Kreis und ruft „Hu“. Reagiert ein\*e Spieler\*in zu langsam oder macht einen Fehler, dann ist er\*sie ausgeschieden.

### Notizen



# ICH FÜHL MICH DISCO

## DAUER

15 - 20 Min.

## TEILNEHMENDE

6 - 20 Personen

## MATERIAL

Musikbox

## KATEGORIE

Kreisspiel

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Jede Person überlegt sich eine Bewegung die 4 Takte lang ist z.B. 4-mal Stampfen, mit der Hüfte Kreisen, die Arme anheben und wieder runternehmen. In der ersten Runde macht jede\*r seine\*ihre Bewegung vor und zählt dabei die 4 Takte. Dann wird sich ein Lied ausgesucht. Empfehlung an dieser Stelle „Ich fühle mich Disco“ von Christian

Steiffen. Der\*die Erste beginnt mit seiner\*ihrer eigenen Bewegung und macht im Anschluss direkt die Bewegung einer anderen Person. Diese Person ist nun dran und macht erst wieder seine eigene Bewegung und im Anschluss die Bewegung einer anderen Person aus der Runde. Wer einen Fehler macht oder zu spät reagiert, scheidet aus.

## Notizen



# JÄGER\*IN UND FEE

**DAUER**

15 Min.

**TEILNEHMENDE**

10 - 50 Personen

**MATERIAL**

ohne

**KATEGORIE**

Actionspiel

Der\*die Spielleiter\*in bestimmt zu Beginn zwei Jäger\*innen. Der Rest der Gruppe bestimmt heimlich eine Fee. Die Jäger\*innen bekommen jeweils einen Ball und müssen nun die anderen Spieler\*innen abwerfen. Ist man als Spieler\*in ge-

troffen so muss man stehenbleiben und „einfrieren“. Die Fee hat die Möglichkeit die getroffenen Personen zu erlösen, indem sie die Spieler\*innen berührt. Das Spiel endet, wenn alle Spielenden oder die Fee getroffen wurden.

**Notizen** .....

# LUFTBALLONRENNEN

**DAUER**

10 Min.

**TEILNEHMENDE**

6 - 30 Personen

**MATERIAL**

Stuhlkreis

2 verschiedenfarbige  
Luftballons  
(alternativ Kissen)

**KATEGORIE**

Kreisspiel

Die Gruppe setzt sich in einen Stuhlkreis und zählt mit den Zahlen eins und zwei durch. Eine Person von Gruppe eins bekommt den einen Luftballon und die gegenüberliegende Person von Gruppe zwei den anderen Ballon. Mit einem

Startzeichen müssen die Ballons immer an die Personen aus der eigenen Gruppe weitergegeben werden. Die Gruppe, die als erste den Ballon der anderen überholt, hat das Spiel gewonnen.

**Notizen** .....

# KOTZENDES KÄNGURU

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

10 - 50 Personen

## MATERIAL

ohne

## KATEGORIE

Kreissspiel

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und ein\*e Freiwillige\*r steht im Kreis. Diese\*r Spieler\*in zeigt nun auf eine Person im Kreis und sagt eine Figur. Die Person muss nun mit seinen\*ihrer Nachbar\*innen diese Figur nachstellen.

### MÖGLICHE FIGUREN

#### Mixer:

Die Person in der Mitte hält seine\*ihre Hände über seine\*ihre Nachbar\*innen, welche sich dabei um die eigene Achse drehen.

#### Toaster:

Die benachbarten Spieler\*innen drehen sich zur mittleren Person und strecken ihre Arme nach vorne, sodass die Person davon eingeschlosse-

nen ist. Die mittlere Person ist nun der Toast und hüpfert auf und ab und ruft dabei „Pling“.

#### Kotzendes Känguru:

Die Person in der Mitte formt mit den Armen einen Eimer vor seinem\*ihrer Bauch und die beiden Nachbar\*innen „kotzen“ in den Eimer.

#### Waschmaschine:

Die äußeren Personen bilden mit ihren Armen zusammen einen großen Kreis, die Trommel der Waschmaschine. Die Person in der Mitte dreht darin ihren Kopf.

Wenn eine falsche Bewegung ausgeführt wird oder jemand zu spät reagiert, muss diese Person in die Mitte und die nächste Figur ansagen.

### Notizen .....



# MÖRDER\*IN IN DER DISCO

**DAUER**

10 - 20 Min.

