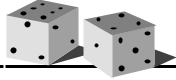
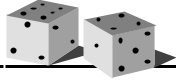
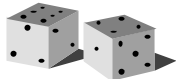


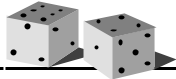
<i>Tot, töter, am tötesten</i>			
			
Art des Spiels: Wortspiel	Gruppenstärke 4-30	Material	
Spielbeschreibung: Alle sitzen im Kreis. Eine/r fängt an. Er denkt sich ein Wort, und nennt den Buchstaben, mit dem das Wort anfängt. Die/der Nächste denkt sich dann auch ein Wort, das mit diesem Buchstaben anfängt, und nennt nun den zweiten Buchstaben seines Wortes usw. Verloren hat, wer ein vollständiges Wort bildet oder dem kein Wort zu dieser Buchstabenkombination einfällt. Glaubt jemand, das die/der andere mogelt und einfach nur einen Buchstaben nennt, ohne an ein Wort zu denken, so kann sie/er die/denjenigen auffordern, das Wort zu nennen. Nach einem Fehler ist man tot, nach zweien töter, nach dem dritten am tötesten. Ist man am tötesten, so spielt man jetzt einen Geist und versucht, die anderen abzulenken.			
Worauf man achten sollte:			

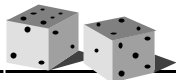
<i>Zeitungsschlagen</i>			
			
Art des Spiels: Bewegungs-und Kennenlernspiel	Gruppenstärke 8-30	Material Zeitungsrolle oder Halstuch	
Spielbeschreibung: Alle sitzen im Kreis, nur eine/r steht mit einer Zeitungsrolle in der Mitte. Eine/r fängt an, und nennt den Namen einer/s anderen. Die/der in der Mitte muss nun versuchen, die/den genannten abzuschlagen, bevor die/derjenige einen neuen Namen nennen kann. Wer abgeschlagen wird, bevor er/sie einen neuen Namen nennen kann, muss in die Mitte.			
Worauf man achten sollte: Die Leute sollten nicht zu fest zuschlagen			

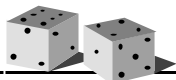
<i>Insektenfußball</i>			
			
Art des Spiels: Ballspiel	Gruppenstärke 8-20	Material Ball, Stangen für das Tor	
Spielbeschreibung: Wie normales Fußball, nur krabbeln alle auf allen Vieren mit dem Hintern zum Boden. Der Ball darf auch mit der Hand gespielt werden, man darf ihn allerdings nicht festhalten, sondern nur schlagen.			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

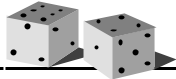
<i>Schneckenrennen</i>			
Art des Spiels: Bewegungsspiel	Gruppenstärke 4-16	Material	
Spielbeschreibung: Zwei Leute bilden ein Team. Eine/r liegt auf dem Rücken und hebt die Beine senkrecht nach oben. Die/der andere steht an seinem Kopf. Man fast sich jetzt gegenseitig an die Knöchel. Nach dem Startschuss lässt sich die/der Stehende nach vorne fallen, so dass die/der andere in den Stand kommt. So bewegt sich „die Schnecke“ vorwärts. Das Rennen geht über eine vorher ausgemachte Strecke			
Worauf man achten sollte:			

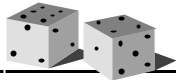
<i>Raupenrennen</i>			
Art des Spiels: Bwegubgsspiel	Gruppenstärke 6-24	Material	
Spielbeschreibung: Es werden Teams zu drei oder mehr Leuten gebildet. Man legt sich jetzt nebeneinander auf den Rücken, so dass die/der Erste an der Startlinie liegt. Beim Start des Rennes rollt sich die/der Letzte über die anderen hinweg an den Anfang, dann die/der nächste usw. Gewonnen hat eine Raupe, wenn alle über die Ziellinie gerollt sind.			
Worauf man achten sollte: Die Leute sollten vorher gefragt werden, ob sie lieber auf dem Bauch oder auf den Rücken liegen wollen			

