



# Allwetter-Spiele

# Gruppenspiele für jedes Wetter

## Inhaltsverzeichnis

Kuhstall – Bewegungsspiel (ab 4 Jahren).....	3
Das schwächste Mäuschen – Fangspiel (ab 4 Jahren).....	4
Haltet den Teich sauber – Aktionsspiel (ab 5 Jahren).....	5
Kuscheltier-Rennen – Geschicklichkeitsspiel (ab 6 Jahren).....	6
Puzzleteile aufkleben – Mal sehen was passiert (ab 7 Jahren).....	7
Kartenrutschen – eine Lagerfeuerspiel (ab 7 Jahren).....	9
Der Turm von Babel – Knobelspiel (ab 8 Jahren).....	10
Toaster – Reaktionsspiel (ab 8 Jahren).....	11
Alarmknopf – Nonsens-Spiel ( ab 8 Jahren).....	13
Ein Fallschirm für das Ei – Knobeln und Basteln (ab 9 Jahren).....	15
Achtung, die Werwölfe sind los! – für den längeren Spaß (ab 10 Jahren).....	16
Reise nach Jerusalem mal anders – Geschicklichkeitsspiel (ab 10 Jahren).....	19
Weitere tolle Spiele.....	20

# Kuhstall – Bewegungsspiel

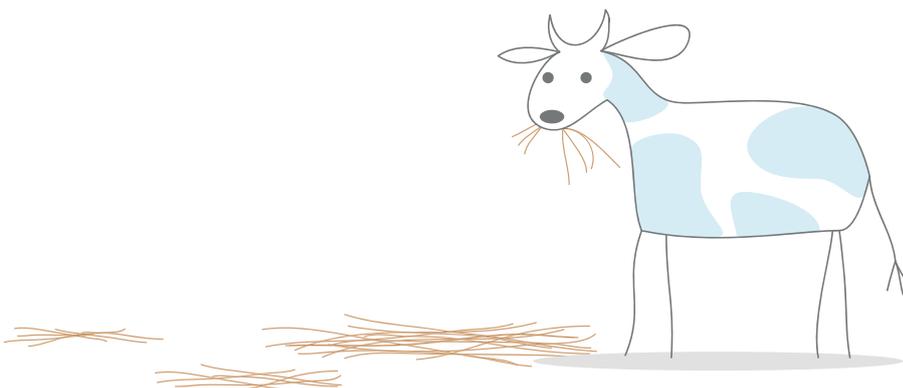
<b>Mitspieler</b>	ab 8 Kinder
<b>Dauer</b>	10 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	Draußen oder in einer großen Halle
<b>Hilfsmittel</b>	Nein
<b>Schlagwort</b>	Bewegungsspiel

## Spielanleitung

Die Spieler finden sich in Dreiergruppen zusammen. Ein Spieler muss überbleiben. Jeweils zwei Spieler stellen sich mit gestreckten Armen gegenüber und fassen sich an den Händen an (das symbolisiert den Kuhstall). Der dritte, die Kuh, steht in der Mitte. Der einzelne Spieler kann nun folgende Worte rufen und versuchen, den Platz mit einem seiner Mitspieler zu tauschen:

- **„Kuh!“:** Alle Kühe müssen den Stall wechseln.
- **„Stall!“** Alle Ställe wechseln die Positionen. Kein Stall darf stehen bleiben, sondern muss sich einen anderen Stallteil suchen. Die Ställe müssen um die Kühe herum gebildet werden und dürfen nicht auf einmal Kühe werden.
- **„Kuhstall!“:** Alle Spieler wechseln den Platz. Dabei dürfen Kühe zu Ställen werden und andersherum. Es dürfen sich nicht dieselben Dreiergruppen, wie zuvor bilden.

Der Spieler, der nach dem „Umbau“ überbleibt, ist als nächstes an der Reihe, ruft eines der drei Worte und versucht, einen Platz als Kuh oder Stall zu finden.

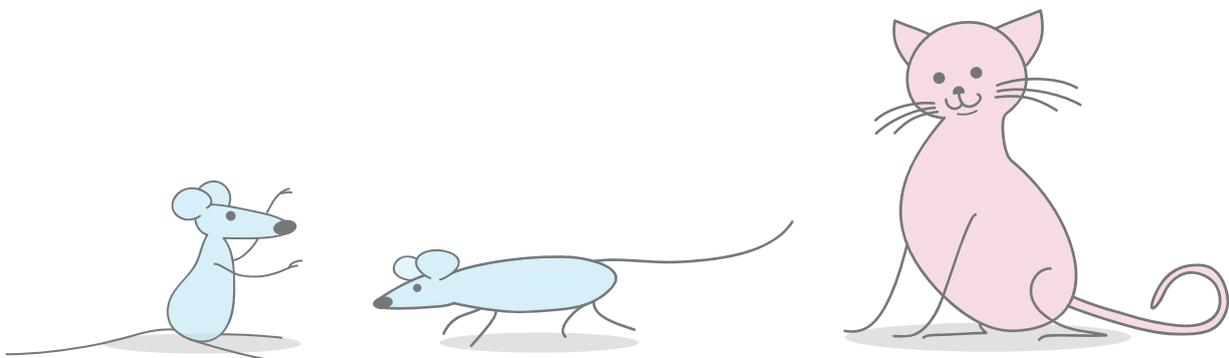


## Das schwächste Mäuschen – Fangspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 6 Kinder
<b>Dauer</b>	5 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	draußen oder in einer großen Halle
<b>Hilfsmittel</b>	Nein
<b>Schlagwort</b>	Fangspiel