**TEILNEHMENDE**

8 - 50 Personen

**MATERIAL**

Zettel    Stift

Musikbox

**KATEGORIE**

Actionspiel

Auf den Zetteln werden verschiedene Rollen geschrieben. 1x Detektiv\*in, 1x Mörder\*in, auf die restlichen Zettel kommt Tänzer\*in. Alle Mitspielenden ziehen einen Zettel, schauen sich ihre Rolle an und behalten diese für sich. Nur der\*die Detektiv\*in meldet sich und verlässt den Raum. Der\*die Spielleiter\*in schaltet die Musik ein und das Licht aus und alle bewegen sich zur Musik in der Disco. Nach kurzer Zeit schlägt der Mörder zu und berührt eine\*n der Tänzer\*innen an der Schulter. Diese\*r fällt mit einem lauten Schrei zu Boden. Die Musik wird aus- und das Licht wieder einge-

schaltet. Nun wird der\*die Detektiv\*in an den Tatort geholt und muss rätseln, wer der\*die Mörder\*in ist. Dazu kann er\*sie verschiedene Fragen stellen. Die Fragen dürfen nur mit ja oder nein beantwortbar sein. Die Frage „Bist du der\*die Mörder\*in?“ darf nicht gestellt werden. Er\*sie hat insgesamt zwei Rateversuche. Rät er\*sie nicht richtig, so muss er\*sie den Raum verlassen. Das Licht wird ausgeschaltet und der\*die Mörder\*in muss etwas an seinem\*ihrem Aussehen verändern (Brille absetzen, Schuhe ausziehen). Dann erhält der\*die Detektiv\*in erneut die Möglichkeit zu raten.

## NINJA

**DAUER**

15 Min.

**TEILNEHMENDE**

5 - 20 Personen

**MATERIAL**

ohne

**KATEGORIE**

Kreisspiel

Die Mitspielenden bilden einen Kreis. Mit einem großen Satz springen alle nach hinten. Dabei rufen sie gemeinsam „Ninja“. Die Position, welche nach dem Sprung eingenommen wird, ist für jeden Mitspielenden die Ausgangsposition. In dieser „frieren“ sie ein, ohne sich zu bewegen. Ein\*e Mitspieler\*in startet nun das Spiel und versucht die Hand einer seiner\*ihrer Mitspieler\*innen

zu berühren. Dabei darf er\*sie nur eine einzige Bewegung ausführen. Der\*die angegriffene Ninja-Spieler\*in darf mit nur einer Bewegung ausweichen. In dieser „frieren“ sie wieder ein. Im Uhrzeigersinn greift nun die nächste Person mit einer Attacke an. Wird eine Hand berührt, so ist diese Hand aus dem Spiel (wir auf den Rücken gelegt). Hat man beide Hände „verloren“, scheidet man aus.

# OMA, JÄGER, WOLF

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

10 - 50 Personen

## MATERIAL

ohne

## KATEGORIE

Actionspiel

Die Gruppe wird in 2 gleichgroße Teams geteilt und stellt sich im Abstand von 3 Metern gegenüber auf. Ca. 10-15 Metern hinter den beiden Gruppen wird jeweils eine Linie gezogen, welche das Spielfeld begrenzen. Jede Gruppe einigt sich gemeinsam auf eine der drei Figuren, Oma, Jäger, Wolf. Auf ein Kommando der Spielleitung stellen alle gleichzeitig ihre ausgewählte Figur da.

### OMA

nach vorne gebeugt, mit Krückstock in der Hand

### JÄGER

hält sein Gewehr in der Hand und sagt „peng, Peng“

### WOLF

reißt beide Arme hoch und brüllt

Je nach Figur muss die Mannschaft nun fangen oder flüchten.

Der Wolf frisst (verfolgt) die Oma, die Oma erschlägt (verfolgt) den Jäger, der Jäger erschießt (verfolgt) den Wolf.

Die unterlegende Figur muss nun vor der anderen Gruppe wegrennen. Wer gefangen wurde, bevor er hinter die Spielfeldbegrenzung flüchten konnte, muss in das andere Team überwechseln.