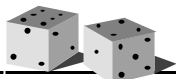
<i>Leistenscheit</i>			
Art des Spiels: Wortspiel	Gruppenstärke 3-30	Material Leistenscheit	
Spielbeschreibung: Alle sitzen im Kreis. Ein Leistenscheit wird herumgereicht. In der ersten Runde muss jede/r mit dem Leistenscheit den ersten Satz fehlerfrei aufsagen, in der zweiten Runde die ersten beiden Sätze usw. Dies ist ein Scheit, ein Leistenscheit, ein wohlgeschlissener Leistenscheit. Mein Vater ist Scheitschleisser, und schleißt Scheite.			
Worauf man achten sollte: Was ein wohlgeschlissener Leistenscheit ist? Findet das mal schön selber raus			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

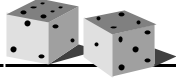
<i>Gordischer Knoten</i>			
Art des Spiels: Kooperationsspiele	Gruppenstärke 8-30	Material	
Spielbeschreibung: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, schließt die Augen und streckt die Hände in die Mitte. Jeder ergreift nun die Hände, die er gerade findet. Man macht die Augen wieder auf und die Gruppe muss den Arme-Knoten solange entwirren, bis alle in einem Kreis stehen.			
Worauf man achten sollte:			

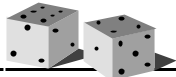
<i>AH-SO-KO-Zenkarate</i>			
Art des Spiels: Konzentrations/ Reaktionsspiel	Gruppenstärke 6-30	Material	
Spielbeschreibung: Die Gruppe sitzt im Kreis. Es gibt drei Bewegungen: 1. Schrei: AH Bewegung: Man schneidet sich symbolisch mit der Hand die Kehle auf. Je nachdem, ob man die linke oder die rechte Hand benutzt hat, ist die/der linke oder rechte Nachbar/in an der Reihe. 2. Schrei: SO Bewegung: Stoß in die Rippen vom der/dem Nachbarn/in mit dem Ellenbogen. Diese/r ist dann weiter dran. 3. Schrei: KO Bewegung: ein symbolischer Karateschlag in die Mitte des Kreises. Der „Betroffene“ beginnt wieder mit ersten Bewegung Wer einen Fehler macht, wird zum Geist und versucht die anderen abzulenken. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Spieler/innen übrig sind.			
Worauf man achten sollte:			

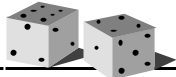
<i>Pendel</i>			
Art des Spiels: Vertrauensspiel	Gruppenstärke 6-10	Material	
Spielbeschreibung: Die Gruppe steht im Kreis und eine/r steht in der Mitte. Diese/r schließt die Augen und lässt sich steif wie ein Brett fallen. Die in dieser Richtung stehenden Teilnehmer/innen fangen die Person mit nach vorn gestreckten Armen auf und schubsen sie sanft in eine andere Richtung. Jede/r geht mal in die Mitte.			
Worauf man achten sollte: Das Pendeln sollte nicht in wildes Geschubse ausarten.			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

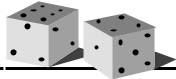
<i>Vertrauenslauf</i>			
Art des Spiels: Vertrauensspiel	Gruppenstärke 2-100	Material Augenbinden	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Es werden Zweigruppen gebildet. Diese stellen sich hintereinander auf. Die/der Hintere schließt die Augen und ergreift die Schultern seiner/s Partnerin/s. Die/der vordere fängt nun an über den Platz zu laufen und die/der andere muss blind mitlaufen.</p>			
Worauf man achten sollte:			

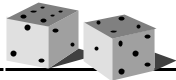
<i>Schallmauer</i>			
Art des Spiels: Schreispiel	Gruppenstärke ab 10 Personen	Material	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Gruppe stellen sich in ca. 10m Entfernung auf. Die eine Gruppe überlegt sich ein möglichst langes, kompliziertes Wort, welches sie einem Mitglied der anderen Gruppe ins Ohr flüstert. Diese/r muss sich jetzt hinter die Gruppe stellen. Auf Kommando fängt die/der hintere an, das Wort zu brüllen, damit es seine Gruppe verstehen kann. Gleichzeitig aber schreit auch die „Mauer“, die vor ihr/m steht, so laut wie möglich, um gerade dies zu verhindern. Wenn das Wort verstanden wurde, ist es an der Gruppe, sich ein Wort auszudenken.</p>			
Worauf man achten sollte:			