### Spielanleitung

Die Kinder wählen einen Fänger (die Katze) aus. Dieser muss außer Hörweite der übrigen Kinder sein. Am besten verlässt dieses Kind den Raum oder entfernt sich von der Gruppe und hält sich die Ohren zu. Nun diskutieren die restlichen Kinder (die Mäuse), wer das „schwächste Mäuschen“ sein soll. Das Ziel der Mäuse ist es, das schwächste Mäuschen vor der Katze zu beschützen. Die Katze sollte daher am besten möglichst spät erfahren, wer das „schwächste Mäuschen“ ist. Sie versucht, das „schwächste Mäuschen“ zu finden und fängt auf ihrem Weg auch alle anderen Mäuse. Bleibt das „schwächste Mäuschen“ bis zum Schluss übrig, haben die Mäuse gewonnen. Fängt die Katze dieses vorher, ist sie der Gewinner.



## Haltet den Teich sauber – Aktionsspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 2 Kinder
<b>Dauer</b>	5 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	draußen oder in einer großen Halle
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Aktionsspiel

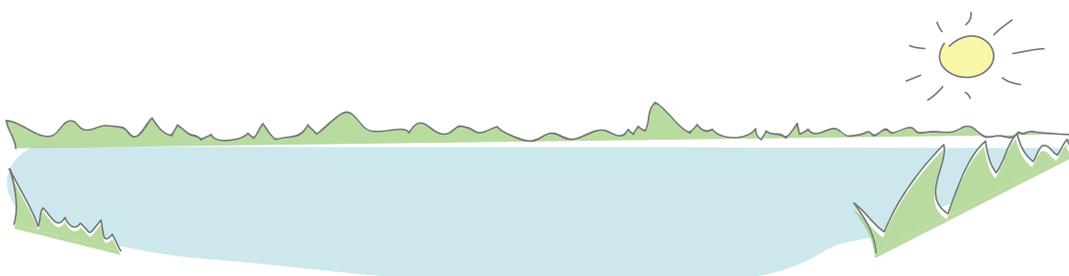
### Hilfsmittel

- viele Bierdeckel aus Hartpappe
- eine Schnur, um die Felder abzustecken

### Spielanleitung

Stecken Sie zwei gleich große Felder (die Teiche) ab. Diese sollten je nach Mitspieleranzahl groß genug sein, dass auch ein paar freie Flächen über bleiben. Die Felder müssen an einer Längsseite aneinander grenzen. Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen ein. Verteilen Sie dann die Bierdeckel gleichmäßig in beiden Feldern und überlegen Sie sich eine Spielzeit, die zwischen 3 und 10 Minuten liegen sollte. Nun erklären Sie das Spiel:

Die Kinder sind Frösche in zwei aneinandergrenzenden Teichen. In beiden Teichen schwimmen viele Blätter auf dem Wasser und die Frösche versuchen, die Teiche von den Blättern zu befreien. Dabei werfen Sie die Bierdeckel in den gegnerischen Teich. Beim Werfen dürfen sie nur eine Hand benutzen und immer nur einen Bierdeckel in der Hand haben. Außerdem darf immer nur in Richtung des gegnerischen Feldes geworfen werden. Das Team, das nach Ablauf der Spielzeit die wenigsten „Blätter“ in seinem Teich hat, gewinnt das Spiel. Doch Vorsicht beim Werfen - alle Blätter, die am Ende außerhalb des gegnerischen Spielfeldes liegen, werden zu der Anzahl der Blätter im eigenen Teich hinzugerechnet.



# Kuscheltier-Rennen – Geschicklichkeitsspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 8 Kinder
<b>Dauer</b>	5 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	drinnen oder draußen
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Geschicklichkeit und Geschwindigkeit

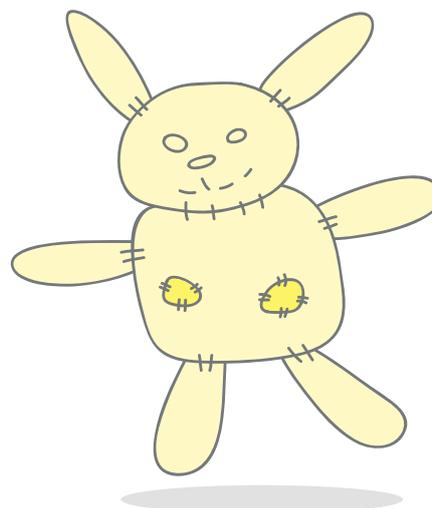
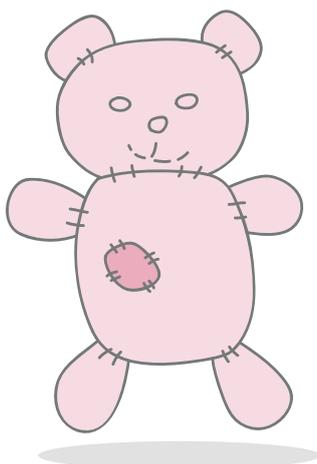
## Hilfsmittel

- 2 Kuscheltiere oder Kissen (alternativ auch Bälle)

## Spielanleitung

Alle Spieler stehen im Kreis möglichst eng beisammen. Nun zählen die Kinder immer abwechselnd „1“, „2“, „1“,... Alle Einsen bilden das eine Team und alle Zweien das andere. Jedes Team erhält ein Kuscheltier.

