

Spiele drinnen

WIND IM WALD - DURCHPUSTEN *(Konzentrationsspiel)*

Die Meute steht dicht gedrängt im Raum verteilt, einer soll quer durch diesen „Wald“ mit geschlossenen Augen hindurch finden, ohne gegen Bäume zu stoßen. Ein hilfreicher Wind weht durch den Wald. Kommt der einsame nächtliche Wanderer einem Baum zu nahe, spürt er den Wind, der durch die Blätter rauscht (er wird angepustet und weiß dann, dass dort ein Hindernis ist).
Aufpassen: Unbedingt ganz langsam gehen und sich auf jeden Windhauch konzentrieren.

WIND UND WETTER *(Kooperationsspiel)*

Der Meutenführer erzählt eine Geschichte, in der verschiedene Wetterverhältnisse vorkommen und die Wölflinge verhalten sich dementsprechend, spannen bei Regen einen Schirm auf u. ä.: Innerhalb weniger Minuten erleben die Wölflinge arktische Kälte und tropische Hitze, Seelüftchen und Tornados, Regen, Hagel und lachende Sonne.
Geschichte z.B. Weltreise per Flugzeug.

VARIANTE: Die Wölflinge spielen eine Touristengruppe und besichtigen die Orte, die der Meutenführer nennt. Immer wenn er das Wort „Sonne“ erwähnt, müssen sich alle sofort mit dem Rücken auf den Boden legen und „sonnen“.

FLASCHEN-LABYRINTH *(Konzentrations-Kooperationsspiel)*

Material: 10-20 Flaschen (statt Flaschen: Kerzen, Klopapierrollen, o. ä.), großer Raum

Alle stellen die Flaschen auf eine große Fläche zufällig verteilt auf. Ein Wölfling geht dann eine Strecke durch dieses Flaschenlabyrinth, macht Kurven und kehrt zum Ausgangspunkt zurück. Dieser „Vorläufer“ muss sich seinen Weg gut merken können! Dann soll ein zweiter Wölfling aus der Gruppe (evtl. auch ein Paar) den Weg genau nachlaufen.

VARIANTE: In Dreiergruppen: einer läuft vor, einer dirigiert einen Dritten, der den Weg blind wiederholen muss.

TIPP: Durch die Flaschenzahl und leichter merkbare unterschiedliche Flaschen und natürlich durch leichter merkbare Wege kann man das Spiel sehr vereinfachen.

TÜCHERPUZZLE – BIERDECKELBILDER LEGEN *(Kooperationsspiel)*

Material: Papiertaschentücher oder kleine Stofftücher oder je Wölfling etwas 5 Bierdeckel

Die Meute wird in Kleingruppen (5-8 Personen) aufgeteilt. Jeder hat mindestens ein Papiertaschentuch zur Verfügung (darf es im Laufe des Spieles in die einzelnen Papierlagen aufteilen oder auch einmal quer oder diagonal falten!). Es gibt drei Spielrunden, wobei jede Runde immer etwa schwieriger wird, weil man sich stärker nonverbal einigen muss.

In der ersten Runde bekommt jede Gruppe denselben, einfachen Begriff und soll ein Bild davon aus den Tüchern (oder Bierdeckeln) legen, ohne miteinander zu sprechen.

Begriffe für die 1. Runde sind z.B. Baum, Haus, Hund, Blume; Begriffe für die 2. Runde sind z.B. Tier, Möbelstück, Fahrzeug, Musikinstrument, Werkzeug. In dieser Runde können die anderen raten, was gelegt wurde! Begriffe für die 3. Runde sind z.B. Landschaft, Wetter.

VARIANTE: Damit es noch lustiger wird und keiner sich verständlich verbal abspricht, könnte jeder Wölfling noch einen Tischtennisball o. ä. in den Mund bekommen.

Dirigentenspiel

Ein Spieler geht vor die Tür. Unter den verbleibenden Spielern wird ein „Dirigent“ ausgemacht, der ein Instrument zu spielen beginnt, das alle anderen übernehmen. Der Spieler vor der Tür wird hereingerufen und versucht, den Dirigenten ausfindig zu machen. Dieser wechselt zwischendurch immer wieder möglichst unauffällig zu einem anderen Instrument. Die anderen Mitspieler übernehmen jeweils möglichst schnell das pantomimische Instrumentenspiel des Dirigenten, ohne besonders auffällig diesen zu beobachten. Ist der Dirigent erraten, muss er nach draußen, während die Gruppe einen neuen Mitspieler zum Dirigenten bestimmt.