## Notizen

# PÄRCHENSUCHSPIEL

**DAUER**

10 Min.

**TEILNEHMENDE**

8 - 30 Personen

**MATERIAL**Kärtchen mit  
Pärchen**KATEGORIE**

Kreisspiel

Karten mit berühmten Pärchen werden vorbereitet, z.B. Chip und Chap, Romeo und Julia, Bibi und Tina. Auf einer Karte steht eine Person/Figur. Jede\*r Spieler\*in bekommt eine zusammengefaltete Karte. Zur Musik laufen alle Spielenden durcheinander und tauschen ihre

Kärtchen. Die Kärtchen dürfen dabei nicht aufgefaltet werden. Stoppt die Musik, müssen alle so schnell wie möglich ihre\*n Partner\*in suchen und sich gemeinsam auf den Boden setzten. Das Pärchen, welches am längsten braucht, um sich zu finden, scheidet aus.

## Q-STALL

**DAUER**

15 Min.

**TEILNEHMENDE**

10 - 50 Personen

**MATERIAL**

ohne

**KATEGORIE**

Actionspiel

Die Gruppe teilt sich in 3er Gruppen auf. Zwei Personen bilden mit ihren Händen einen Stall und die dritte Person steht in der Mitte und stellt nun die Kuh da. Eine Person ist über und möchte einen Platz als Kuh oder als Stall ergattern. Dazu kann er drei verschiedene Befehle geben.

**1. STALL**

Alle Personen, welche einen Teil des Stalls darstellen müssen, die Plätze tauschen.

**2. KUH**

Alle Personen, welche eine Kuh darstellen, müssen die Plätze tauschen

**3. KUHSTALL**

Alle Mitspielenden müssen die Plätze tauschen und sich zu neuen Dreiergruppen zusammenfinden.

Die Person, die nach einer Runde übrig ist, gibt das Kommando für die nächste Runde.



# RUSHHOUR IN TOKIO

## DAUER

5 - 10 Min.

## TEILNEHMENDE

10 - 20 Personen

## MATERIAL

ohne

## KATEGORIE

Kreisspiel

Die Mitspieler\*innen sitzen im Kreis, ein\*e Freiwillige\*r ist in der Mitte. Für ihn\*sie ist aber leider kein Stuhl mehr frei. Die Mitspieler\*innen im Kreis versuchen nun mit jemandem Blickkontakt aufzunehmen und sich gegenseitig anzublinzeln. Dies ist das Signal dafür, dass die beiden die Plätze tauschen wollen. Sie springen auf und versuchen auf den Stuhl des Partners\*der Partnerin zu

kommen. Dies machen alle Spieler\*innen gleichzeitig, sodass es ein riesiges Durcheinander gibt. Der\*Die Mitspieler\*in in der Mitte versucht dabei einen freien Stuhl zu ergattern.

Hinweis: Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um „Sitzgruppen“ aufzulockern. So sitzen die Teilnehmenden wahrscheinlich in einer neuen Mischung beieinander.

## Notizen

# SCHREILAUF

**DAUER**

15 Min.

**TEILNEHMENDE**

5 - 50 Personen

**MATERIAL**

ohne

**KATEGORIE**

Actionspiel

Alle Teilnehmenden stellen sich an einer Startlinie auf. Nacheinander fangen die Spielenden gleichzeitig an zu schreien und laufen. Wenn man keine Luft mehr hat und der eigene Schrei

verstummt, bleibt man stehen. Wichtig ist, dass man zwischendurch keine Luft holt. Gewonnen hat der\*die Teilnehmende, welche die weiteste Strecke während des Schreiens zurückgelegt hat.

**Notizen**

# TEPPICH WENDEN

**DAUER**

15 - 30 Min.

**TEILNEHMENDE**

8 - 20 Personen

**MATERIAL**

Bettlaken

**KATEGORIE**

Kooperationsspiel

Alle Teilnehmenden stellen sich mit beiden Füßen auf den auf den fliegenden Teppich (Bettlaken). Ihre Aufgabe ist es nun den Teppich zu wenden, sodass die andere Seite oben liegt und sie darauf stehen. Dabei darf aber kein Fuß den Boden berühren. Tritt ein\*e Teilnehmer\*in neben den Teppich, so muss von vorne begonnen werden.