Die Kinder bleiben im Kreis stehen. Ein Spieler des Team 1 bekommt das Kuscheltier. Ihm gegenüber steht ein Spieler des Team 2 und erhält ebenfalls ein Kuscheltier. Nach einem Startzeichen werden die Kuscheltiere schnell an das nächste Teammitglied weitergegeben, dabei bleiben alle im Kreis stehen. Gewonnen hat das Team, dessen Kuscheltier das andere überholt. Alternativ können auch Bälle verwendet werden. Dies erhöht den Schwierigkeitsgrad beträchtlich.



# Puzzleteile aufkleben – Gruppenexperiment

<b>Mitspieler</b>	ab 4 Kinder
<b>Dauer</b>	15 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	drinnen oder draußen
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Hinhören und Knobeln

## Hilfsmittel

- 2 DIN A3 Blätter aus Papier pro Team
- 1 Klebestift pro Team
- eine kleine Belohnung für jedes Team

## Spielanleitung

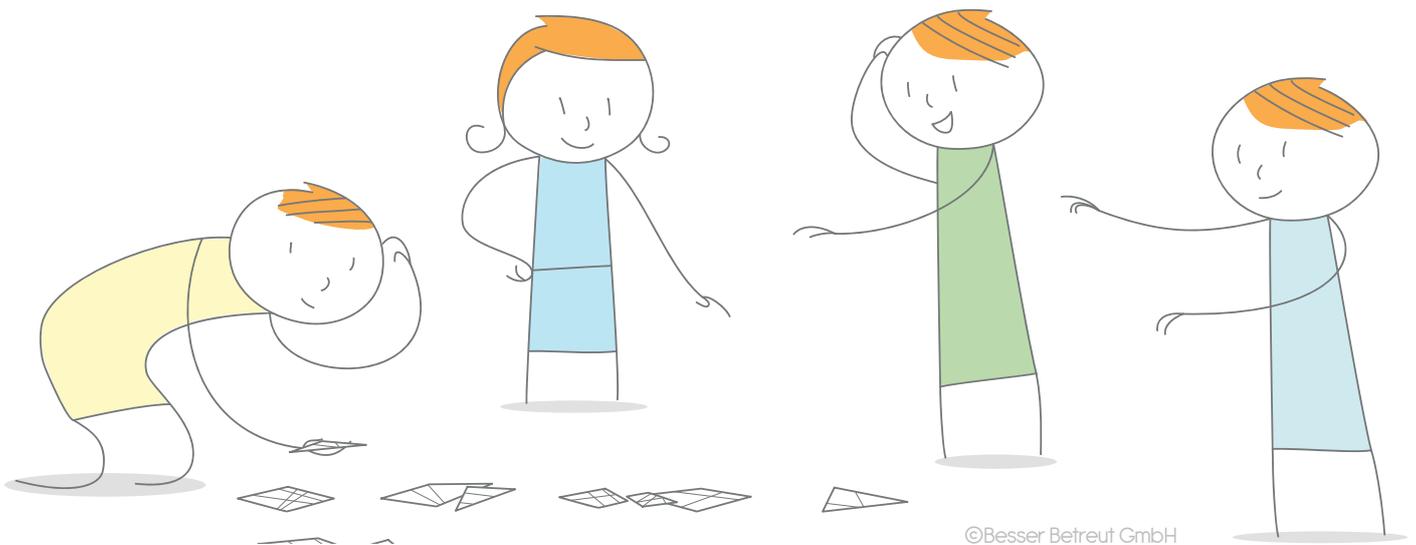
Dieses Spiel muss so vorbereitet werden, dass es die Mitspieler nicht sehen: Schneiden Sie je ein DIN A3 Blatt mit geraden Linien kreuz und quer in verschieden große Stücke. Gerne können Sie zuvor auch die Blattränder abschneiden. Es kommt hier nicht auf Schönheit an, sondern eher darauf, dass es möglichst schwer sein soll, das Puzzle zu lösen. Gerne können Sie auch (gleichfarbige) Teile von anderen Blättern vertauschen.