VARIANTE: Statt Musikinstrumente pantomimische Turnübungen oder Bewegungen ausführen.

Wer hat die Nuss?

Zwei Spieler gehen vor die Tür. Die anderen verabreden, wie sie sich hinsetzen oder was für ein Gesicht sie machen wollen. Alle einigen sich auf eine Haltung. Nur ein Kind verhält sich anders, nämlich das Kind, das die Nuss hat. Dann werden die beiden vor der Tür stehenden wieder hereingerufen. Sie finden z.B. eine Gruppe vor, die impertinent grinst. Nur einer stiert vor sich hin. Diese „Nuss“ war leicht zu finden, aber eine kleine Variante in der Fußhaltung ist schon schwerer auszumachen.

Gleiche Geräusche

Jeder Wölfling bekommt eine Filmdose. Es gibt jeweils zwei Filmdosen mit dem gleichen Inhalt. Die jeweiligen Partner müssen sich finden.

Danach können sie z.B. etwas gemeinsam einstudieren. Eine andere Variante ist es, das Spiel zur Gruppenteilung zu nutzen.

Schattenraten

Wir brauchen eine aufgespannte Leinwand aus zwei Bettlaken. Zum Aufhängen spannen wir eine Wäscheleine durch den Raum. Als Lichtquelle erlaubt der Tageslichtprojektor besonders viele Experimente. Die Kinder sitzen vor der Leinwand. Eine kleinere Gruppe agiert: Sie verbirgt sich hinter der Lichtquelle, und nach und nach tritt jeder einmal dicht an die Leinwand heran und soll von den Zuschauern erraten werden. Wer ist das? Dann wird gewechselt, damit jedes Kind einmal drankommt.

VARIANTE: Es wird etwas schwieriger, wenn man sich etwas verkleidet.

Alle, die

Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und fordert zum Plätzetausch auf, indem er ein bestimmtes Merkmal benennt, das mehrere Spieler besitzen, z.B. „alle Brillenträger“. Während die aufgerufenen Spieler die Plätze wechseln, versucht der Spieler in der Mitte einen freien Platz zu erwischen. Derjenige, der ohne Platz geblieben ist, macht in der Mitte weiter.

Rippel-Tippel

Material: Schminke

Alle Wölflinge sitzen im Kreis. Jeder ist ein „Rippel“. Die auf die Stirn zu malenden Zeichen mit Schminke sind die „Tippel“. Der Meutenführer ist Schiedsrichter. Er malt die Punkte bei den betreffenden Wölflingen auf die Stirn. Der Meutenführer beginnt: „Ich bin der Rippel ohne Tippel. Und was für ein Rippel bist du?“ Dabei zeigt er auf einen Wölfling. Dieser antwortet: „Ich bin der Rippel ohne Tippel. Und was für ein Rippel bist du?“, etc. Es muss rasch gesprochen und gezeigt werden. Wer sich verspricht, bekommt einen Tippel. Nun muss er sagen: „Ich bin der Rippel mit einem Tippel. Und was für ein Rippel bist du?“

VARIANTE: Die Wölflinge zählen im Kreis durch und rufen sich in dem Spiel mit den Zahlen als Nummern auf, anstatt auf den nächsten Wölfling zu zeigen. Dann heißt es: „Ich bin der Rippel Nr. 2 ohne Tippel. Rippel Nr. 7, wie viel Tippel hast du?“ – „Ich bin der Rippel Tippel Nr. 7 mit 2 Tippel. Rippel Nr. 5, wie viel Tippel hast du?“ ...

Das ist meine Nase

Die Wölflinge sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger vorhanden als Spieler. Ein Wölfling im Kreis geht auf einen anderen Wölfling zu, fasst sich mit der Hand an ein Körperteil und bezeichnet es mit einem Namen eines anderen Körperteils. Beispiel: Der Wölfling fasst seinen eigenen Ellenbogen an und sagt: „Das ist meine Nase“. Jetzt muss der Angesprochene schnell das genannte Körperteil anfassen und es mit dem Körperteil benennen, das der Wölfling in

der Mitte angezeigt hat. Er fasst sich also an die Nase und sagt: „Das ist mein Ellenbogen.“ Dies muss passiert sein, bevor der erste Wölflinge bis 10 zählen kann. Wer zu langsam ist oder etwas falsch macht, muss nun in den Kreis.

