



Methodensammlung

für gruppenstundenfüllende Spielaktionen



Impressum

Inhaberin, Herausgeberin, Verlegerin:

Katholische Jungschar Diözese St. Pölten

Klostergasse 15

3100 St. Pölten

02742/ 324 3354

stp.jungschar@kirche.at

stp.jungschar.at

Für den Inhalt verantwortlich/Redaktion:

Katharina Linsberger, Bettina Bertl, Lena Schuster, Viktoria Retzl, Petra Schwarz, Theresa Steiner,

Constanze Schilling

Grafische Unterstützung:

Klara Spiegl

Trotz umfangreicher Erkundigungen war es leider nicht möglich alle Quellen zu eruieren.
Hinweise bzgl. Urheber*innen nehmen wir gerne entgegen.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrundinfos zum Thema Spiel	4
Recht auf Spiel: „Hier spielen wir!“	6
Spielmethoden	7
Städtebauspiel	7
Blinde Karawane.....	8
Grüne Gurke gesucht.....	9
Aufgaben-Würfelspiel	10
Schatzsuch-Spiel	14
50 Fragen-Spiel.....	15
Gemeines Nummern-Laufspiel (GNLS).....	16
Privatgrundstücke	18
Wildwechsel	19
Herz ist Trumpf.....	22
Pizzaflitzer.....	23
Buchstabenschmuggel.....	25
Anhang	27



Hintergrundinfos zum Thema Spiel

Das Spielen hat für Kinder einen großen Stellenwert!

Das Spiel ist nicht einfach nur etwas Nebensächliches. Es hat große Bedeutung für die persönliche Entwicklung der uns anvertrauten Kinder. Wenn Spiele Platz in der Gestaltung der Gruppenstunden finden, dann tragen wir gleichzeitig zur positiven Entfaltung der Kinder bei. Wir richten dabei den Blick auf die Spiele, die Kinder in ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten unterstützen. Aber es geht nicht nur darum, Spiele einzusetzen, um etwas zu erreichen, sondern den Kindern Zeit zum Spielen zu geben, um des Spieles willen.

In der Jungschargruppe haben wir besondere Möglichkeiten, Spiele in ihrer Bedeutung zu heben. Das Wegfallen des Leistungsdrucks, sowie die größere Anzahl Gleichaltriger (gegenüber der Situation in der Familie) bietet großen Chancen für lebendiges Miteinander. Das Spiel bereichert wesentlich die Entwicklung der Kinder, ihr Verhalten, das Gruppenklima und letztlich auch ihre Lebensweise (= Ausbildung von Wertvorstellungen, soziales Lernen). Die Ziele und Wertvorstellungen der Jungschargruppe stehen in engem Zusammenhang mit den eingesetzten Spielen.

Das heißt, dass wir als Gruppenleiter*innen durch die Auswahl der Spiele eine bestimmte Lebensweise vermitteln. Der*die Gruppenleiter*in muss sich bewusst sein, welchen Inhalt, welches Ziel ein Spiel hat bzw. welche Erfahrungen und welche inhaltliche Auseinandersetzung den Kindern dadurch möglich werden.

Spiele können auch "Religiöses Tun" sein, wenn das innerlich Erlebte, von dem ich in meinem Leben betroffen bin (Staunen, Freude, Trauer, Wut, ...) zum Ausdruck kommt.

Wichtig: Für jedes Spiel soll das Prinzip der Freiwilligkeit und Selbstbestimmung gelten.

Kriterien für gute Spiele

1) Gemeinsam Freude erleben

Das Spiel muss allen Beteiligten ermöglichen, Spaß und Freude am Spielen zu haben. Die Betonung liegt auf "gemeinsam". Abzulehnen sind daher jene Spiele, in denen nur einigen und einzelnen diese Erfahrung ermöglicht wird. Es muss allen Mitspielenden eine qualitativ gleiche Spielerfahrung möglich sein.

2) Austoben und abregieren

Die Kinder sollen die Möglichkeit haben, ihren Bewegungsdrang, ihre Kreativität, ihre Träume und Aggressionen am Spiel auf natürliche und ungefährliche Art und Weise einzusetzen.

3) Kreativität fordern - Phantasie anregen

Im Spiel ist es möglich, Neues auszuprobieren, zu testen, was sich die Mitspielenden sonst nicht trauen würden. Es muss nicht alles sofort und perfekt funktionieren. Jede*r soll ausprobieren können, was er*sie kann und wie andere darauf reagieren. Es macht gar nichts aus, wenn einmal etwas schief geht und jede*r kann immer wieder probieren und zu neuen Ergebnissen kommen.

4) Miteinander - nicht gegeneinander

Jede*r soll zum Miteinander beitragen können. Spiele, bei denen man ausscheiden kann, sind dem Miteinander nicht dienlich. Im Spiel nehmen die Mitspielenden Kontakt miteinander auf. Etwas miteinander zu tun, fördert auch eine gute Atmosphäre für das Miteinanderreden.

5) Gleiche Möglichkeiten für alle, sich zu beteiligen

Nur wenn alle Mitspielenden die Möglichkeit haben, entsprechend ihrer Fähigkeiten aktiv im Spiel teilzunehmen, trifft dieses Kriterium zu.

6) Aufarbeitung der Wirklichkeit

Im Spiel soll das Kind sich und seine Umwelt besser und intensiver erleben und den Umgang mit der Wirklichkeit üben können. Die Gefühle in einem Spiel sind echt. Deshalb dürfen durch Spiele keine falschen Wirklichkeiten erzeugt werden oder Gefühle erzwungen werden (z.B. Angst, Vertrauen, ...).

7) Neue Erfahrungen und Einsichten gewinnen.

Im Spiel kann das Kind ausprobieren, wie Dinge funktionieren, wie Menschen agieren oder reagieren. Es kann Einsicht in Handlungsabläufe gewinnen und die Chance nutzen, in diese Abläufe agierend und reagierend einzugreifen. Lernen durch Erfahrung wird möglich gemacht.

Tipps für den Spielleiter*innen

- Wenn es irgendwie möglich ist, spiele bitte auch als Gruppen- od. Spielleiter*in immer mit!
- Erkläre die Spielregeln laut und deutlich!
- Spiele nur solche Spiele, die du selber sehr gut kennst und schon ausprobiert hast!
- Alle Teilnehmer*innen sind gleichberechtigt! Bevorzuge niemanden!
- Der Spielleiter*in sollte immer den Überblick haben!

Recht auf Spiel: „Hier spielen wir!“

Alle Kinder haben Rechte

Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes wurde am 20. November 1989 von den Vereinten Nationen verabschiedet und ist schnell zu dem weltweit gültigen Grundgesetz der Kinderrechte geworden. Um an diesen wichtigen Meilenstein zu erinnern, wird jedes Jahr der Geburtstag der Kinderrechtskonvention gefeiert.

In der Mitte stehen die Kinder

Jungschar ist „Lobby für Kinder“ – so lautet eines der Handlungsfelder der Katholischen Jungschar. Wir engagieren uns für eine kinderfreundliche Gesellschaft, bringen die Lebensbedingungen von Kindern zur Sprache und setzen uns für eine Politik ein, die sich an den Bedürfnissen von Kindern orientiert.

Jedes Jahr machen wir rund um den Tag der Kinderrechte am 20. November in einer Kinderrechteaktion mit verschiedenen Aktivitäten: z.B. Ausstellungen und Veranstaltungen österreichweit auf die Kinderrechte aufmerksam. Wir informieren Kinder, Jugendliche, aber auch Eltern und Erwachsene über Kinderrechte - denn nur wer die eigenen Rechte kennt, kann sich Gehör verschaffen.

Kinderrechteaktion 2021 - Recht auf Spiel

Kinder haben ein Recht auf Spiel, Freizeit, Erholung und Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben (Artikel 31 der Kinderrechtskonvention).

Kinder spielen - zuhause, in der Schule, im Freien, der Jungscharstunde, im Garten oder im Park überall, stundenlang, mit viel Freude und Begeisterung. Und das ist auch gut so, denn Spielen ist wichtig für ihre körperliche, geistige und seelische Entwicklung. Beim Spielen machen sie wichtige Lernerfahrungen und bilden tragfähige soziale Netzwerke.



Freies, selbst bestimmtes Spielen ermöglicht es, Energie zu tanken und einfach Kind sein zu können. Das ist gerade jetzt besonders wichtig, denn Kinder und Jugendliche leiden besonders an den Auswirkungen der Pandemie.

Die Kinderrechteaktion 2021 hat das Kinderrecht auf Spiel, Freizeit und Erholung in den Mittelpunkt gestellt: Spielen ist keine Selbstverständlichkeit

Unbeschwert und frei spielen - das ist leider keine Selbstverständlichkeit. Nicht jedes Kind hat Zugang zu Bildungs- und Freizeitangeboten. Das betrifft Kinder weltweit, aber auch in Österreich. Gleichzeitig stehen viele Kinder schon früh unter Stress und hohem Leistungsdruck, zum Beispiel in der Schule. Häufig werden Spiel, Freizeit und Sport als nachrangig betrachtet – zu Unrecht, denn sie sind wesentlich für die gesunde Entwicklung von Kindern und bieten wichtige Erholungs- und selbstbestimmte (Lern-) Räume.

Um das **Kinderrecht auf Spiel, Freizeit und Erholung** umzusetzen, braucht es geeignete, sichere, inklusive und gut zugängliche Räume. Kinder haben einen Anspruch darauf, dass ihre Bedürfnisse nach Spiel- und Freizeitmöglichkeiten berücksichtigt werden - in der Gemeinde oder dem Stadtteil, in der Schule, der Pfarre, ...