Um die Aufgabe zu erschweren, können verschiedene Aktionen eingesetzt werden. Alle/einzelne Teilnehmende dürfen nicht sprechen. Einzelne Teilnehmende haben verbundene Augen. Es gibt eine Zeitvorgabe, z.B. 5 Minuten

**Notizen**

# UDO

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

8 - 40 Personen

## MATERIAL

ohne

## KATEGORIE

Actionspiel

Ein\*e Freiwillige\*r wird ausgesucht und ist Udo, ein\*e weitere\*r Freiwillige\*r ist der\*die Fänger\*in. Der Rest verteilt sich auf der Wiese und setzt sich auf den Boden. Udo läuft jetzt vor seinem\*ihrer Fänger\*in weg und ruft dabei „Udoudoudo.....“. Braucht der\*die Udo eine Pause

so setzt er\*sie sich neben einen Mitspieler auf den Boden, welcher dann zum\*zur Fänger\*in wird und der\*die bisherige Fänger\*in wechselt nun die Rolle zu Udo. Dieses Spiel kann so lange gespielt werden, bis die Lust vergeht.

Notizen .....

# VORHANG RUNTER, NAME RAUS

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

6 - 50 Personen

## MATERIAL

Decke

## KATEGORIE

Kennenlernspiel

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Eine Decke wird von 2 Spielleiter\*innen zwischen den beiden Teams, welche auf dem Boden sitzen, gespannt. Die beiden Gruppen beraten sich nun und suchen jeweils eine Person aus, welche sich direkt vor die Decke setzt. Dann wird von 3 runter-

gezählt und die Decke wird fallengelassen. Nun müssen die ausgewählten Personen so schnell wie möglich den Namen des\*der anderen rufen. Der\*die Schnellste ergattert einen Punkt für sein Team. Alternativ kann der\*die Verlierer\*in auch in das Gewinnerteam wechseln.

Notizen .....

## SPIELANLEITUNG

# WO IST MEIN HUHN

### DAUER

15 Min.

### TEILNEHMENDE

10 - 30 Personen

### MATERIAL

Gummihuhn

### KATEGORIE

Kooperationsspiel

Eine Person (Wächter\*in) der Gruppe wird bestimmt und stellt sich in einer Entfernung von ca. 30 Metern gegenüber auf. Der\*die Wächter\*in dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe und legt das Gummihuhn hinter sich auf den Boden. Die restliche Gruppe stellt sich an der Startlinie auf. Die\*die Wächter\*in ruft jetzt (Mal schneller oder langsamer) ganz laut den Satz „Wo ist mein Huhn?“. In dieser Zeit darf die Gruppe in Richtung des Huhns laufen. Ist der Satz beendet, müssen die Spieler\*innen stehenbleiben und einfrieren. Der\*die Wächter\*in dreht sich um. Belegt sich jemand, wird diese\*r Spieler\*in zurück

zur Startlinie geschickt. Dann dreht sich der\*die Wächter\*in wieder mit dem Rücken zur Gruppe und ruft den Satz erneut. Erreicht ein\*e Spieler\*in das Huhn, so darf diese\*r es aufnehmen. Ziel ist es das Huhn nun mit der Gruppe hinter die Startlinie zu transportieren. Dreht sich der\*die Wächter\*in nun um, darf er\*sie auch raten, wer das Huhn festhält. Rät er\*sie richtig, so muss die komplette Gruppe wieder zurück zur Startlinie und das Spiel startet neu.

Erreicht das Huhn, ohne erwischt zu werden die Startlinie, so hat die Gruppe gewonnen.

### Notizen



# XTREAM ZEITUNGSKLATSCHEN

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

8 - 30 Personen

## MATERIAL

Eimer

Halbe Poolnudel  
oder Zeitungsrolle

## KATEGORIE

Kreissspiel

Ein\*e Freiwillige\*r beginnt und stellt sich in die Mitte des Stuhlkreises, welchen die restliche Gruppe bildet. Der Kreis kann ruhig etwas größer sein. In der Mitte steht der Eimer und der\*die Freiwillige\*r mit der Zeitungsrolle. Die Person in der Mitte (Spieler\*in A) versucht nun einen Sitzplatz im Kreis zu ergattern. Dazu schlägt Spieler\*in A mit der Zeitungsrolle auf das Knie eines\*einer Mitspieler\*in (Spielerin B), bringt die

Rolle in den Eimer und setzt sich auf den Stuhl von Spieler\*in B. Gleichzeitig springt Spieler\*in B auf, rennt in die Mitte, nimmt sich die Zeitungsrolle und versucht Spieler A mit der Zeitungsrolle zu berühren, bevor diese\*r auf dem Stuhl sitzt.

Anstatt einer Zeitungsrolle eignet sich auch eine halbe Poolnudel sehr gut für das Spiel.