Teilen Sie nun die Mitspieler in gleich große Teams auf. Es sollten nicht mehr als 5 Kinder in einer Gruppe sein, um die Kinder zum gegenseitigen Kommunizieren und Diskutieren anzuregen. Geben Sie jedem Team ein ganzes Blatt Papier und einen Haufen des zerschnittenen Papiers, sowie einen Klebestift mit folgender Aufgabe:

„Klebt das Puzzle auf das Blatt Papier. Ihr habt dazu 15 Minuten Zeit. Wenn ihr fertig seid, wartet bitte, bis die Zeit um ist und bleibt bei eurem Team.“

Die Teams können sich nun einen Ort suchen, wo sie die Aufgabe erfüllen möchten. Die Kinder versuchen, die Schnipsel zusammzusetzen. Doch das haben Sie ja gar nicht gesagt. Eigentlich sollen sie die Schnipsel lediglich auf das Blatt kleben, was nur ca. 2 Minuten dauern würde. So werden sie nach 15 Minuten wahrscheinlich noch nicht fertig sein. Nach dieser Zeit kommen alle Teams wieder zusammen. Fragen Sie die Kinder ruhig, welches Team ihrer Meinung nach die

Aufgabe am besten gelöst hat. Hat ein Team es richtig gemacht, kann es den Trick auflösen, wenn nicht, tun Sie das. Nach der Aufgabe erhalten aber trotzdem alle eine kleine Belohnung für das fleißige puzzeln, damit die Stimmung gut bleibt.



# Kartenrutschen – ein Lagerfeuerspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 8 Kinder
<b>Dauer</b>	15 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	drinnen oder draußen
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Beisammen sein und Spaß haben

## Hilfsmittel

- genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler
- 2 Sätze Rommékarten

## Spielanleitung

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Die Karten werden gemischt und jedes Kind erhält eine Karte und muss sich lediglich die Farbe bzw. das Symbol merken (Herz, Kreuz,...). Joker werden direkt ausgetauscht. Die Karten können Sie entweder behalten oder wieder zurückgeben. Nun beginnt das Spiel.

Sie decken eine Karte auf und nennen die Farbe, zum Beispiel „Herz“. Dann müssen alle Spieler, die zuvor eine Herzkarte bekommen haben, im Uhrzeigersinn einen Platz weiter rutschen, auch wenn dieser Stuhl belegt ist. Das heißt, der Spieler mit der Farbe „Herz“ sitzt auf dem Schoß des anderen Spielers. Danach wird die nächste Karte aufgedeckt und laut angesagt. Die Spieler mit dieser Farbe rücken einen Platz weiter. Wer durch einen anderen Spieler blockiert wird, darf nicht weiter rücken. Er darf sich erst wieder weiterbewegen, wenn er frei ist. So geht das Spiel immer weiter. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl an Spielern, die auf einem Platz sitzen können. Wird ein Joker (alternativ ein Ass) gezogen dürfen alle, die als unterster auf einem Platz sitzen nach vorne rutschen, so dass sie die ersten auf Ihrem Platz sind. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler wieder zuunterst auf seinem Anfangsplatz sitzt. Das kann einige Runden dauern.

## ACHTUNG

Dieses Spiel ist mit viel Körperkontakt verbunden. Nicht alle Kinder und Jugendlichen mögen dies. Niemand sollte unter Druck gesetzt werden, um mitzuspielen. Aufhören ist jederzeit erlaubt.

## Der Turm von Babel – Knobelspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 4 Kinder
<b>Dauer</b>	20 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	drinnen oder draußen
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Knobelspiel und Basteln

### Hilfsmittel

- 3 Bögen Karton
- 1 Klebestift
- 1 Rolle Klebestreifen
- 1 Lineal
- 1 Schere
- 4 Blätter Papier (nur für Entwürfe)
- 2 Bleistifte
- 4 Luftballons
- 2 Strohhalme
- 3 Zahnstocher
- 3 Aufkleber

### Anleitung

Aus den oben angegebenen Materialien soll ein Turm gebaut werden. Hierfür können gerne zwei oder mehrere Teams gegeneinander antreten. Der Turm muss:

- ohne fremde Hilfe frei stehen
- mindestens 1,2 m hoch sein
- in der Lage sein, ein dünnes Buch zu tragen
- schön und kreativ gestaltet sein

Die Kinder dürfen nur die aufgelisteten Materialien benutzen, wobei es keinen Nachschub gibt. Die Materialien dürfen zurechtgeschnitten und auch zusammengeklebt werden, jedoch darf kein Einzelteil breiter als 4 cm und länger als 30 cm sein. Für die Aufgabe haben die Gruppen 20-30 Minuten Zeit.

## Toaster – Reaktionsspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 10 Kinder
<b>Dauer</b>	10 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	draußen oder in einer großen Halle
<b>Hilfsmittel</b>	nein
<b>Schlagwort</b>	Reaktionsspiel