Spielmethoden

Städtebauspiel			
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsbereitschaft fördern • die Zusammenarbeit in einem Team reflektieren • räumliches Denken und Kreativität fördern 		
Anzahl:	mind. 3 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> • drinnen • draußen
Alter:	ab 10 Jahren	Dauer:	45 - 60 min
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • jede Menge Bausteine • ein großer Bogen Packpapier A1 oder größer pro Gruppe (mit Grundriss einer gemalten Landschaft: Fluss, Berge, Wälder, evtl. ein See) • kleine Zettel • Schere • Stifte 		
Ablauf:	<p>Auf einem großen Bogen Papier wird eine Landschaft (Berge, ein See, Fluss, Wälder, ...) aufgezeichnet/aufgemalt. Eine Gruppe aus 3-6 Kindern erhält Bauklötze, mit denen sie eine Stadt bauen soll. Mit Hilfe von kleinen Zetteln können wichtige Gebäude beschriftet werden. Evtl. kann vorher besprochen werden, was in einer Stadt auf keinen Fall fehlen sollte: Krankenhaus, Schule, Spielplatz, öffentliche Verkehrsmittel,</p> <p>Der*Die Gruppenleiter*in achtet auf die Zusammenarbeit der Kinder, schreitet jedoch nur bei Bedarf/im Notfall ein. Erst nach Ablauf der vereinbarten Zeit (ca. 20 Minuten) wird gemeinsam reflektiert. Oft zeigt es sich am Stadtbild, wie die Gruppe zusammengearbeitet hat. Während dem Reflektieren können noch Änderungen in der Stadt vorgenommen werden, wenn es notwendig erscheint.</p> <p>Mögliche Fragen für die Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Bauwerke/Einrichtungen/... waren euch besonders wichtig? • Wer hat Ideen eingebracht? • Hat es Meinungsunterschiede gegeben und wenn ja welche? • Wer hat entschieden, wo welches Bauwerk hinkommt? • Welche deiner Fähigkeiten hast du einbringen können? • Was ist euch besonders gelungen? <p>Der*Die Gruppenleiter*in arbeitet bei der Reflexion mit den Kindern das Gelingen, die Fähigkeiten und Kompetenzen heraus.</p>		
Quelle:	Frör, Hans (1978): Spielend bei der Sache – 81 Spiele für Schulklassen, Konfirmandengruppen und Gemeindekreise, 8. Auflage, Aschheim bei München: Kaiser Verlag München S. 36-37		

Blinde Karawane

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> 🌿 Vertrauen aufbauen, sich gegenseitig Vertrauen Stück für Stück entgegenbringen 🌿 Gemeinschaftsgefühl entwickeln 🌿 Einfühlsamkeit zeigen und Unterstützung anbieten 🌿 Ängste überwinden 		
Anzahl:	mind. 2 Personen	Ort:	🌿 draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	je nach Länge des Weges und Anzahl der TN*innen
Material:	<ul style="list-style-type: none"> 🌿 Waldstück mit unterschiedlichen Gegebenheiten (Büsche, Sträucher, Steinen, ...) 🌿 eine Augenbinde für jedes Kind 🌿 eine sehr lange Schnur/ein langes Seil (20-30m) 		
Ablauf:	<p>Mögliche Einführung ins Spiel: Erkunde deine Umgebung einfach neu, indem du deine Augen schließt. Plötzlich nimmst du Geräusche wahr, die du vorher noch gar nicht kanntest. Es ist spannend, den Boden nur durch den Tastsinn mit Hilfe deiner Füße spüren zu können. So viel Neues!</p> <p>Ablauf: Die Spielleitung markiert mit der Schnur/einem Seil einen langen Weg kreuz und quer durch das Gelände, über einen Waldweg oder Wiese, vorbei an Baumstümpfen, durch Moos, zwischen Unterholz und über kleine Bäche ... zum Zielpunkt. Die Kinder können sich die Augen verbunden/schließen die Augen und dürfen mit ihren restlichen Sinnen entlang der Schnur/des Seils eine interessante abwechslungsreiche Gegend erkunden. Je unterschiedlicher die Beschaffen- und Gegebenheiten, desto intensiver und spannender wird das Spiel. Die Kinder können entweder nacheinander (mit genügend Abstand) oder gemeinsam in einer Karawane den Weg absolvieren. Eine weitere Variante wäre es im Dunkeln zu spielen (Achtung: nur mit dem Einverständnis der Kinder auf freiwilliger Basis). Am Schluss werden die Kinder von der Spielleitung empfangen und es besteht die Möglichkeit sich über das Erlebte auszutauschen.</p> <p>Variante: Es gibt auch die Möglichkeit, dass sich die Kinder in Pärchen zusammenfinden und einem*r von beiden werden die Augen verbunden/eine*r schließt die Augen. Danach werden sie von der anderen Person vertrauensvoll durch das Waldstück geführt.</p> <p>Bei verbundenen Augen müssen sich die Kinder darauf verlassen können, dass sie sicher und rücksichtsvoll geführt werden. Positive Erfahrungen stehen im Vordergrund. Die einfühlsame Begleitung einer „blinden Person“ sollte im Vorhinein mit den Kindern besprochen werden. Das Verwenden einer Augenbinde sollte auf freiwilliger Basis passieren.</p>		

Quelle:	Pöllinger Martina, Dickert Hans-Ludwig, (1997): Spielräume – Das Spielbuch für Allrounder Band 1, 2. Auflage, Augsburg: KJG Verlagsgesellschaft mbH, S. 84-85
----------------	---

Grüne Gurke gesucht

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Eigeninitiative fördern 🟢 viele mögliche Lösungen finden 🟢 den Gemeinschaftssinn stärken 🟢 Teamgeist weiterentwickeln 🟢 taktisches Vorgehen im Team entwickeln 																				
Anzahl:	5 - 60 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 drinnen 🟢 draußen 																		
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	10 - 60 Minuten (Dauer ist von der Anzahl der zu besorgenden Gegenstände abhängig)																		
Material:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 1 Stift pro Gruppe 🟢 1 Tabelle mit Gegenständen pro Gruppe 🟢 1 Tabelle mit Gegenständen und Gruppen zur Auswertung (eine Liste zum Einsetzen möglicher Gegenstände siehe S. 29 im Anhang, eine Liste mit bereits vorgegebenen Gegenständen siehe S. 27 im Anhang) 🟢 Ausgewählte Gegenstände (Beispiele siehe Liste im Ablauf) 																				
Ablauf:	<p>Zur Spielidee: Mittels eines Gruppenfindungsspiel soll die Großgruppe in kleinere Gruppen geteilt werden. Jede Gruppe überlegt sich einen kreativen Gruppennamen. Danach kann es auch schon losgehen. Daher gut aufgepasst!</p> <p>Der*die Spielleiter*in zählt aufgelistete Gegenstände (Beispiele sind unten angeführt) auf und bittet die Gruppen (jede bekommt einen Stift und eine Liste mit), hiervon so viele wie möglich bis zu einer bestimmten Uhrzeit (Zeitdauer muss festgelegt und kommuniziert werden) zu besorgen. Die Kinder können in einem abgesteckten Areal und in der umliegenden Umgebung nach ihnen fragen/suchen: bei sich zuhause, Nachbarn, Freunden, ...). Die Gegenstände werden benötigt, um eine Mission zu erfüllen/Zutritt zu etwas zu gelangen/um einen Zaubertrank zu brauen ... Für die einzelnen Gruppen geht es nicht um Vollständigkeit der zu suchenden Gegenstände, sondern darum, so viele wie möglich zu ergattern. Als Unterstützung darf sich jede Gruppe in einer Liste hierzu Notizen machen.</p> <p>Beispiele für Gegenstände, die besorgt werden können:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Comic</td> <td>Kluppe</td> <td>Rechnung</td> </tr> <tr> <td>Schlecker</td> <td>Visitenkarte</td> <td>Perücke</td> </tr> <tr> <td>Erdäpfel</td> <td>Zahnstocher</td> <td>CD</td> </tr> <tr> <td>Tischtennisball</td> <td>Pferdefoto</td> <td>Schraubenschlüssel</td> </tr> <tr> <td>Blume</td> <td>grüne Gurke</td> <td>Schokoosterhase</td> </tr> <tr> <td>Kirchenzeitung</td> <td>Schillingmünze</td> <td>Regenschirm</td> </tr> </table>			Comic	Kluppe	Rechnung	Schlecker	Visitenkarte	Perücke	Erdäpfel	Zahnstocher	CD	Tischtennisball	Pferdefoto	Schraubenschlüssel	Blume	grüne Gurke	Schokoosterhase	Kirchenzeitung	Schillingmünze	Regenschirm
Comic	Kluppe	Rechnung																			
Schlecker	Visitenkarte	Perücke																			
Erdäpfel	Zahnstocher	CD																			
Tischtennisball	Pferdefoto	Schraubenschlüssel																			
Blume	grüne Gurke	Schokoosterhase																			
Kirchenzeitung	Schillingmünze	Regenschirm																			

	<p>Variationen 1: Jede Gruppe darf einen weiteren Gegenstand ihrer Wahl bestimmen. Wird dieser mitgebracht, dann zählt auch dieses Ding.</p> <p>Variationen 2: Wenn viele junge Kinder dabei sind, das Straßennetz zu dicht ist oder Wohnungen/Häuser zu weit weg liegen, können die Gegenstände vorab organisiert und am Gelände (z.B. Pfarrgarten) versteckt/platziert werden.</p> <p>Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung Die folgende Tabelle kann dem* der Spielleiter*in helfen, festzustellen, welche Gruppe die meisten Gegenstände gefunden hat: Liste ohne Gruppennamen (siehe S. 29 im Anhang)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1. Gruppe Würstchen</th> <th>2. Gruppe Kungfu</th> <th>3. Gruppe schlaue Füchse</th> <th>4. Gruppe schnellen Blitze</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grüne Gurke</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kluppe</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pferdefoto</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		1. Gruppe Würstchen	2. Gruppe Kungfu	3. Gruppe schlaue Füchse	4. Gruppe schnellen Blitze	Grüne Gurke					Kluppe					Pferdefoto					...					Summe				
	1. Gruppe Würstchen	2. Gruppe Kungfu	3. Gruppe schlaue Füchse	4. Gruppe schnellen Blitze																											
Grüne Gurke																															
Kluppe																															
Pferdefoto																															
...																															
Summe																															
Quelle:	Vohland, Ulrich (2000): Spiele für Kinderfeste, Leck: Matthias-Grünwald-Verlag S. 58-59																														

Aufgaben-Würfelspiel			
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinschaftssinn fördern Selbstbewusstsein stärken Gemeinsam Spaß haben 		
Anzahl:	mind. 6	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> drinnen draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	30-60 min
Material:	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenkärtchen (siehe S. 31-41 im Anhang) Würfel mit Symbolen oder Zahlen Stifte, Papier Materialien für die verschiedenen Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"> ☺: - ♥: Glas mit Wasser, Polster ●: Handy, ev. Soundbox, Glas mit Wasser 👉: - ✓: - 👂: - 		
Ablauf:	Die Spielleitung bereitet Kärtchen mit Aufgabenbeschreibungen vor, und teilt diese auf sechs Stapel auf. Anstelle der Zahlen können auch nette Symbole als Hinweis für verschiedene Kategorien von Aufgaben verwendet werden. Die Kinder setzen sich in einem Kreis auf den Boden, die Spielleitung legt die Stapel und einen Würfel (Schaumstoffwürfel) mit Zahlen (Symbolen) in die Mitte.		