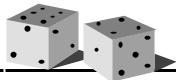
<i>Giftspiel</i>			
Art des Spiels: Fangspiel	Gruppenstärke 4-10	Material	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Alle halten sich an einer/m Geschichtenerzähler/in fest, welche/r anfängt, irgendeine Geschichte zu erzählen. Sobald das Wort Gift fällt, müssen alle Zuhörer weglaufen und der Geschichtenerzähler versucht sie zu fangen. Die/denjenigen, den sie/er fängt, ist in der nächsten Runde die/der Geschichtenerzähler/in.</p>			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

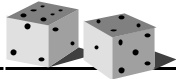
<i>Doppeltes E</i>			
			
Art des Spiels: Versteckspiel	Gruppenstärke ab 6 Personen	Material	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Aus Zweigen wird ein doppeltes E aufgebaut (4 Stöcke). Ein/e Fänger/in zählt bis Hundert, während sich die anderen verstecken. Die/der Fänger/in muss die anderen suchen. Hat sie/er jemanden entdeckt, so muss sie/er zum E zurückrennen und den Namen des/derjenigen laut rufen. Dies/r ist nun ein/e Gefangene/r und muss sich neben das E setzen. Gelingt es einer/m Nichtgefangenen, das E zu zerstören, so sind alle Gefangnen befreit, und die/der Fänger/in kann erst wieder loslegen, wenn sie/er das E neu aufgebaut hat.</p>			
Worauf man achten sollte: Am besten klappt das Spiel im Wald			

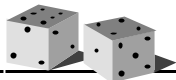
<i>U-Fangen</i>			
			
Art des Spiels: Fangspiel	Gruppenstärke 6-20	Material	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Alle bis auf eine/n stehen in einem vorher markierten Spielfeld. Die/der Einzelne muss jetzt versuchen, die anderen zu fangen. Sie/er darf sich in dem Spielfeld allerdings nur aufhalten, wenn sie7er U sagt. Geht im die Puste aus, so muss sie/er das Feld sofort verlassen. Die anderen dürfen in dieser Zeit versuchen, die/den Fänger/in zu fangen. Ein so gefangene/r Fänger/in wird wieder zu einer/m normalen Spieler/in. Ein/e gefangene/r Spieler/in wird selber zum Fänger/in. Es darf aber nur immer ein/e Fänger/in im Spielfeld sein..</p>			
Worauf man achten sollte:			

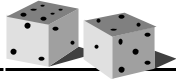
<i>Gesichter ertasten</i>			
			
Art des Spiels: Kennenlernspiel	Gruppenstärke ab 6 Personen	Material Augendinden	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Allen werden die Augen verbunden. Nun sucht sich jede/r eine Partner/in und muss versuchen, durch ertasten des Gesichtes herauszufinden, wer vor einen steht. Dabei darf nicht geredet werden. Glaubt er/sie es zu wissen, nickt die/derjenige. Haben beide genickt, so sagen sie den vermutlichen Namen der/s Anderen.</p>			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

<i>Eselstreiber</i>			
Art des Spiels: Bewegungsspiel	Gruppenstärke ab 8 Personen	Material Halstücher o.ä.	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Alle bis auf zwei Personen stellen sich nie gespreizten Beinen in einen Kreis. Die zwei anderen stellen sich in den Kreis. Eine/r muss der/dem andere/n mit seinem Halstuch solange schlagen, bis die/der durch die Beine einer anderen Person im Kreis gekrochen ist. Nun wird die/der Fänger/in von der Person gejagt, die vorher im Kreis stand (durch deren Beinen die/der eine gekrochen ist).</p>			
Worauf man achten sollte:			

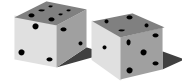
<i>Dreibeinziehen</i>			
Art des Spiels: Bewegungsspiel	Gruppenstärke ab 5 Personen	Material 3 Äste	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>1.) Einen Kreis bilden 2.) In der Mitte steht ein Dreibein 3.) An den Händen/ Armen fassen und so ziehen, dass einer das Dreibein umwirft. Dieser scheidet aus und muss das Dreibein wieder aufbauen. Es beginnt eine neue Runde.</p>			
Worauf man achten sollte:			