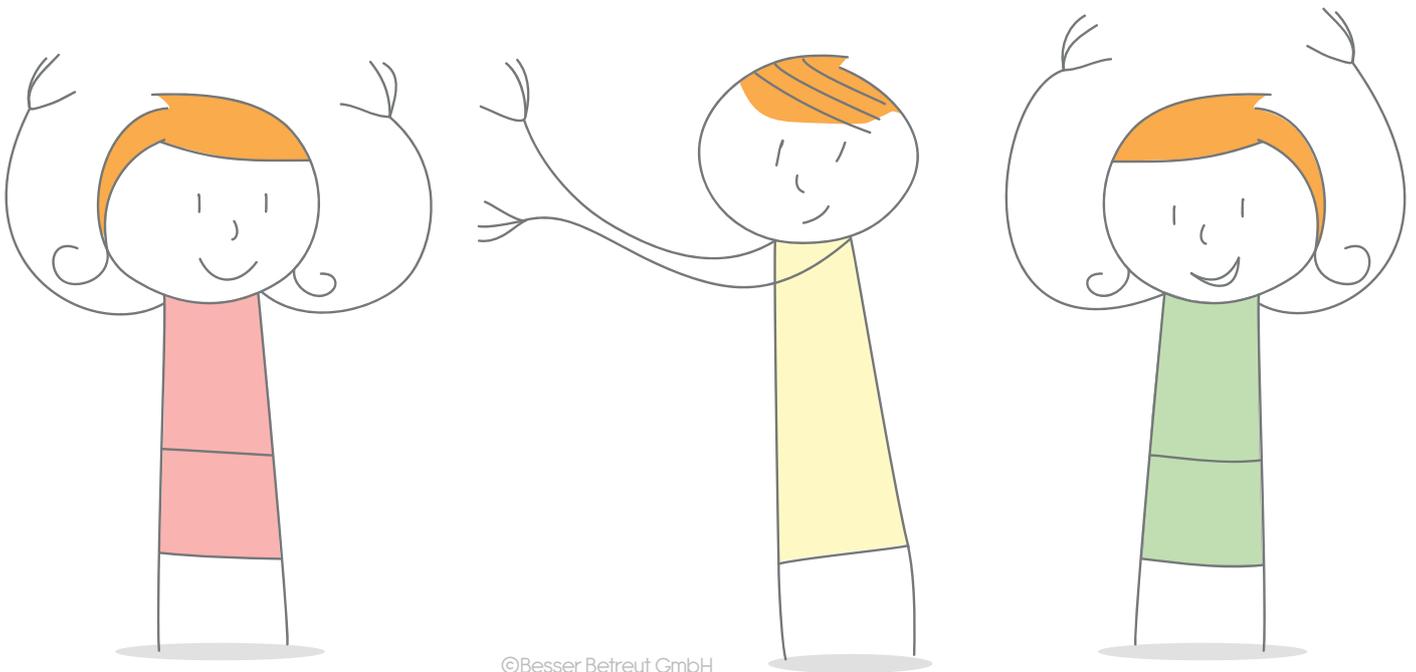
### Anleitung

Alle Spieler stellen sich in einem Kreis auf. Eines der Kinder stellt sich in die Mitte und fängt an sich zu drehen. Irgendwann stoppt es und zeigt auf die Person vor sich innerhalb des Kreises und sagt welche Figur dargestellt werden soll. Nun sind dieses Kind und seine zwei Nachbarn gefragt und müssen zusammen die Figur darstellen. Macht jemand einen Fehler, muss er die Position in der Mitte des Kreises einnehmen. Machen zwei Spieler gleichzeitig einen Fehler, verständigt man sich darauf, wer in die Mitte geht.

### Figuren

- **Kotzendes Känguru:** Das mittlere Kind stellt das Känguru und formt mit den Armen den Beutel. Die beiden Kinder links und rechts davon übergeben sich, mit entsprechendem Laut, in den Beutel.
- **Toaster:** Die außenstehenden Kinder formen mit ihren Armen den Toaster und das mittlere Kind springt als fertiger Toast in die Luft.
- **Mixer:** Das mittlere Kind hält seine Zeigefinger auf die Köpfe der beiden anderen. Diese drehen sich als Quirle unter dem Finger.
- **Waschmaschine:** Die beiden äußeren Kinder formen mit ihren Armen das Fenster einer Waschmaschine. Das Kind in der Mitte dieser Gruppe ahmt mit seinem Kopf die sich drehende Wäsche nach.
- **Elefant:** Das mittlere Kind stellt mit den Armen einen Rüssel dar, die beiden anderen Kinder die Ohren.

- **Palme:** Das Kind in der Mitte der Dreiergruppe ist die Palme. Sie hält ihre Arme nach oben und wiegt sich im Wind. Die beiden anderen formen mit ihren Händen die Kokosnüsse, die an der Palme hängen.
- **Fisch:** Das mittlere Kind macht einen Fischmund und die anderen beiden sind die Flossen, die sich bewegen.
- **Die drei Affen (schwierig):** Der linke Affe sieht nichts und hält sich die Augen zu. Der mittlere Affe hört nichts und hält sich die Ohren zu und der rechte Affe kann nicht sprechen und hält sich den Mund mit den Händen zu.



## Alarmknopf – Nonsens-Spiel

<b>Mitspieler</b>	ab 8 Kinder
<b>Dauer</b>	5 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	draußen oder in einer großen Halle
<b>Hilfsmittel</b>	nein
<b>Schlagwort</b>	Nonsens-Spiel