Das älteste Kind würfelt eine Zahl (ein Symbol), zieht vom Stapel mit der entsprechenden Nummer (Symbol) eine Karte, liest die Aufgabe für sich durch, und führt sie vor der Gruppe aus. Dann reicht er einem anderen Kind den Würfel. Das Spiel endet, wenn keine neuen Kärtchen mehr vorhanden sind, oder die Spielleitung es für angebracht hält.

Mögliche Aufgaben

Ratet mal! Symbol Mund: ☺ 1

- Stelle ohne Verwendung deiner Arme einen Fisch pantomimisch dar.
- Stelle pantomimisch die Redewendung "Jemanden in die Pfanne hauen" dar.
- Stelle pantomimisch die Redewendung "Jemanden den Buckel hinunterrutschen" dar.
- Erkläre einem Kind das Wort "Geburtstagsüberraschungsgeschenksidee" ohne darin vorkommende Wörter zu verwenden.
- Bitte, ohne dabei zu reden, ein Kind für dich ein Schwein zu spielen.
- Versuche den anderen Kindern nur durch Zeichnen den Begriff "Gast" zu entlocken.

Tut gut! Symbol Herz: ♥ 2

- Mach aus deinen Händen einen Kamm und frisiere damit ein Kind, das du magst. Bitte das Kind um sein*ihre Einverständnis.
- Such dir ein Kind aus und flüstere ihm etwas Nettes ins Ohr, das es dann laut allen anderen sagen soll.
- Hol ein Glas mit Wasser und serviere es einem Kind, als wäre dieses ein*e König*in.
- Suche eine weiche Unterlage, lege sie auf deinen Platz und lade, ohne dabei zu sprechen, ein Kind ein, sich darauf gemütlich niederzusetzen.
- Versuche ein Kind zum Lachen zu bringen, ohne es zu berühren.

Für alle! Symbol Kugel: ● 3

- Du bist Chorleiter*in! Sing mit der ganzen Gruppe dein Lieblingslied.
- Du bist Tanzlehrer*in! Bitte ein Kind, seine Lieblingsmusik aufzulegen.
- Du machst Tanzbewegungen vor, die dann alle nachtanzen.
- Denk dir ein bekanntes Märchen aus! Sag es nicht, sondern stell mit den anderen - sie sind für dich wie Schaufensterpuppen - daraus eine Situation dar. Wer errät das Märchen?
- Deine Lieblingstätigkeit ist Reisen. Du bist schon überall auf der Welt gewesen. Versuch mit den anderen Kindern einen Ort oder eine Landschaft darzustellen, die dir gut gefallen hat. Lass alle das Dargestellte erraten.
- Du bist Gärtner*in. Stelle die anderen Kinder ohne zu reden so auf, dass sie einen Garten mit schönen Blumen, Sträuchern und Bäumen

darstellen. Nun darfst du sie vorsichtig gießen. Nimm ein Glas Wasser, tauche deine Finger ein und besprenkle ihre Gesichter.

- Heute möchtest du gerne in einen Zoo gehen. Du stellst mit Bewegungen und Geräuschen jedem Kind ein Tier dar, das dieses nachspielen muss. Am Ende rufst du laut das Wort "Zoo" und alle spielen gleichzeitig die Tiere.

Einer macht mit! Symbol ♡ 4

- Setz dich gemütlich auf den Schoß der*des Größten in der Runde und spiele ein kleines Baby. Bitte das Kind um sein*ihr Einverständnis.
- Such dir ein Kind aus, mit dem du einen originellen Schimpfwörter-Wettbewerb durchführst. Nennt also abwechselnd Schimpfwörter, jeder mindestens zehn.
- Such dir ein Kind aus und spiele mit ihm eine Liebeserklärungsszene.
- Du spielst einen Hund, der sein Herrchen oder Frauchen sucht, beschnüffelst alle und setzt dich Pfötchen gebend vor ein Kind und bellst.
- Such dir ein Kind aus und versuche ihm vorsichtig klar zu machen, dass du etwas, was ihm sehr wichtig ist, kaputt gemacht hast, du darfst ihm aber nicht sagen was.
- Such dir ein Kind aus, überlege mit ihm, ohne dass es die anderen hören können, was ihr Lustiges für oder mit der Gruppe machen könnt, und tut dies dann auch.

Wahrheit oder Lüge: Symbol Hakerl ✓ 5

- Erzähle der Gruppe zwei Erlebnisse von dir, wobei eines aber erlogen ist. Lass sie raten, welches es ist.
- Zähl fünf Speisen auf, auch eine, die du überhaupt nicht magst. Wer errät diese?
- Nenne drei Beschäftigungen. Wer errät, welche du am liebsten und welche du überhaupt nicht magst?
- Nenne fünf Lieder, Musikgruppen oder Sänger*innen. Lass die Gruppe erraten, was oder wen du davon überhaupt nicht magst.
- Erzähl der Gruppe, wo du in deinem Leben schon überall warst (Orte, Landschaften, Lokale ...), auch etwas Erlogenes. Lass sie es erraten.
- Erzähle eine wahre Geschichte aus deinem Leben oder dem Leben einer*s Bekannten, baue jedoch einen Fehler oder eine falsche Aussage ein. Wer kann das Unwahre entlarven?

Überraschung: Symbol offener Briefkasten ☞ 6

- Such dir zwei Kinder aus und klopf ihnen auf die Schultern.
- Such dir ein paar Kinder aus und tanze mit ihnen "Ringel Reihe" oder ein anderes bekanntes Spiel.
- Such dir ein Kind aus. Ihr beide habt die Aufgabe, euch an den Schultern haltend jeweils auf einem Bein, eine Runde um die Gruppe zu hüpfen. Ihr singt dabei einen bekannten Hit.

	<ul style="list-style-type: none"> • Such dir ein paar Kinder aus und spiele mit ihnen ein Märchen. Lass es die anderen erraten. • Teile jedem Kind eine bestimmte Rolle (Person, Tier oder Gegenstand) eines bekannten Märchens zu. Spielt das Märchen nach, wobei jedes anstelle seiner Sprache nur einen Laut verwenden darf (z.B. to-toto, tötötö, tätätä, dididi, süsüsü, bembembem ...). Jede*r darf sich seinen Laut selber aussuchen. • Such dir drei Kinder. Eines spielt die Großmutter, eines den Vater und eines die Mutter. Du selber bist das Kind und willst ihnen etwas Wichtiges sagen, traust dich aber nicht so richtig (z.B. du hast die Fensterscheibe mit dem Fußball zerschossen).
Quelle:	Felder Christine, Frischmann Christoph, (1998): Geburtstagsspiele, Wien: Katholische Jungschar Österreich S. 131 - 134














Schatzsuch-Spiel

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> 🔵 Fähigkeiten im logischen Denken und Kombinieren von Ergebnissen erweitern 🔵 gemeinsam Lösungen finden 🔵 im Team zusammenarbeiten 		
Anzahl:	mind. 4 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> 🔵 drinnen (nur in einem großen Haus) 🔵 draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	1 Stunde
Material:	<ul style="list-style-type: none"> 🔵 großen Bogen Papier (dient als Schatzkarte) 🔵 verschiedene Rätsel 🔵 Papier 🔵 Stifte 🔵 Schatz <p>Je nach Art der Schatzsuche:</p> <ul style="list-style-type: none"> 🔵 Scheren 🔵 Zitronensaft für Geheimschrift 🔵 Farben 🔵 Instrumente 🔵 Verkleidungen 🔵 Seile, Wolle, Tücher, ... für Markierungen 🔵 Sticker 🔵 Rätselpass 🔵 ... 		
Ablauf:	<p>Beim Schatzsuch-Spiel müssen die Kinder Hinweise und Rätsel finden bzw. lösen, um einen Schatz zu finden. Entweder es wird ein klarer Ausgangspunkt festgelegt und der Schatz kann nur entdeckt werden, wenn die Stationen nacheinander gefunden werden, d.h. eine Station gibt den Hinweis zur nächsten Station, oder verschieden markierte Stationen müssen gefunden werden und die gesammelten Informationen ergeben den Hinweis für den Fundort. Die Gestaltung der Rätsel und der Stationen kann sehr unterschiedlich sein und hängt von den örtlichen und räumlichen Gegebenheiten ab.</p> <p>Mögliche Gestaltungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> 🔵 Nett gestaltete Nachrichten 🔵 Wegbeschreibungen mit Symbolen 🔵 Wegbeschreibungen mit Richtungs- und Schrittangaben 🔵 Geheimschriften 🔵 Puzzleteile 🔵 Teile eines Lösungswortes 🔵 Farbpunkte 🔵 Dekorationsmaterialien 🔵 Helfer mit Verkleidung 🔵 Geräusche 🔵 Markierungen mit Seilen, Wolle, Tüchern, buntem Papier, Papierschnipseln, Sägemehl 		
Quelle:	Felder Christine, Frischmann Christoph, (1998): Geburtstagsspiele, Wien: Katholische Jungschar Österreich S. 135		