<i>Kartenblasen</i>			
Art des Spiels: Strategiespiel	Gruppenstärke ab 3 Personen	Material Flasche, Spielkarten	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Man stellt die Flasche in die Mitte und legt den Kartenstapel geradeso darauf, dass er liegen bleibt. Nun soll reihum von jedem mindestens eine Karte heruntergeblasen werden. Dabei muss man sehr vorsichtig sein, damit nicht alle Karten herunterfallen. Wer sie vollständig herunterbläst, bekommt zur Strafe einen Strich auf die Nase. Bei drei Strichen scheidet man aus.</p>			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

*Das Spiel mit dem Löffel und
der Schnur da*



Art des Spiels:
Geschicklichkeitsspiel

Gruppenstärke
a 8 Personen

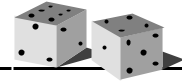
Material
2 Löffel, lange Schnur

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich in jeweils eine Reihe aufstellen. An je einer langen Schnur (für jede Mannschaft), ist auf jeder Seite ein Löffel. Die Person, die vorne in der Reihe steht, fängt an: Man steckt den Löffel in den Ausschnitt seiner Oberbekleidung, dann durch die Hose, so dass die Schnur aus dem Hosenbein rauskommt. Der nächste steckt den Löffel unten ins Hosenbein, so dass die Schnur aus Ausschnitt wieder rauskommt. Die Mannschaft, von der zuerst alle so verbunden sind, gewinnt.

Worauf man achten sollte:

Würfelfangen



Art des Spiels:
Würfelspiel

Gruppenstärke
ab 8 Personen

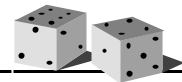
Material
2 Würfel

Spielbeschreibung:

Alle Personen, die mitspielen, sitzen am Tisch. Zwei Personen, die möglichst weit voneinander entfernt sitzen, bekommen die Würfel. Jeder muss so lange Würfeln, bis er eine 6 gewürfelt hat. Dann gibt er den Würfel nach rechts weiter. Holt ein Würfel den anderen ein, so scheidet der Spieler mit dem eingeholtem Würfel aus und man beginnt von vorne.

Worauf man achten sollte:

Wortkette



Art des Spiels:
Wortspiel

Gruppenstärke
ab 4 Personen

Material

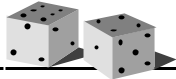
Spielbeschreibung

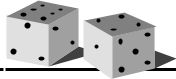
Jemand beginnt mit einem Wort, das aus zwei Teilen besteht, z.B. Waschmaschine. Der nächste muss aus dem zweiten Teil ein neues Wort bilden, beispielsweise Maschinenschlosser...dann Schloss-Gespent...usw.

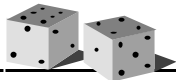
Worauf man achten sollte:

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

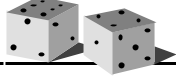
<i>Fledermaus und Beute</i>			
Art des Spiels: Konzentrationsbewegungs- spiel	Gruppenstärke ab 4 Personen	Material	
Spielbeschreibung: Einer (die Fledermaus) bekommt die Augen verbunden und stellt sich in die Mitte des Kreises. Alle anderen gehen fünf Schritte von dem Mittleren weg. Dann ruft dieser: „Fledermaus“ und die anderen antworten: „Beute“. Mit Hilfe ihres Gehöres versucht die Fledermaus ihre Beute zu fangen. Die Beute darf jeweils nur drei Schritte gehen. Wer gefangen wird, wird Fledermaus.			
Worauf man achten sollte:			

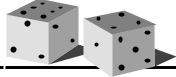
<i>Sich erinnern</i>			
Art des Spiels: Konzentrations- spiel	Gruppenstärke ab 4 Personen	Material	
Spielbeschreibung: Bis auf eine Person machen alle die Augen zu und legen sich auf den Boden. Die Person mit den geöffneten Augen darf nun an die anderen Fragen richten, wie beispielsweise: „Wo trägt Sabine das Bundeslagerabzeichen?“ oder „Hat Thomas heute ein blaues T-Shirt an?“ Nach einige Fragen wird gewechselt.			
Worauf man achten sollte:			