# YEDI-RITTER

## DAUER

15 Min.

## TEILNEHMENDE

10 - 30 Personen

## MATERIAL

Augenbinde

Poolnudel

## KATEGORIE

Kreissspiel

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und zählt einmal durch, sodass am jede\*r Spieler\*in eine Zahl zugeordnet bekommen hat. Diese behält man bis zum Ende des Spiels. Ein\*e Freiwillige\*r wird zum Yedi-Ritter ausgewählt, bekommt die Augen verbunden, die Poolnudel als Schwert in die Hand und stellt sich in die Mitte des Kreises. Dann sagt der\*die Yedi-Ritter zwei Zahlen. Diese Personen müssen nun

ihre Plätze tauschen, der Kreis darf dabei nicht verlassen werden und der\*die Yedi-Ritter versucht die Beiden dabei mit der Poolnudel zu berühren. Wurden die Plätze erfolgreich getauscht, klatscht die ganze Gruppe in die Hände und der\*die Yedi-Ritter nennt 2 neue Nummern. Wurde einer der Beiden von der Poolnudel erwischt so übernimmt diese Person die Rolle des Yedi-Ritters.

## SPIELANLEITUNG

# ZUG FAHREN

### DAUER

15 Min.

### TEILNEHMENDE

10 - 40 Personen

### MATERIAL

pro Spieler  
einen Stuhl

### KATEGORIE

Kreissspiel

Die Teilnehmende sitzen in einem geschlossenen Stuhlkreis, in dem ein Stuhl frei ist. Eine Person steht in der Mitte und möchte einen Stuhl im Kreis ergattern. Die Person, dessen rechter Stuhl frei ist, rutscht auf diesen auf und sagt: „Ich fahr Zug.“ Der\*die nächste Spieler\*in rutscht auf den nun freien Stuhl und sagt: „Ich fahre mit“. Die dritte Person rutscht weiter auf den jetzt freigewordenen Platz und sagt: „Ich fahre schwarz“. Nun wünscht sich der\*die Spieler\*in, welche\*r links von dem nun freien Platz sitzt eine Person

aus dem Kreis zu sich. Dazu wird mit der Hand auf den Stuhl geschlagen und der Name gerufen. Diese Person wechselt nun den Platz. Der\*die Spieler\*in, welche\*r die ganze Zeit in der Mitte steht, versucht in dem ganzen Ablauf, irgendwo dazwischen zu kommen, um einen freien Platz zu ergattern. Sobald die Hand auf dem letzten Stuhl liegt und ein Name gesagt wurde, ist dieser nicht mehr erreichbar für die Person aus der Mitte. Ist eine Person zu langsam oder macht einen Fehler, muss diese als nächstes in die Mitte.

### Notizen



# TIPPS FÜR DAS ANLEITEN VON SPIELEN

Ein Spiel anzuleiten ist überhaupt nicht schwer. Dennoch gibt es paar Dinge, auf die man achten kann. Hier haben wir die wichtigsten Aspekte noch einmal zusammengeschrieben.

- Sei vorbereitet
- Sorge für Ruhe
- Alle sollten dich sehen und hören können
- Sprich laut und deutlich, versuche kurze und einfache Sätze zu verwenden
- Veranschauliche deine Erklärung mit kurzen Demonstrationen
- Gib Raum und Zeit für Nachfragen
- Beginne mit einer Proberunde

Die Sicherheit beim Spielen ist ein wichtiger Aspekt, daher prüfe immer, ob der Ort für das Spiel geeignet ist, ob der Platz groß genug für die Gruppe und die Aktion ist und ob es ggf. Hindernisse auf der ausgewählten Spielfläche gibt.

Nicht jedes Spiel ist für jede Gruppe geeignet. Achte bei der Auswahl des Spiels immer darauf, ob es zur Altersgruppe passt. Wandle dazu vielleicht ein paar Spielregeln ab.

Sei selbst motiviert für dein Spiel. Am meisten begeistert es, wenn du selbst mitspielst und dein Bestes gibst.



PLATZ FÜR DEINE  
NOTIZEN

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dotted lines.





# BdSJ Diözesanverband Münster e.V.

## FRAGEN?

Dann meldet euch gerne bei  
uns im Diözesanbüro

BdSJ DV Münster  
Schillerstraße 44a | 48155 Münster

[referat@bdsj-dvmuenster.de](mailto:referat@bdsj-dvmuenster.de)  
[www.bdsj-dvmuenster.de](http://www.bdsj-dvmuenster.de)

0 251-62 79 95 30 oder  
0 171-279 90 06