50 Fragen-Spiel

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Teamwork entwickeln • miteinander Lösungen finden • rasche räumliche Orientierung finden • Merkfähigkeit steigern 		
Anzahl:	9-30 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> • drinnen • draußen
Alter:	ab 8 Jahren (je nach Schwierigkeit der Fragen)	Dauer:	ca. 45 Minuten (je nach Schnelligkeit der Kinder)
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Würfel • 1 Seil/Reifen/Tuch • 50 vorbereitete Fragen auf Karten (siehe S. 43-50 im Anhang) 		
Ablauf:	<p>Vorbereitung: 50 nummerierte Fragekarten werden in einem abgegrenzten Spielgelände verteilt. Mit einem Seil/Reifen/Tuch wird an einem zentralen Ort ein Startpunkt markiert.</p> <p>Spielablauf: Die Spieler*innen werden in Teams zu 3-4 Personen aufgeteilt. Zu Beginn würfelt jedes Team eine „Startzahl“, die gleichzeitig die Nummer der ersten Fragekarte darstellt. Alle Teams laufen gleichzeitig auf ein Startsignal hin los.</p> <p>Jedes Team sucht nun seine gewürfelte Zahl im Gelände. Wenn die richtige Karte gefunden wurde, muss das Team die Frage möglichst schnell beantworten und zum Startpunkt zurücklaufen. Die Frage darf nur dann beantwortet werden, wenn alle Spieler*innen des Teams auf dem Startpunkt (Seil/Reifen/Tuch) stehen. Wenn die Antwort richtig ist, wird wieder gewürfelt und die Zahl zu der ersten gewürfelten Zahl dazugezählt. Bei einer falschen Antwort, wird die gewürfelte Zahl abgezogen.</p> <p>Die Nummer der nächsten Fragekarte ist immer das Ergebnis aus der Rechnung zuvor.</p> <p>Beispiel: Team A hat die Startzahl „4“ und würfelt als nächste Zahl „3“. Bei einer richtigen Antwort wird addiert: $4+3=7$. Frage 7 muss nun gesucht und beantwortet werden. Bei einer falschen Antwort wird subtrahiert: $4-3=1$. Frage 1 muss gesucht und beantwortet werden. Entsteht beim Subtrahieren eine negative Zahl (z.B. $2-6=-4$), dann muss das Team wieder von vorn beginnen und eine neue Startzahl wird gewürfelt.</p> <p>Hat ein Team gewonnen, hilft es dem Team, das von der Punktezahl her noch den weitesten Weg zurücklegen muss, um ins Ziel zu kommen.</p> <p>Wichtig: An Ort und Stelle werden die Fragekarten gelesen und dann auch liegen gelassen.</p>		

	<p>Tipp: Die Schwierigkeit der Fragen kann auf die jeweilige Zielgruppe abgestimmt werden.</p> <p>Ergänzung: Es ist auch möglich diese Fragen gegen die Aufgaben des Gemeinen Nummernlaufspiels auszutauschen.</p>
Quelle:	Hechenberger Alois, Michaelis Bill, O' Connell John M. (2001): Bewegte Spiele für die Gruppe, Münster: Ökotopia Verlag S. 66

Gemeines Nummern-Laufspiel (GNLS)			
Ziele:	<ul style="list-style-type: none">  Umgebung kennen lernen  Orientierung im Raum finden  eine Aufgabe gemeinsam lösen  gemeinsam strategisch Lösungswege entwickeln 		
Anzahl:	mind. 6 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none">  drinnen  draußen
Alter:	ab 7 Jahren	Dauer:	45 - 60 min
Material:	<ul style="list-style-type: none">  Spielplan mit 70 Feldern (selbst gestalten)  Würfel  Spielsteine mit unterschiedlichen Farben entsprechend der Anzahl der Gruppen  Nummernkärtchen mit einer Zahl vorne und einem Codewort auf der Rückseite – bitte selbst herstellen (Liste Nummern, Aufgaben, Lösungsworte siehe S. 51 - 57 im Anhang)  Farben für Punkte auf die Haut 		
Ablauf:	<p>Spielvorbereitung: Die Nummernkärtchen werden im Haus, auf dem Zeltplatz etc. bunt gemischt mit Klebeband an verschiedenen (wichtigen) Stellen so aufgeklebt, dass die Zahlen sichtbar sind. Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen sichtbaren Farbpunkt (Schmink-, Wasser-, Fingerfarbe, Filzstift) entsprechende der Farbe ihres Spielsteines.</p> <p>Ablauf: An einer zentralen Stelle liegt der Spielplan auf, bei dem ein*e Gruppenleiter*in sitzt. Die Gruppen würfeln nacheinander und suchen jene Nummer im Haus/auf der Wiese/dem Lagerplatz/Pfarrhof, auf der ihr Spielstein zu stehen gekommen ist. Hat eine Gruppe ihre Nummer entdeckt und auf der Rückseite das Lösungswort gelesen, kommt es zur Stelle mit dem Spielplan zurück, nennt dem*r Gruppenleiter*in das Lösungswort und erhält im Gegenzug eine Aufgabe, ein Rätsel, die diesem Codewort zugeordnet ist. Wichtig dabei ist: Die Aufgabe kann erst dann gestellt und gelöst werden, wenn die ganze Gruppe sich beim Spielplan eingefunden hat! Ist die Aufgabe gelöst, darf weiter gewürfelt werden.</p>		

	<p>Es ist empfehlenswert, dass auch jede Gruppe eine eigene*n Gruppenleiter*in hat, der*die das Codewort überprüft und die Aufgabe stellt.</p> <p>Damit man nicht hunderte an Kärtchen braucht kann man den Würfel auf 1,2 und 3 beschränken. Es reichen dann ein Spielplan und Kärtchen bis 40 (1 Stunde Spielzeit) oder 60 (ca. 1,5 Stunden Spielzeit) aus, abhängig von den Wegen die zwischen Kärtchen und Spielplan zurückgelegt werden müssen.</p> <p>Variation: Ein Feld darf nicht doppelt besetzt werden. Der Spielstein rückt auf das nächste freie Feld vor. Dies verhindert, dass zwei Gruppen gleichzeitig mit derselben Aufgabe (Rätsel) beim Spielplan stehen und die eine Gruppe die Lösung durch die andere Gruppe erfährt.</p>
Quelle:	unbekannt



Privatgrundstücke

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Teamfähigkeit stärken 🟢 gemeinsam Lösungswege finden 🟢 miteinander kooperieren 		
Anzahl:	8-18 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 drinnen 🟢 draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	30 – 45 Minuten
Material:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 vorbereitete Teppichfliesen 🟢 Malerkrepp 🟢 Marker 🟢 Zahlenkarten (entsprechend der Anzahl der Mitspieler*innen) 		
Ablauf:	<p>Spielvorbereitung Anzahl der Mitspieler*innen ist bereits bekannt? Lege dir die entsprechenden Zahlenkarten bereit. Bsp.: Wenn 10 Personen mitspielen, so lege dir die Zahlenkarten 1 bis 10 bereit. Jedes Grundstück (=Teppichfliese) bekommt, mittels Malerkrepp und Marker, eine Zahl aufgemalt. Pro Mitspieler (= Zahlkarte) darf es gerne mehrere Grundstücke geben.</p> <p>Beschreibung des Spiels Es wird mittels der „Grundstücke“ – Teppichfliesen ein Parcours ausgelegt. Auf dieser Wegstrecke kann man bequem von einem Grundstück zum anderen und so von einer Seite des Raumes/Feldes auf die andere gelangen. Jede*r Mitspieler*in zieht eine der Zahlenkarte. Die Grundstücksbesitzer*innen sind mittels der auf dem Grundstück angebrachte Zahl (Malerkrepp) ausgewiesen. Alle Spieler*innen sind Inhaber*innen von mehreren Grundstücken, die mal näher, mal weiter weg über den Parcours verteilt sind. Das Ziel der Gruppe ist es, über die gesamte Wegstrecke auf die andere Seite des Spielfeldes zu kommen.</p> <p>Dabei gelten folgende Regeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> 🟢 Die Spieler*innen dürfen nur deren eigene Grundstücke betreten (ausgewiesen durch die Zahl). 🟢 Auf andere Grundstücke darf nur dann gestiegen werden, wenn der*die Eigentümer*in auch auf dieser Teppichfliese draufsteht. Wenn der/die Eigentümer*in ihre Fliese verlässt, müssen sie auch von dem*r anderen Mitspieler*in verlassen werden. 🟢 Über den Boden zwischen den Grundstücken ist ein Betretungsverbot ausgesprochen worden. Wird der Boden betreten bzw. berührt, so muss die*der betreffende Spieler*in zurück zum Start/Anfang. 🟢 Es gibt für die Gruppen eine Planungs- und eine Aktionsphase, die zur Verfügung steht. <p>Variante A Die Gruppe bekommt ergänzend einige „Jokergrundstücke“, die nach taktischen Überlegungen in den Parcours eingebracht werden können. Doch muss jeder dieser „Joker-Fliesen“ vorher einer Person zugeordnet werden. Nach</p>		

	<p>dem Einbringen in den Parcours kann die Lage der Teppichfließe nicht mehr verändert werden.</p> <p>Variante B Nur in eine Richtung kann der Parcours durchschritten werden. Es ist nicht möglich, in Richtung Ausgangspunkt auf ein Grundstück zurückzukehren. Scheint die Lösung der Aufgabe aus der aktuellen Stellung nicht mehr erfüllbar, so kann sich die Gruppe entscheiden, zusammen an den Start zurückzukehren. Eine Planungszeit kann bei dieser Variante mit jedem neuen Versuch immer wieder eingeplant werden.</p> <p>Wissenswertes / Schwierigkeitsgrad variieren Die Herausforderung bei dieser Aufgabe kann durch die Anzahl, Größe und Lage der Grundstücke unterschiedlich gestaltet werden. Die Verteilung kann auch so aussehen, dass die Spieler*innen noch mehr aufgefordert sind, in unterschiedlichen Spieler*innen-Zusammensetzungen miteinander zusammen zu arbeiten. Einzelne Grundstücke können bei größeren Gruppen auch mehreren Eigentümer*innen zugeschrieben werden.</p>
Quelle:	Gilsdorf Rüdiger, Kistner Günter (2001): Kooperative Abenteuerspiele 2, 10. Auflage, Bad Langensalza: Friedrich Verlag GmbH S. 121

Wildwechsel			
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Schnelligkeit, Merkfähigkeit, Geschicklichkeit weiterentwickeln ■ Sich im Rollenwechsel üben ■ in Rollen schlüpfen 		
Anzahl:	mind. 12 Personen	Ort:	<ul style="list-style-type: none"> ■ drinnen ■ draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	ca. 30 Min
Material:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bänder (in der Spieleranzahl) in 3 bzw. 4 unterschiedlichen Farben (braun = Hirsche; schwarz = Wildschwein; gelb = Biene; orange = Hühner) (Jede*r bekommt ein Band. Bei 20 Spieler*innen werden diese in 4 Tierarten geteilt. Demnach benötigen wir 20 Bänder in vier verschiedenen Farben. 5 Bänder haben die gleiche Farbe.) ■ evtl. Trinken für die Getränke / Ge-Tränke ■ evtl. Kärtchen mit Fangregeln für alle Kinder (Anhang S. 59) ■ für große Gruppen: Schilder für die zwei Waldteile ■ Krepppapier o.Ä. (Absperband, Seile) für die „Straße“ 		
Ablauf:	<p>Die Geschichte Im Wald tut sich was! Die Hirsche sind unzufrieden, die Bienen wirken grantig, die Wildschweine grunzen nur mehr gelangweilt vor sich hin und die Hühner sind seit Tagen nicht mehr aus ihrem Stall gekommen. Was los ist? Der größte Traum der Hirsche ist seit einiger Zeit, Eier legen zu können. Die Hühner wünschen sich nichts sehnlicher als schwarz-gelbe Streifen. Die Bienen möchten ihren Stachel gegen ein Ringelschwänzchen tauschen und die Wildschweine träumen schon lange von einem großen Geweih. Na dann, auf</p>		

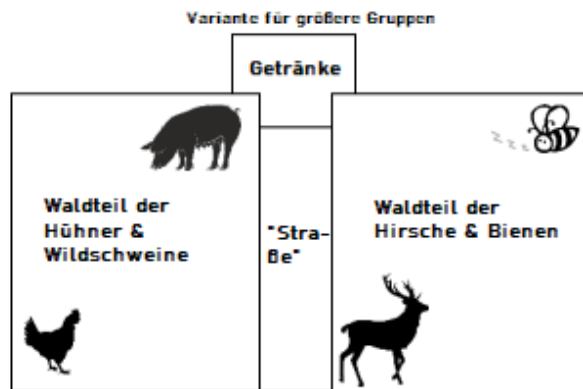
zum Wildwechsel! Denn nun beginnt das Fangspiel, bei dem die Kinder als Tiere durch Fangen ständig ihre Tierrollen wechseln können.