### Spielanleitung

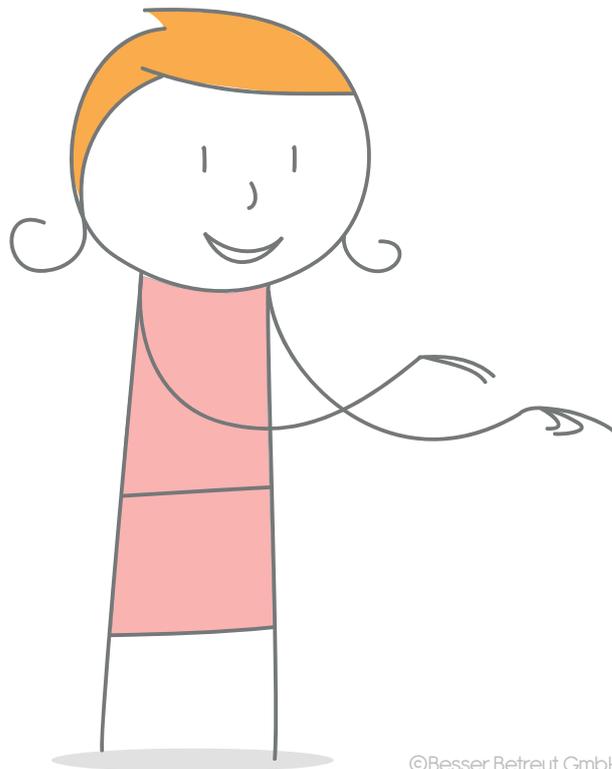
Bei Nonsens-Spielen geht es nicht darum, irgendetwas besonders gut zu machen, sondern Spaß zu haben und dabei Energie abzubauen. Daher eignen sich solche Spiele bestens um Pausen zu füllen und Kinder wieder zur Ruhe zu bringen.

Alle Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Sie selber machen auch mit, um immer wieder neue Impulse geben zu können. Sie starten mit der Figur „Alarmknopf“. Sie führen die unten beschriebenen Bewegungen gut sichtbar aus und rufen dabei laut „Alarmknopf, Alarmknopf, Alarmknopf...“ bis Sie den Kreis durchquert haben (hierbei dürfen auch Schlangenlinien gelaufen werden). Anschließend übergeben Sie den Alarmknopf an den nächsten Mitspieler, der Sie nachmachen muss. Auch er läuft durch den Kreis und gibt die Figur weiter. Lassen Sie dies 4 oder 5 Mal geschehen und führen Sie dann ohne Vorankündigung die nächste Figur parallel ein. Nehmen Sie immer mehr Figuren hinzu, bis alle Spieler versorgt sind und herumlaufen. Am Anfang finden einige Kinder das Spiel eventuell lächerlich, aber nach einigen Sekunden wird es auch für sie lustig.

### Figuren

- **Alarmknopf:** Halten sie einen Arm in die Luft und tun Sie so, als würden sie auf den Alarmknopf an einer Wand vor Ihnen drücken und ihn immer wieder.
- **Stuhl:** Laufen Sie los, als würden Sie einen Stuhl mit beiden Händen vor sich hertragen und rufen sie dabei immer wieder laut „Stuhl!“.
- **Badewanne:** Tun Sie so, als würden Sie eine sehr, sehr schwere Badewanne auf Ihrem Rücken transportieren. Rufen Sie immer wieder „Badewanne!“.

- **Feuerlöscher:** Tragen Sie mit einer Hand einen imaginären Feuerlöscher und halten Sie mit der anderen den Schlauch. Rufen Sie laut „Feuerlöscher“.
- **Herz oder Liebe:** Formen Sie mit den Fingern ein Herz und halten Sie sich dieses vor die Brust. Ahmen Sie nun einen Herzschlag nach. Rufen Sie dabei laut „Herz!“ oder „Liebe!“
- **Servierwagen:** Tun Sie so, als würden Sie einen Servierwagen vor sich herschieben. Machen Sie dabei ruhig einen Buckel, als wären Sie ein alter Buttler und rufen Sie „Servierwagen!“.
- **Rodeo:** Springen Sie durch den Kreis, als würden Sie auf einem wildgewordenen Stier sitzen. Schwingen Sie dabei einen Arm über dem Kopf, als würden Sie ein Lasso drehen. Rufen Sie laut „Rodeo!“.



©Besser Betreut GmbH

## Ein Fallschirm für das Ei – Knobeln & Basteln

<b>Mitspieler</b>	ab 2 Kinder
<b>Dauer</b>	20 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	draußen oder im Treppenhaus
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Knobeln und Basteln

### Hilfsmittel

- 1 rohes Ei pro Team
- Luftballons
- Plastiktüten oder Mülltüten
- Schnur
- Klebestreifen
- Zeitungspapier
- evtl. PET-Flaschen

### Anleitung

Aufgabe ist es, das Ei mit Hilfe der gegebenen Materialien aus einer Höhe von mindestens 2 m fallen zu lassen, ohne dass dieses kaputt geht. Dazu darf auf dem Boden kein Polster angebracht werden. Die Kinder sollen sich beraten und gemeinsam eine Lösung finden.

### Lösung

Es gibt die verschiedensten Möglichkeiten, das Ei unbeschadet nach unten zu bringen. Ob ein Rundum-Polster aus Ballons oder ein Fallschirm aus den Tüten - der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

## Achtung, die Werwölfe sind los! – mehr Spaß

<b>Mitspieler</b>	ab 10 Kinder, je mehr desto besser
<b>Dauer</b>	mehrere Stunden oder Tage
<b>Ort</b>	drinnen oder draußen
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Detektivspiel

Dieses Spiel ist gut für eine längere Geburtstagsparty auf einem größeren Gelände oder für ein Feriencamp o.ä.