VARIANTE: Mit schwierigen Kombinationen kann man auch die „Könner“ in Verwirrung bringen, etwas Ohr anfassen und sagen: „Das ist mein rechter großer Zeh“.

Die magische Zahl

Material: Schaumstoffball oder Papierknäuel

Die Meute sitzt im Kreis und vereinbart eine „magische“ Zahl, z.B. die „5“. Nun beginnt der Wölfling mit dem Schaumstoffball das Spiel, indem er den Namen eines Wölflings und eine beliebige Zahl ruft, z.B. „Peter 1“ und dann den Ball diesem Wölfling zuwirft. Peter fängt den Ball und wiederholt „1“. Dann wirft er den Ball einem anderen Wölfling zu, z.B. „Michael 5“. Da „5“ die magische Zahl ist, darf Michael den Ball nicht fangen (und auch nicht „5“ sagen). Er muss ganz ruhig sitzen bleiben und den Ball zu Boden fallen lassen. Erst dann darf er ihn aufheben und das Spiel fortsetzen. Wer einen Fehler macht, muss sich vor seinen Stuhl auf den Boden setzen (oder die Arme verschränken) und darf nicht mehr angesprochen und angezielt werden. Die noch „aktiven“ Wölflinge müssen dann verstärkt aufpassen.

VARIANTE: Das Spiel wird schwieriger, wenn es zwei magische Zahlen gibt oder wenn auch das Vielfache der magischen Zahl zur magischen Zahl wird (Schwierigkeitsgrad abhängig vom Alter der Wölflinge wählen).

ANMERKUNG: Wenn schon während der Namensnennung der Ball zugeworfen wird, dann ist es besser, erst die Zahl und anschließend den Namen zu nennen, sonst hat der aufgerufene Wölfling keine Chance, die Zahl zu hören, bevor er reagieren muss.

Pizza backen

Die Personen stellen sich in einen Kreis, der Spielleiter gibt die Kommandos. Jeder legt die Hände auf den Rücken seines Vordermannes. Nun wird die Pizza gebacken. (Teig kneten, ausrollen, Pilze drauf,...)

Tennisball

Die Meute steht im Kreis. Ein Tennisball wird herumgegeben. Die Schnelligkeit ist gefragt. Es wird gestoppt wie lange der Tennisball braucht. Dies wird mehrmals wiederholt.

Riesensofa

Alle stehen in einem dichten Kreis. Dann versuchen sich alle, auf die Oberschenkel des Hintermanns zu setzen. Es entsteht ein Riesensofa.

Damenringkampf

Zwei Personen hacken ihre Finger ein. Der Daumen bleibt davon unberührt und schaut nach oben. Auf ein Kommando versuchen die Personen jeweils mit Hilfe des eigenen Daumens, den Daumen vom Partner runterzudrücken. Es werden jeweils drei Runden gespielt.

Weiterrutschen

Eine Person steht in der Mitte. Die anderen, die auf Stühlen im Kreis herum sitzen, rutschen auf ein Kommando hin fortlaufend einen Platz weiter. Die Person in der Mitte muss versuchen sich dazwischen zu schieben, um einen Platz zu bekommen.

Vertrauen

Zwei Personen stehen sich gegenüber. Dazwischen steht eine dritte Person, die von den beiden hin und her geschaukelt wird. Die Person in der Mitte soll sich steif machen und den anderen Vertrauen, dass sie nicht fallengelassen wird.

Kreisklatschen

Die Personen stehen im Kreis. Einer schickt ein Klatschen los. Dies wird immer möglichst schnell weitergegeben. Wenn eine Person 2x klatscht, ändert sich die Richtung und das Klatschen geht wieder zurück.

Gegenstände werfen

Alle stehen in einem Kreis. Zunächst wird ein Gegenstand von einer Person zur nächsten bunt durcheinander geworfen. Die Teilnehmer müssen sich die Reihenfolge merken. Nach und nach kommen immer mehr Gegenstände dazu und diese werden immer in der gleichen Reihenfolge herumgeworfen. Es wird dabei nicht gesprochen, es ist wichtig, dass man in Augenkontakt mit dem Empfänger des Gegenstandes tritt.

Ochse und fiedeln

Alle stehen im Kreis. Eine Person (oder mehr, je nach Personenzahl) läuft im Kreis umher, stellt sich dann vor eine andere Person im Kreis und macht entweder eine Fiedelbewegung oder imitiert einen Ochsen. Die Person im Kreis muss mit der entsprechenden Gegenbewegung antworten. Macht sie es falsch, wird gewechselt.