Zur Durchführung

Wenn ihr eine kleine Gruppe seid, kann das Spiel mit einem*r Gruppenleiter*in durchgeführt werden. Je mehr Kinder es mitspielen, desto mehr Gruppenleiter*innen sollten im Spiel/gebiet als Tiere unterwegs sein, um die Spielatmosphäre positiv zu steuern bzw. bei Unklarheiten zur Verfügung zu stehen. Für das Spiel werden mindestens 12 Kinder benötigt.

Das Spielgebiet (siehe auch Skizze):

Das Spiel kann sowohl auf einer flachen größeren Wiese als auch in einem flachen, lichten Wald (mit wenig Unterholz) gespielt werden. Es ist wichtig, dass alle Kinder die Grenzen des Spielgebietes kennen. Im Spielgebiet befindet sich die Getränke, ein Ort, an dem die Kinder nicht gefangen werden können (Leo) und etwas zu trinken bekommen. Spielgebiet für große Gruppen: Die zwei Waldteile sind durch eine „Straße“ getrennt. Die Straße ist z.B. durch Krepppapier oder Absperrband gekennzeichnet.



Der Beginn:

Zu Beginn des Spiels wird die Geschichte erzählt und die Spielregeln erklärt. Die Kinder teilen sich in Tiergruppen auf und schlüpfen in die Rollen der Tiere. Die Hühner und Wildschweine beginnen in einem Waldteil, die Hirsche und Bienen im anderen. Nach dem Beginn bewegen sich alle Tiere im ganzen Spielgebiet.

Tipp: Wenn es eine große Gruppe von Kindern ist, ist es ratsam, dass je ein*e Gruppenleiter*in mit einer Gruppe von Tieren ins Spielgebiet geht und ihnen dort die Regeln erklärt.

Das Spielprinzip:

Das Fangen:

Die Hirsche, erkennbar an einem braunen Band, wollen Eier legen können und fangen daher die Hühner. Die Hühner, erkennbar an einem orangefarbenen Band, wünschen sich gelbe Streifen und fangen daher die Bienen. Die Bienen, erkennbar an einem gelben Band, möchten ein Ringelschwänzchen haben und fangen daher die Wildschweine. Die Wildschweine, erkennbar an einem schwarzen Band, träumen von einem großen Geweih und fangen daher die Hirsche.

Wird ein Kind von einem anderen Kind gefangen, heißt es „Achtung Wildwechsel!“ Die beiden Tiere tauschen nämlich nun ihre Tierart, d.h. auch ihre Bänder. Die Kinder erklären einander kurz, vor welcher Tierart sie sich nun in Acht nehmen müssen bzw. wen sie fangen. Wichtig: Die Person, mit der man gewech-

	<p>selt hat, darf nicht gleich gefangen werden. Damit die Kinder sich leichter merken können, wer wen fängt bzw. wer von wem gefangen wird, kann für jedes Kind ein Kärtchen mit den Spielregeln (siehe S. 59 im Anhang) kopiert werden.</p> <p>Für kleine Gruppen: Bis ca. 12 Kinder gibt es drei Gruppen von Tieren, die einander fangen, ab ca. 16 Kindern gibt es vier Gruppen von Tieren. Wird das Spiel mit 3 Gruppen gespielt, so fallen die Bienen weg, d.h. die Hirsche fangen die Hühner, die Hühner (neu!) die Wildschweine und die Wildschweine wiederum die Hirsche.</p> <p>Die Hilfe: Alle Tiere können sich Hilfe holen, um nicht gefangen zu werden. Um anderen Kindern zu signalisieren, dass Hilfe benötigt wird, besinnen sich alle Tiere auf ihre speziellen Laute: „Die Hirsche röhren, die Hühner gackern (und flattern), die Bienen summen und die Schweine grunzen während des Laufens. Finden sich zwei Tiere der gleichen Tierart zusammen, können sie nicht mehr gefangen werden. Sobald die Gefahr vorbei ist, trennen sich die Tiere wieder.</p> <p>Hilfe-Variante: Für größere Gruppen mit älteren Kindern kann eine Zusatzregel spannend sein: Im Waldteil der Hühner & Schweine gilt die Regel, dass man nur von Tieren der gleichen Tierart Hilfe bekommen kann. Das zeigt auch ein Schild in dem Waldteil an. Stehen zwei Tiere der gleichen Art zusammen, können sie nicht mehr gefangen werden. Im Waldteil der Hirsche & Bienen können Tiere nur von Tieren einer anderen Art Hilfe bekommen. Haben sie ein zweites, anderes Tier gefunden, können sie nicht mehr gefangen werden. Sobald die Gefahr vorbei ist, trennen sich die Tiere wieder.</p> <p>Die Ge-Tränke: An diesem Ort kann niemand gefangen werden (Leo). In der Ge-Tränke können sich die Kinder ausruhen und etwas trinken.</p> <p>Die „Straße“ (für größere Gruppen): Auf der Straße ist der*die Förster*in (gespielt von einem*r Gruppenleiter*in) unterwegs. Er/Sie sieht es gerne, wenn sich die Tiere in ihrem eigenen Waldstück aufhalten. Trifft der*die Förster*in ein Tier auf der Straße (also beim Wechsel der Waldstücke) an, verwickelt er*sie dieses sofort in ein Gespräch, was es denn im anderen Waldteil zu suchen hat. Nun ist eine gute Erklärung gefragt, bevor das Tier weiter seines Weges gehen kann. Der*die Förster*in ist ein witziges Element, das die Kinder zum Diskutieren anregt, soll aber die Kinder nicht zu oft aufhalten.</p> <p>Das Ende des Spiels: Bevor das Fangen und Gefangen-Werden fad wird, ist das Spiel zu Ende. Wird das Spiel in einem Waldstück gespielt, ist es gut, ein Signal (z.B. Tröte) für das Ende zu vereinbaren.</p>
Quelle:	Diözesanleitung der Kath. Jungschar ED Wien (2005): Lager – Alltag und Programm 3, 2. Auflage, Wien: Diözesanleitung der Kath. Jungschar ED Wien S. 43 - 44

Herz ist Trumpf

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Taktik entwickeln 🟢 Rasche Reaktion zeigen 🟢 Entscheidungen treffen 		
Anzahl:	Je nach Anzahl der Kinder werden 2-5 Gruppenleiter*innen benötigt.	Ort:	🟢 draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	mind. 10 Min.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Kartenspiele (pro ca. 30 Spielerinnen ein Satz mit 52 Karten) 🟢 10 Kartonherzen zum Umhängen als Kennzeichnung der Fänger*innen 🟢 evt. Narrenkappen für die Joker 🟢 Material für die Erfrischungsstation 		
Ablauf:	<p>Grundidee und Ablauf: Alle Kinder bekommen Spielkarten. Kinder mit Herzkarten sind die Fänger*innen.</p> <p>Durch Tauschregeln können die Kinder andere Karten bekommen. Beim "Kartenstapel" ist das "Leo" (Erfrischungsstation) eingerichtet. Es wird solange gespielt, wie es den Kindern Spaß macht.</p> <p>Einstieg Die Kinder teilen sich in vier Gruppen, begeben sich mit einem*r Gruppenleiter*in ins Spielgebiet und erfahren dort die Spielregeln. Jedes Kind erhält eine Karte aus einem Kartenspiel, und zwar alle aus einer Gruppe dieselbe Farbe (entweder Herz, Pik, Treff oder Karo). Herzkarten werden nur ab dem Wert fünf ausgegeben. Die Kinder mit Herzkarten sind die Fänger*innen und bekommen als Kennzeichnung ein großes rotes Kartonherz zum Umhängen.</p> <p>Zentral im Spielgebiet befindet sich der Kartenstapel. Dort kann nicht gefangen werden, die Kinder können sich ausruhen und vielleicht auch eine Erfrischung bekommen.</p> <p>Spielregeln Wenn ein Herz-Kind eines ohne fängt, verfahren sie entsprechend den Tauschregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> 🟢 Fängt Herz eine höhere Spielkarte (z.B. ein Herz-9 eine Pik-Dame), tauschen die beiden alle Karten und damit auch die Rollen (und das Kartonherz). 🟢 Fängt Herz eine niedrigere Spielkarte (z.B. ein Herz-9 einen Kreuzer), nimmt es dem*r anderen die Karte ab, der*die sich beim Kartenstapel eine neue holt. <p>Weiters können auch beim Kartenstapel die Karten (und damit die Rollen) gewechselt werden:</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • Hat ein Herz-Kind drei verschiedenfarbige Karten, geht es zum Kartensapel und entscheidet, ob es Fänger*in bleiben will oder normale Spielerin werden will. <p>Die Kinder mit anderen Spielkarten können sich zusammentun:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie können Drillinge bilden (also drei gleichhohe Spielkarten, z.B. drei Fünfer) und dann ein Herz fangen. Mit diesem gehen sie zum Kartensapel, wo alle neue Karten bekommen. <p>Tipps: Die Gruppenleiter*in beim Kartensapel (= Spielleiter*in) kann durch die Kartenausgabe das Verhältnis Fängerinnen/Nichtfängerinnen regulieren (mehr oder weniger Herzkarten ausgeben) Es können je nach Anzahl der Kinder auch ein bis drei Gruppenleiter*innen als Joker mitspielen. Die Joker tragen als Erkennungszeichen eine Narrenkappe und können alle Karten stechen. Dadurch können sie steuernd in den Spielverlauf eingreifen.</p>
Quelle:	Kath. Jungschar Erzdiözese Wien (2000): LAGER – Alltag und Programm 2, Gestaltungsvorschläge für Kinderlager, 3. Auflage, Wien: Kath. Jungschar Erzdiözese Wien S. 203