### Hilfsmittel

- 1 Tafel mit Kreide oder 1 großes Papierstück mit dicken Stiften
- 1 Los pro Person

### Spielanleitung

Für jeden Mitspieler wird ein Los angefertigt. Es gibt folgende Figuren (bitte entnehmen Sie der Tabelle, wie oft die Figuren vorkommen):

<b>Figur</b>	10 Kinder	20 Kinder	50 Kinder
<b>Bürger</b>	8	16	41
<b>Werwolf</b>	1	2	3
<b>Jäger</b>	1	1	2
<b>Der Weise</b>	0	1	2
<b>Urwolf</b>	0	0	1

Außerdem gibt es immer einen Spielleiter.

Dies ist so zu sagen das „Großformat“ des beliebten Lagerfeuerspiels. Jeder Teilnehmer erhält ein Los mit dem Hinweis, dass dieses kein anderer sehen darf. Alle Spieler treffen sich auf dem „Marktplatz“ und werden mit einer schönen Einleitung begrüßt.

Sie befinden sich nämlich in einem alten und eigentlich friedlichen Dorf. Doch seit kurzem treiben sich hier Werwölfe herum, die den Frieden erheblich stören. Da das letzte Opfer dieser Monster der Bürgermeister war, steht die Neuwahl an. Doch zuvor werden die Regeln noch schnell erklärt. Denn das Spiel wird nicht im Sitzen gespielt, sondern alle gehen ihren üblichen Tätigkeiten nach. Die Werwölfe versuchen im Verlauf des Spieles so unauffällig wie möglich alle Dorfbewohner aufzufressen und die Dorfbewohner versuchen, sich zu verteidigen. Doch Werwölfe dürfen in dieser Version nur dann töten, wenn Sie mit ihrem Opfer alleine bzw. in der Überzahl sind. Alle Toten müssen sich zeitnah auf die Tafel schreiben, aber so, dass nicht direkt klar werden kann, wer ein Werwolf ist. Bei mehrtägigen Spielen ist es hilfreich, die Zeit und den Ort des Todes zu notieren.

Trifft ein Werwolf auf einen **Jäger**, müssen diese Schere-Stein-Papier spielen. Wer verliert, stirbt und muss sich auf die Tafel schreiben. Hier wird daher auch die Rolle der Person aufgezeichnet.

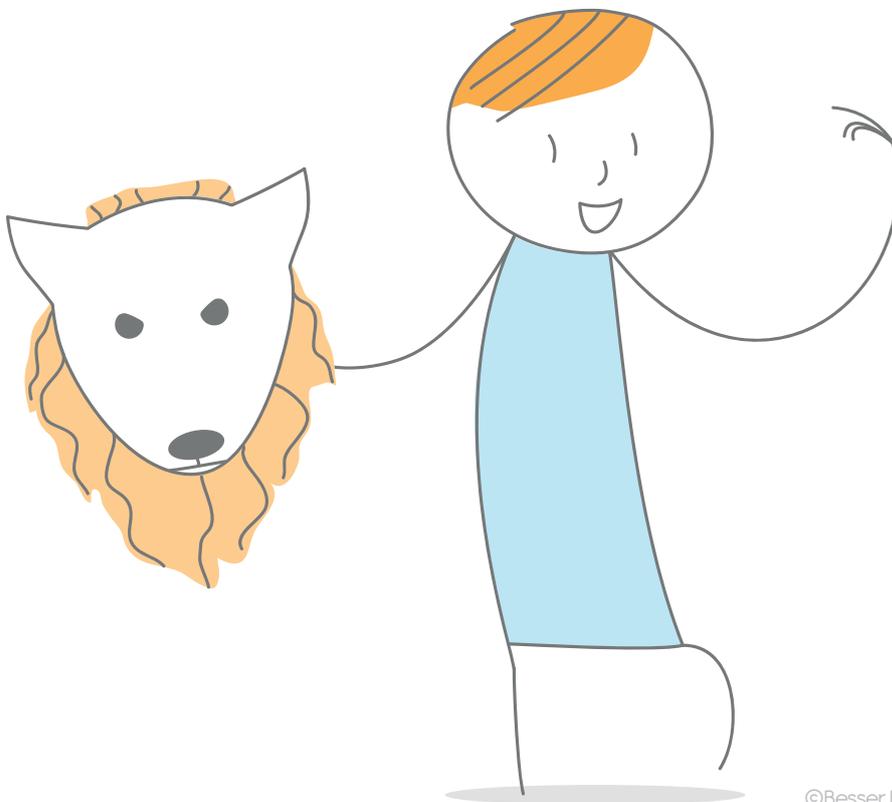
Spielt man mit dem Weisen, müssen die Dorfbewohner sich gut überlegen, wen sie während der Gerichtszeit umbringen. Der **Weise** überlebt den ersten Angriff der Wölfe und darf nicht direkt ein zweites Mal angegriffen werden. Er kennt nun zumindest einen Werwolf. Doch wird er durch das Gericht getötet, nimmt er aus Bosheit die Weisheit des gesamten Dorfes mit ins Grab und somit verliert auch der Jäger seine Sonderfunktion.