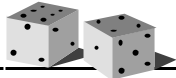
<i>Wotan Schuh</i>			
Art des Spiels: Singspiel	Gruppenstärke ab 5 Personen	Material	
Spielbeschreibung: Einer macht und sagt vor, alle anderen, die im kreis stehen machen und sprechen nach. Wotan Schuh - Mit beiden Daumen über die Schultern nach hinten zeigen. Paraskeliten - Die Hände umeinander drehen Iskenbelottenbotten - Einen Schritt nach vorne gehen und mit dem rechten Ellenbogen das linke Knie berühren. Onken Donken, Donken Onken - Beide Arme nach vorne wiegen, dann nach hinten wiegen. Iten Diten, Diten Iten - Beide Arme erst nach links, dann nach rechts wiegen.			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

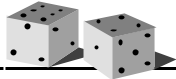
<i>Planetenumkreisung</i>			
Art des Spiels: Bewegungsspiel	Gruppenstärke ab 12 Personen	Material	
<i>Spielbeschreibung:</i>			
Die Gruppe steht in einem Kreis und fasst sich an den Händen. Jetzt treten zwei aus dem Kreis heraus, wobei die anderen die Lücke schließen. Die beiden rennen jetzt Hand in Hand um den Kreis herum. Eine der beiden schlägt nun irgendwo auf eine beliebige Stelle, wo sich zwei an der Hand halten, so entsteht ein zweites Paar. Die beiden veranstalten nun ein Wettrennen um die Lücke in entgegengesetzter Richtung. Dabei dürfen sie sich auf keinen Fall loslassen, da sie sonst sofort das Rennen verlieren und noch einmal jemanden anschlagen			
Worauf man achten sollte:			

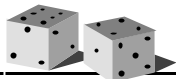
<i>Zehnerball</i>			
Art des Spiels: Ballspiel	Gruppenstärke ab 10 Personen	Material Ball	
<i>Spielbeschreibung:</i>			
Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe hat einen Ball, und wirft sich diesen zehnmal zu. Wer den Ball hat, darf sich nicht bewegen, alle anderen schon. Die andere Gruppe versucht, den Ball abzufangen.			
Worauf man achten sollte:			

<i>Spinnennetz</i>			
Art des Spiels: Kennenlernspiel	Gruppenstärke ab 8 Personen	Material Wollknäuel	
<i>Spielbeschreibung:</i>			
Die Gruppe sitzt im Kreis. Einer fängt an, seinen Namen zu nennen. Dann wirft er das Wollknäuel durch den Kreis einem anderen zu, behält aber ein Ende in der Hand. Der Fänger sagt auch seinen Namen und wirft das Knäuel weiter, behält aber auch ein Stück Faden in der Hand, so dass nach und nach in der Mitte ein Spinnennetz entsteht. Hat der letzte seinen Namen genannt, so wirft er das Knäuel zurück zu seinem Vorgänger und nennt dabei dessen Namen. So wird dann das Netz wieder aufgelöst.			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)

<i>Namenspantomine</i>			
Art des Spiels: Kennenlernspiel	Gruppenstärke ab 5 Personen	Material	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Einer zerlegt seinen Namen in einzelne Buchstaben und überlegt sich zu jedem Buchstaben einen Begriff, den er dann pantomimisch darstellen muss, die anderen versuchen die Buchstaben/den Namen zu errate.</p> <p>Beispiel: Helge: Hose-Esel-Lampe-Glocke-Eichhörnchen</p>			
Worauf man achten sollte:			

<i>Orangenstaffel</i>			
Art des Spiels: Bewegungsspiel	Gruppenstärke ab 8 Personen	Material 2 Orangen/ Äpfel/ Bälle...	
<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Ein Ball/ Apfel/ Orange wird unter dem Kinn eingeklemmt und so im Kreis weitergeben. Dabei dürfen die Hände nicht benutzt werden.</p> <p>Variation: Zwei Bälle... werden weitergeben. Wenn Einer denn anderen einholt, so hat der Spieler, wo sich die Bälle... treffen verloren und scheidet aus.</p>			
Worauf man achten sollte:			

Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens.

-> T-Runde Spiele durchgeführt von Fred (Frederik Casper) und Tobbi (Tobias Böhm)