Pizzaflitzer			
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Teamwork in den Blick nehmen • Freude an der Bewegung haben • Spieltaktik erweitern 		
Anzahl:	4-8 Gruppenleiter*innen mind. 10 Kinder	Ort:	• draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	frei wählbar nach Spiellust (Empfehlung: mind. 20 min)
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Finger- oder Wasserfarben in "Zutaten"-Farbrichtungen (z.B. rot für Paradieser, rosa für Schinken, gelb für Käse, grün für Pfefferoni, weiß für Knoblauch, etc.); insgesamt ca. drei bis fünf Zutaten • oder: Kartonpizzas mit Klarsichtfolie überzogen, White-Board-Stifte oder abwischbare Overhead-Stifte • feuchtes Tuch, z.B. Küchenrolle, zum Wegwischen für das Mehlgespent • Verkleidung für das Mehlgespent z.B. weißes Leintuch 		
Ablauf:	<p>Kurzbeschreibung: Alle Kinder bewegen sich als "Pizzaflitzer" durch das Spielgelände und sammeln dort Zutaten für ihre Pizzen. Das Mehlgespent will sie von ihrer Pizza-Idee abbringen und nimmt ihnen die Zutaten ab. Drei Pizzaflitzer mit allen Zutaten können das Mehlgespent mit ihren Pizzen füttern und es damit zu einer Verdauungspause bringen.</p>		

	<p>Spielablauf: Die Kinder verwandeln sich in Pizzaflitzer und begeben sich zunächst als leere Pizzaböden (ohne Farbkleckse) in das Spielgebiet (am besten ein Wald oder ein Gebiet, in dem es viele Verstecke gibt). Dort suchen sie nach den Zutaten, die die umherwandernden Gruppenleiter*innen gerne verteilen. Jede*r Gruppenleiter*in hat nur eine Sorte von Zutaten. Die Kinder erhalten beim Zusammentreffen mit einem*r Gruppenleiter*in einen entsprechenden Farbkleck (z.B. ins Gesicht/auf den Handrücken/auf den „Pizzakarton“).</p> <p>Das Mehlgespenst hat sich im Gelände versteckt und nimmt die bereits gesammelten Zutaten der Pizzaflitzer weg (wischt Farbkleckse ab). Allerdings kann es das nur tun, solange noch nicht alle Zutaten bei einem Pizzaflitzer vereinigt sind. Fertige Pizzen mit allen Zutaten kann das Mehlgespenst nicht wegnehmen.</p> <p>Drei "komplette" Pizzaflitzer können das Mehlgespenst fangen und ihm ihre Pizzen zu essen geben. In diesem Fall werden alle Zutaten weggewischt (da es sie ja isst) und das Mehlgespenst macht für z.B. 5 Minuten eine Pause, um zu verdauen. Nach dieser Zeit sucht es erneut nach Pizza Flitzern.</p> <p>Das Spiel endet, wenn das Mehlgespenst so voll ist, dass es sich nicht mehr bewegen kann. Das ist z.B. dann, wenn es von jedem Kind einmal gefüttert wurde, wenn die Spiellust geringer wird oder zu einem anderen passenden Zeitpunkt.</p> <p>Tipps: Wenn die Kinder sich nicht anmalen lassen wollen, kann man auch mit Klarsichtfolie überzogene "Kartonpizzen" verwenden, auf die dann mit abwischbaren Stiften gemalt wird.</p> <p>Das Mehlgespenst kann das Spiel steuern, je nachdem wie viele Zutaten es den Kindern abnimmt.</p> <p>Es könnte auch Kostproben von Mehlspeisen verteilen, um die Pizzaflitzer abzulenken.</p> <p>Je nach Anzahl der Kinder können auch zwei oder mehrere Mehlgespenster unterwegs sein.</p>
Quelle:	Kath. Jungschar Erzdiözese Wien (2000): LAGER – Alltag und Programm 2, Gestaltungsvorschläge für Kinderlager, 3. Auflage, Wien: Kath. Jungschar Erzdiözese Wien S. 204

Buchstabenschmuggel

Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> 👉 Geschicklichkeit fördern 👉 Gruppenzusammengehörigkeit stärken 👉 Arbeit im Team verstärken 👉 Kreativität anregen 		
Anzahl:	mind. 8 Kinder	Ort:	👉 draußen
Alter:	ab 8 Jahren	Dauer:	ca. 1 Stunde
Material:	<ul style="list-style-type: none"> 👉 1 Set Buchstaben von A-Z pro Gruppe in der jeweiligen Gruppenfarbe (ein Buchstabe pro A4 Blatt - Selbstlaute in dreifacher Ausführung) 👉 1 Plan pro Gruppe, auf dem die Gruppennester eingezeichnet sind 👉 1 Rolle Klebeband pro Gruppe 👉 1 Farbband pro Kind zur Gruppenkennzeichnung 👉 Materialien für Spielstationen 		
Ablauf:	<p>Vorbereitungen: Für das Spiel wird ein Gelände oder Haus mit verschiedenen Versteckmöglichkeiten benötigt. Für jede Gruppe wird ein Start- und ein Zielnest eingerichtet. Der Weg zwischen diesen Nestern sollte sich mit dem der anderen Gruppen kreuzen.</p> <p>Die Kinder werden in gleich große Gruppen eingeteilt (Gruppengröße: mind. 4 Kinder, Gruppenanzahl: mind. 2 Gruppen).</p> <p>Stationenbetrieb: Zu Beginn des Spieles kann sich jede Gruppe bei Spielstationen Selbstlaute erspielen. Ideen für Spielstationen: Dosen schießen, Rätsel lösen, Ziel werfen ... Anzahl und Art der Spielstationen können an die Gruppe angepasst werden. Insgesamt können pro Gruppe maximal 10 Buchstaben gewonnen werden. Am Ende erhält jede Gruppe einen Plan, auf dem ein Startnest und Zielnest eingetragen ist.</p> <p>Spielablauf: Alle Gruppen begeben sich zu ihren Startnestern, in denen sie ein Buchstabenset des Alphabetes in ihrer Gruppenfarbe und eine Rolle Klebeband vorfinden. Aufgabe ist es nun die Buchstaben in das Zielnest zu schmuggeln. Für den Transport kleben sich die Kinder die Buchstaben sichtbar auf den Rücken. Sieht ein Kind am Weg ein Mitglied einer anderen Gruppe und kann den transportierten Buchstaben und den Namen des Kindes nennen, bekommt es seinen Buchstaben. Stimmt Buchstabe oder Name nicht, muss das Kind seinen eigenen Buchstaben an die andere Gruppe abgeben. Buchstabe in einer anderen Gruppenfarbe müssen nicht mehr abgegeben werden. Kinder, die keinen Buchstaben transportieren können auch keinen Buchstaben erschmuggeln. Das Schmuggeln endet, wenn das Startnest einer Gruppe leer ist.</p> <p>Nun hat jede Gruppe 5-10 Minuten Zeit um mit den geschmuggelten Buchstaben (alle Buchstaben, die bis zu diesem Zeitpunkt ins Zielnest gebracht wurden) möglichst viele Wörter zu bilden. Eigene Buchstaben dürfen einmal verwendet werden, Buchstaben in anderen Farben zweimal. Ziel kann sein aus den gelegten Wörtern einen gemeinsamen Satz zu bilden.</p>		

**Quelle:**

Manfred Kaderli & Team (2007): Geländespiele – Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese, 6. Auflage, Rex Verlag Luzern S. 56

Anhang

Grüne Gurke gesucht

Auswertungshilfe

Gegenstände	Gruppe 1 Gruppenname:	Gruppe 2 Gruppenname:	Gruppe 3 Gruppenname:	Gruppe 4 Gruppenname:
Grüne Gurke				
Kluppe				
Pferdefoto				
Lolli				
Visitenkarte				
Perücke				
Kartoffel				
Zahnklammer				
Kassette				
Tischtennisball				
saure Gurke				
Osterhase				
Pferdefoto				
Schraubenschlüssel				
Blume				
Comic				
Wäscheklammer				
Fahrkarte				
Summe maximal				

Aufgaben-Würfelspiel

<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Stelle ohne Verwendung deiner Arme einen Fisch pantomimisch dar.</p>	<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Stelle pantomimisch die Redewendung "Jemanden in die Pfanne hauen" dar.</p>
<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Stelle pantomimisch die Redewendung "Jemanden den Buckel hinunterrutschen" dar.</p>	<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Erkläre einem Kind das Wort "Geburtstagsüberraschungsgeschenksidee" ohne darin vorkommende Wörter zu verwenden.</p>
<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Bitte, ohne dabei zu reden, ein Kind für dich ein Schwein zu spielen.</p>	<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Versuche den anderen Kindern nur durch Zeichnen den Begriff "Gast" zu entlocken.</p>
<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Stelle ohne Verwendung deiner Arme einen Fisch pantomimisch dar.</p>	<p>Ratet mal! 😊 1</p> <p>Stelle pantomimisch die Redewendung "Jemanden in die Pfanne hauen" dar.</p>



<p>Tut gut! ♥2</p> <p>Mach aus deinen Händen einen Kamm und frisiere damit ein Kind, das du magst. Bitte das Kind um sein/ ihr Einverständnis.</p>	<p>Tut gut! ♥2</p> <p>Such dir ein Kind aus und flüstere ihm etwas Nettes ins Ohr, das es dann laut allen anderen sagen soll.</p>
<p>Tut gut! ♥2</p> <p>Hol ein Glas mit Wasser und serviere es einem Kind, als wäre dieses ein*e König*in.</p>	<p>Tut gut! ♥2</p> <p>Suche eine weiche Unterlage, lege sie auf deinen Platz und lade, ohne dabei zu sprechen, ein Kind ein, sich darauf gemütlich niederzusetzen.</p>
<p>Tut gut! ♥2</p> <p>Versuche ein Kind zum Lachen zu bringen, ohne es zu berühren.</p>	