Bei sehr vielen Spielern kann man den **Urwerwolf** hinzu nehmen. Dieser ist ein normaler Werwolf, der zusätzlich aber einmal im Spiel einen Dorfbewohner zu einem Werwolf machen kann.

Nun wird der Bürgermeister gewählt, der in einer Pattsituation beim Gericht eine zweite Stimme hat und dadurch die Entscheidung herbeiführen kann. Außerdem führt er die Gerichtsverhandlung. Alle Bürgermeisteranwärter stellen sich mit einer kleinen „Kampfrede“ vor (z.B. bei mir gibt es immer leckere Kekse). Stirbt ein Bürgermeister, ob durch die Werwölfe oder durch das Gericht, wird vor der nächsten Verhandlung ein neuer gewählt.

Nach der Wahl wird eine Gerichtszeit vereinbart. Bis dahin können die einzelnen Figuren agieren. Dann treffen sich alle zur Verhandlung wieder. Wahrscheinlich ist bereits jemand gestorben und wenn nicht, gilt es immer noch den Mörder des alten Bürgermeisters zu finden. Alle diskutieren, wer einer der Werwölfe sein könnte. Am Ende der Verhandlung wird eine Person durch Abstimmung bestimmt, die sterben wird. Diese deckt dann ihre Identität auf und ist von nun an einer der Toten. Alle Toten dürfen während der Gerichtsverhandlung nichts sagen und ansonsten natürlich auch nicht verraten, wer sie umgebracht hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Werwölfe getötet wurden oder mehr Werwölfe als Dorfbewohner übrig sind.



©Besser Betreut GmbH

## Reise nach Jerusalem mal anders – Teamspiel

<b>Mitspieler</b>	ab 8 Kinder, je mehr desto besser
<b>Dauer</b>	5 Minuten oder länger
<b>Ort</b>	drinnen oder draußen
<b>Hilfsmittel</b>	ja
<b>Schlagwort</b>	Geschicklichkeitsspiel

### Hilfsmittel

- ein Stuhl weniger als Teilnehmer (die Stühle sollten möglichst stabil sein und nicht wackeln)
- 1 Musikspieler mit Liedern, die den Kindern gefallen

### Spielanleitung

Das Spiel beginnt wie beim klassischen Spiel „Reise nach Jerusalem“. Die Stühle werden an einander gestellt und Sie lassen Musik laufen, zu der sich die Kinder im Kreis um die Stühle herum bewegen. Sobald die Musik stoppt, müssen sich alle setzen. Soweit ist das Spiel sicher bekannt. Nun kommt die Neuerung:

Das Kind, das keinen Stuhl abbekommt, scheidet nicht aus. Stattdessen muss die gesamte Gruppe dafür sorgen, dass es auch Platz auf den Stühlen findet. Sobald alle Kinder sitzen und keines mehr die Füße auf dem Boden hat, kann es weitergehen. Es wird ein weiterer Stuhl entfernt und das Spiel wird wiederholt. Zu Beginn ist das Spiel relativ einfach, wird aber schnell schwerer.

Bitte achten Sie bei diesem Spiel gut darauf, wann der Platz auf den Stühlen nicht mehr ausreicht und geben Sie Hilfestellung. Kinder, die nicht mitspielen möchten, können gerne mithelfen, damit sich niemand verletzt.

### ACHTUNG

Dieses Spiel ist mit viel Körperkontakt verbunden. Nicht alle Kinder und Jugendlichen mögen dies. Niemand sollte unter Druck gesetzt werden, mitzuspielen. Aufhören ist jederzeit erlaubt.

## Weitere tolle Spiele

### Internet:

- <http://www.gruppenspiele-hits.de/>
- <http://www.spielefuerviele.de/katalog/alphabetisch/index.asp>
- <http://www.unterhaltungsspiele.com/Gruppenspiele/gruppenspiele.html>
- [www.spielewiki.org/wiki/Hauptseite](http://www.spielewiki.org/wiki/Hauptseite)
- <http://www.kikisweb.de/spielesammlung/spiele.htm>

### Literatur:

- Die 50 besten Gruppenspiele: Don Bosco MiniSpielothek (ISBN: 978-3769815207)
- Das große Buch der 1000 Spiele: Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit (ISBN: 978-3451290503)
- Teamspiele: Die 100 besten Gruppenspiele (ISBN: 978-3772525384)
- Spiele für wenige: 44 Spiele für kleine Gruppen (ISBN: 978-3761558386)
- 5-Minuten-Spiele: 44 Ideen für witzige & spontane Aktionen (ISBN: 978-3761558041)

### Weitere Materialien:

[www.firmenservice-betreut.de](http://www.firmenservice-betreut.de)



©Besser Betreut GmbH



## Impressum

Firma: Besser Betreut GmbH  
Straße: Rotherstraße 19  
PLZ/Ort: 10245 Berlin  
E-Mail: firmenservice@betreut.de  
Internet: <http://www.betreut.de>  
Telefon: 0800 - 377 33 00

Geschäftsführer:  
Eingetragen:  
HRB:  
USt-IdNr.:  
Inhaltlich verantwortlich:

Steffen Zoller, Manuel Nothelfer  
Amtsgericht Berlin, Charlottenburg  
110588 B  
DE258126229  
Steffen Zoller