<p>Für alle! ● 3</p> <p>Du bist Chorleiter*in! Sing mit der ganzen Gruppe dein Lieblingslied.</p>	<p>Für alle! ● 3</p> <p>Du bist Tanzlehrer*in! Bitte ein Kind, seine Lieblingsmusik aufzulegen.</p>
<p>Für alle! ● 3</p> <p>Du machst Tanzbewegungen vor, die dann alle nachtanzen.</p>	<p>Für alle! ● 3</p> <p>Denk dir ein bekanntes Märchen aus! Sag es nicht, sondern stell mit den anderen - sie sind für dich wie Schaufensterpuppen - daraus eine Situation dar. Wer errät das Märchen?</p>
<p>Für alle! ● 3</p> <p>Deine Lieblingstätigkeit ist Reisen. Du bist schon überall auf der Welt gewesen. Versuch mit den anderen Kindern einen Ort oder eine Landschaft darzustellen, die dir gut gefallen hat. Lass alle das Dargestellte erraten.</p>	<p>Für alle! ● 3</p> <p>Du bist Gärtner*in. Stelle die anderen Kinder, ohne zu reden so auf, dass sie einen Garten mit schönen Blumen, Sträuchern und Bäumen darstellen. Nun darfst du sie vorsichtig gießen. Nimm ein Glas Wasser, tauche deine Finger ein und besprenkle ihre Gesichter.</p>
<p>Für alle! ● 3</p> <p>Heute möchtest du gerne in einen Zoo gehen. Du stellst mit Bewegungen und Geräuschen jedem Kind ein Tier dar, das dieses nachspielen muss. Am Ende rufst du laut das Wort "Zoo" und alle spielen gleichzeitig die Tiere.</p>	





<p>Einer macht mit!  4</p> <p>Setz dich gemütlich auf den Schoß der*des Größten in der Runde und spiele ein kleines Baby. Bitte das Kind um sein*ihre Einverständnis.</p>	<p>Einer macht mit!  4</p> <p>Such dir ein Kind aus und spiele mit ihm eine Liebeserklärungsszene.</p>
<p>Einer macht mit!  4</p> <p>Such dir ein Kind aus, mit dem du einen originellen Schimpfwörter-Wettbewerb durchführst. Nennt also abwechselnd Schimpfwörter, jeder mindestens zehn.</p>	<p>Einer macht mit!  4</p> <p>Such dir ein Kind aus und versuche ihm vorsichtig klarzumachen, dass du etwas, was ihm sehr wichtig ist, kaputt gemacht hast, du darfst ihm aber nicht sagen was.</p>
<p>Einer macht mit!  4</p> <p>Du spielst einen Hund, der sein Herrchen oder Frauchen sucht, beschnüffelst alle und setzt dich Pfötchen gebend vor ein Kind und bellst.</p>	<p>Einer macht mit!  4</p> <p>Such dir ein Kind aus, überlege mit ihm, ohne dass es die anderen hören können, was ihr Lustiges für oder mit der Gruppe machen könnt, und tut dies dann auch.</p>











<p>Wahrheit oder Lüge ✓5</p> <p>Erzähle der Gruppe zwei Erlebnisse von dir, wobei eines aber erlogen ist. Lass sie raten, welches es ist.</p>	<p>Wahrheit oder Lüge ✓5</p> <p>Zähl fünf Speisen auf, auch eine, die du überhaupt nicht magst. Wer errät diese?</p>
<p>Wahrheit oder Lüge ✓5</p> <p>Nenne drei Beschäftigungen. Wer errät, welche du am liebsten und welche du überhaupt nicht magst?</p>	<p>Wahrheit oder Lüge ✓5</p> <p>Nenne fünf Lieder, Musikgruppen oder Sänger*innen. Lass die Gruppe erraten, was oder wen du davon überhaupt nicht magst.</p>
<p>Wahrheit oder Lüge ✓5</p> <p>Erzähl der Gruppe, wo du in deinem Leben schon überall warst (Orte, Landschaften, Lokale ...), auch etwas Erlogenes. Lass sie es erraten.</p>	<p>Wahrheit oder Lüge ✓5</p> <p>Erzähle eine wahre Geschichte aus deinem Leben oder dem Leben einer*s Bekannten, baue jedoch einen Fehler oder eine falsche Aussage ein. Wer kann das Unwahre entlarven?</p>





<p>Überraschung  6</p> <p>Such dir zwei Kinder aus und klopfe ihnen auf die Schultern.</p>	<p>Überraschung  6</p> <p>Such dir ein paar Kinder aus und tanze mit ihnen "Ringel Reihe" oder ein anderes bekanntes Spiel.</p>
<p>Überraschung  6</p> <p>Such dir ein Kind aus. Ihr beide habt die Aufgabe, euch an den Schultern haltend jeweils auf einem Bein, eine Runde um die Gruppe zu hüpfen. Ihr singt dabei einen bekannten Hit.</p>	<p>Überraschung  6</p> <p>Such dir ein paar Kinder aus und spiele mit ihnen ein Märchen. Lass es die anderen erraten.</p>
<p>Überraschung  6</p> <p>Teile jedem Kind eine bestimmte Rolle (Person, Tier oder Gegenstand) eines bekannten Märchens zu. Spielt das Märchen nach, wobei jedes anstelle seiner Sprache nur einen Laut verwenden darf (z.B. tototo, tötötö, tätätä, dididi, süsüsü, bembembem ...). Jede*r darf sich seinen Laut selber aussuchen.</p>	<p>Überraschung  6</p> <p>Such dir drei Kinder. Eines spielt die Großmutter, eines den Vater und eines die Mutter. Du selber bist das Kind und willst ihnen etwas Wichtiges sagen, traust dich aber nicht so richtig (z.B. du hast die Fensterscheibe mit dem Fußball zerschossen).</p>





50 Fragen-Spiel

1. Wie nennt man die „Nasenlöcher“ eines Pferdes?
2. Wie heißt der größte Berg Österreichs?
3. Welche Währung hat Polen?
4. In welcher Einheit werden Temperaturen in den USA gemessen?
5. Wie heißt die Landeshauptstadt von Vorarlberg?
6. Wie heißt die Hauptstadt von Norwegen?
7. Wie heißt die Hauptstadt von Uruguay?
8. Wie nennt man junge Wildschweine?
9. Wie viele Füße hat ein Tausendfüßler ungefähr?
10. Wie verständigen sich Bienen? Durch Düfte oder Tänze?
11. Wie heißt die kleinste Hunderasse?
12. Was bedeutet der Hinweis „forte“ zu den Noten eines Musikstücks?
13. Ein Komponist der trotz Taubheit komponierte?
14. Welches Instrument zählt zu den Holzblasinstrumenten, ist aber zum größten Teil aus Metall?
15. Wie heißt der Gegenstand, der beim Eishockey mit dem Schläger über das Spielfeld transportiert wird?
16. Aus wie vielen Spieler*innen besteht eine Fußballmannschaft?
17. Welches Land sieht auf der Landkarte aus „wie ein Stiefel“?



18. Wer übersetzte die Bibel erstmals ins Deutsche?
19. In welcher Religion ist der Freitag ein Ruhetag?
20. Wie wird das jüdische Gotteshaus genannt?
21. Welche Adelsfamilie regierte bis 1918 in Österreich?
22. Wie viele Flügel hat ein Schmetterling?
23. Wie viele Stacheln hat ein ausgewachsener Igel ungefähr?
24. Wie nennt man einen 42km Wettlauf?
25. Wer malte „Mona Lisa“?
26. Wie heißt der tiefste Punkt im Meer?
27. Wie heißt der größte Berg der Welt?
28. Wie heißt Pippi Langstrumpfs Affe?
29. Was speichern Kamele im Höcker auf ihrem Rücken?
30. Wie nennt man den Nachwuchs von Rehen?
31. Was ist das größte Tier der Welt?
32. Welcher Filmpreis wird in Cannes verliehen?
33. Wie heißt der kleinste Knochen des menschlichen Körpers?
34. Welches Land ist das größte der Welt?



35. Welches ist die längste Schlange der Welt?
36. Mit welchem Körperteil/Wie „atmen“ Fische?
37. Welches Land hat die meisten Einwohner*innen?
38. Wie heißt das größte Meer der Welt?
39. Was ist ein Pseudonym?
40. Wie heißt der längste Fluss Europas?
41. Welcher Fluss (der auch durch Österreich durchfließt) mündet ins schwarze Meer?
42. Welche Farbe entsteht, wenn man blau und gelb mischt?
43. Welcher Planet ist der Sonne am nächsten?
44. Welcher Mensch betrat als erster den Mond?
45. Wie nennt man die Galaxie, in der sich auch unsere Erde befindet?
46. Wie nennt man eine Staatsform, in der das Volk seine Regierung wählt?
47. Wie viele Zähne hat ein*e Erwachsene*r in der Regel?
48. Wie viele Tage hat ein Schaltjahr?
49. Woraus bestehen rund zwei Drittel der Oberfläche unseres Planeten?
50. Welche Währung hat die Schweiz?



Auflösungsbogen

1. Wie nennt man die „Nasenlöcher“ eines Pferdes?	Nüstern
2. Wie heißt der größte Berg Österreichs?	Großglockner
3. Welche Währung hat Polen?	Polnischer Zloty
4. In welcher Einheit werden Temperaturen in den USA gemessen?	Fahrenheit
5. Wie heißt die Landeshauptstadt von Vorarlberg?	Bregenz
6. Wie heißt die Hauptstadt von Norwegen?	Oslo
7. Wie heißt die Hauptstadt von Uruguay?	Montevideo
8. Wie nennt man junge Wildschweine?	Frischlinge
9. Wie viele Füße hat ein Tausendfüßler ungefähr?	je nach Art bis zu 340 Beinpaare/bzw. 680 Beine
10. Wie verständigen sich Bienen? Durch Düfte oder Tänze?	Tänze
11. Wie heißt die kleinste Hunderasse?	Chihuahua
12. Was bedeutet der Hinweis „forte“ zu den Noten eines Musikstücks?	laut/kräftig spielen
13. Ein Komponist der trotz Taubheit komponierte?	L. Beethoven
14. Welches Instrument zählt zu den Holzblasinstrumenten, ist aber zum größten Teil aus Metall gemacht?	Querflöte oder Saxofon
15. Wie heißt der Gegenstand, der beim Eishockey mit dem Schläger über das Spielfeld transportiert wird?	Puck
16. Aus wie vielen Spieler*innen besteht eine Fußballmannschaft?	11
17. Welches Land sieht auf einer Karte aus „wie ein Stiefel“?	Italien
18. Wer übersetzte die Bibel erstmals ins Deutsche?	Martin Luther
19. In welcher Religion ist der Freitag ein Ruhetag?	Islam
20. Wie wird das jüdische Gotteshaus genannt?	Synagoge
21. Welche Adelsfamilie regierte bis 1918 in Österreich?	Habsburger
22. Wie viele Flügel hat ein Schmetterling?	4 Flügel
23. Wie viele Stacheln hat ein ausgewachsener Igel ungefähr?	6.000 – 8.000

24. Wie nennt man einen 42km Wettlauf?	Marathonlauf
25. Wer malte „Mona Lisa“?	Leonardo da Vinci
26. Wie heißt der tiefste Punkt im Meer?	Mariannengraben
27. Wie heißt der größte Berg der Welt?	Mount Everest
28. Wie heißt Pippi Langstrumpfs Affe?	Herr Nielson
29. Was speichern Kamele im Höcker auf ihrem Rücken?	Fett
30. Wie nennt man den Nachwuchs von Rehen?	Kitz
31. Was ist das größte Tier der Welt?	Blauwal
32. Welcher Filmpreis wird in Cannes verliehen?	Die goldene Palme
33. Wie heißt der kleinste Knochen des menschlichen Körpers?	Steigbügel (das dritte der Gehörknöchelchen im Mittelohr)
34. Welches Land ist das größte der Welt?	Russland
35. Welches ist die längste Schlange der Welt?	Anakonda/ Netzpython
36. Mit welchem Körperteil/Wie „atmen“ Fische?	durch die Kiemen
37. Welches Land hat die meisten Einwohner*innen?	China
38. Wie heißt das größte Meer der Welt?	Pazifischer Ozean
39. Was ist ein Pseudonym?	Deckname
40. Wie heißt der längste Fluss Europas?	Wolga
41. Welcher Fluss (der auch durch Österreich durchfließt) mündet ins schwarze Meer?	Donau
42. Welche Farbe entsteht, wenn man blau und gelb mischt?	Grün
43. Welcher Planet ist der Sonne am nächsten?	Merkur
44. Welcher Mensch betrat als erster den Mond?	Neil Armstrong
45. Wie nennt man die Galaxie, in der sich auch unsere Erde befindet?	Milchstraße
46. Wie nennt man eine Staatsform, in der das Volk seine Regierung wählt?	Demokratie
47. Wie viele Zähne hat ein*e Erwachsene*r in der Regel?	32 Zähne
48. Wie viele Tage hat ein Schaltjahr?	366
49. Woraus bestehen rund zwei Drittel der Oberfläche unseres Planeten?	Wasser
50. Welche Währung hat die Schweiz?	Schweizer Franken

Fragen gemeinsames Nummernlaufspiel

Zahl	Code	Aufgabe
1	Ast	Mache 5 Liegestütz
2	Gold	Scherzfrage: „Welcher Hahn kann nicht krähen?“ (der Wasserhahn)
3	Essen	Singt gemeinsam ein Lied aus den Charts
4	Susi	Nenne drei Märchen, in denen ein Tier eine wichtige Rolle spielt
5	Hahn	Erzählt uns einen Witz!
6	Wien	Sagt einen kurzen Reim auf!
7	Lila	Beschreibt uns ein Kochrezept
8	Grün	Bastelt Hüte aus Zeitungspapier, die ihr während des Spieles trägt!
9	Witz	Schüttelt allen Personen aus eurer Gruppe die Hand!
10	Zelt	Buchstabiere das Wort ... (z.B. Kogelsbach) ohne Vokale/ Selbstlaute
11	Kalt	Wann wurde Jesus von Nazareth geboren?
12	Otto	Scherzfrage: „Wer geht über das Wasser und wird nicht nass?“ (Schatten Jesu, Wind, Sonne...)
13	Zahn	Faltet aus einem Blatt Papier einen Flieger!
14	Lob	Spielt eine Runde Zug (Lokomotive etc. mit Geräuschen)
15	Hut	Nennt fünf aktuelle Fernsehserien! (z.B. Seifenopern, keine Trickfilme!)
16	Zahl	Bringt eine Rolle Klopapier und reißt von dieser fünf einzelne Blätter ab! Danach bringt die Klopapierrolle an ihren ursprünglichen Platz zurück!
17	Kopf	Nenne 10 Vornamen, die mit dem Buchstaben „A“ beginnen!



18	Farbe	Nenne fünf Figuren aus unterschiedlichen Comic-Serien!
19	Buch	In welcher Stadt ist Jesus gestorben?
20	Prag	Stellt euren Traumberuf mit einer für diesen typischen Handbewegung dar!
21	Haar	Holt einen Becher Wasser und gurgelt ein Lied! Bringt den Becher anschließend wieder zurück!
22	Hund	Einer aus der Gruppe bringt dem Spielleiter eine Kleinigkeit zum Naschen!
23	Peru	Imitiert fünf verschiedene Tiere!
24	Leiter	Wie heißt die Hauptstadt Österreichs?
25	Tür	Zählt gemeinsam bis 30!
26	Ofen	Beschreibt in Worten eine Sportart ohne diese dabei selbst zu nennen! Die anderen müssen sie erraten!
27	Zehe	Haltet euch an den Händen und geht dreimal im Kreis!
28	Dom	Nenne fünf häufige oder typische Hundenamen!
29	Blatt	Eine/r aus der Gruppe macht 10 Kniebeugen!
30	Saft	Wie heißt Asterixs dicker Freund?
31	Freude	Wer führte das Volk Israel aus Ägypten und brachte diesem die 10 Gebote?
32	Gala	Bringt dem Spielleiter etwas zu trinken!
33	Turm	Ein Paar aus der Gruppe zeigt uns, wie man „Schubkarren“ fährt!
34	Herz	Besorgt die Unterschrift eines Gruppenleiters/Schulungsleiters!
35	Lustig	Wie hießen der Bibel nach die ersten Menschen?
36	Mund	Eine/r aus der Gruppe zieht seinen Pullover oder sein T-Shirt verkehrt an, bis die nächste Aufgabe gelöst ist!



37	Uhr	Zeichnet das Codewort Nummer 22!
38	Affe	Scherzfrage: „Welcher Zug hat keine Räder?“ (Luftzug, Durchzug, Dunstabzug...)
39	Pferd	Nennt fünf Dinge, die ihr braucht, wenn ihr schwimmen gehen wollt!
40	Abend	Nenne 10 spontane Begriffe zum Thema „Jungschar“!
41	Finger	Zeichnet einen Baum!
42	Buch	Malt eure Gruppenmitglieder!
43	Maus	Malt die Leiterrunde!
44	Hexe	Schreibt einen Brief an ... (z.B. eine*n Schulungsleiter*in)
45	Sonne	Im Kreis auf einem Bein hüpfen! (eine Person)
46	Stern	Wie heißt der derzeit amtierende Papst?
47	Kugel	Stellt euch hintereinander nach der Größe auf!
48	Stift	Wer aus der Gruppe kann am lautesten pfeifen?
49	Unsinn	Wie viele Teilnehmer sind anwesend?
50	Kamm	Wie heißt das Wort „Lundeheine“ richtig? (Hundeleine)
51	Horn	Ihr dürft 10 Sekunden nichts reden!
52	Kasperl	Wie heißt die Hauptstadt Niederösterreichs?
53	Sport	Bringt uns ein Spiel- Gerät!
54	Sprung	Wie viele Kleidungsstücke aus eurer Gruppe sind in der Farbe Rot gehalten?
55	Gras	Wie alt ist eure Gruppe zusammen?



56	Orange	Einer aus der Gruppe holt uns einen Socken! (wenn möglich bitte einen frischen!)
57	Wurst	Tanzt den Vogeltanz!
58	Bauer	Balanciert einen Becher 10 Schritte auf eurem Kopf! (1. Pers.)
59	Glas	Wie heißt das Wort Spital rückwärts gelesen? (Latips)
60	Hilfe	Scherzfrage: „Womit hört die Nacht auf und fängt der Tag an“? (mit einem „T“)
61	Ende	10 Sekunden auf einem Bein stehen
62	Liter	Stellt Tiere aus dem Zoo dar!
63	Topf	Zeichnet das Codewort Nummer 46!
64	Fisch	Sprecht einen sinnvollen Satz auf Englisch!
65	Blume	Reißt eine lange durchgehende Zeitungspapierschlange!
66	Lager	Wie viele Personen waren die hl. Drei Könige?
67	Lied	Führt einen Bauchtanz und anschließend einen Schuachplattla auf!
68	Antik	Jeder macht einen Purzelbaum!
69	Kuss	Jeder gibt drei fremden Kindern die Hand!
70	Himmel	Stellt das Codewort Nummer 52 pantomimisch dar!



Wildwechsel

Hirsche (braunes Band) → Hühner (Eier legen)
Hühner (orangefarbenes Band) → Bienen (gelbe Streifen)
Bienen (gelbes Band) → Wildschweine (Ringelschwänzchen)
Wildschweine (schwarzes Band) → Hirsche (großes Geweih)

Hirsche (braunes Band) → Hühner (Eier legen)
Hühner (orangefarbenes Band) → Bienen (gelbe Streifen)
Bienen (gelbes Band) → Wildschweine (Ringelschwänzchen)
Wildschweine (schwarzes Band) → Hirsche (großes Geweih)

Hirsche (braunes Band) → Hühner (Eier legen)
Hühner (orangefarbenes Band) → Bienen (gelbe Streifen)
Bienen (gelbes Band) → Wildschweine (Ringelschwänzchen)
Wildschweine (schwarzes Band) → Hirsche (großes Geweih)

Hirsche (braunes Band) → Hühner (Eier legen)
Hühner (orangefarbenes Band) → Bienen (gelbe Streifen)
Bienen (gelbes Band) → Wildschweine (Ringelschwänzchen)
Wildschweine (schwarzes Band) → Hirsche (großes Geweih)

