

<b>Feuer, Wasser, Sturm, Blitz</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	<p>Alle Mitspieler laufen im Raum herum. Irgendwann ruft der Spielleiter eines der Begriffe: Feuer, Wasser, Sturm, Blitz. Bei jedem Begriff müssen die Mitspieler eine besondere Haltung einnehmen. Der Spieler, der dafür am längsten braucht, scheidet aus oder ist der nächste, der die Begriffe vorgibt. Hier die Begriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Feuer:</b> Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen.</li> <li>• <b>Wasser:</b> Alle müssen auf einen möglichst hohen Gegenstand.</li> <li>• <b>Sturm:</b> Alle müssen sich an einem festen Gegenstand festhalten</li> <li>• <b>Blitz:</b> Alle knien sich auf den Boden und machen sich möglichst klein.</li> </ul>
Variation	<p>Wenn man am Ende einen Gewinner haben möchte, lässt man in jeder Runde den langsamsten Mitspieler ausscheiden. Wenn man das Spiel ohne Gewinner spielen lassen möchte, gibt der langsamste Mitspieler den nächsten Begriff vor.</p>
Material	/

<b>Bierdeckel</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Vorbereitung	<p>Es muss ein rechteckiges Spielfeld abgesteckt werden. Das Spielfeld wird einmal in der Mitte geteilt. In jedes Spielfeld wird die gleiche Anzahl von Bierdeckeln gelegt</p>
Anleitung	<p>Die Mitspieler werden in 2 gleich große Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt ein Feld. Auf ein Startkommando muss jede Mannschaft versuchen, so wenig Bierdeckel wie möglich im Spielfeld zu haben, indem die Bierdeckel in das gegnerische Spielfeld geworfen werden. landet ein Bierdeckel außerhalb des Gegnerischen Feldes gibt das einen Strafpunkt bei der Auszählung am Ende.  Gewonnen hat die Mannschaft, die nach dem Stop Signal die wenigsten Bierdeckel im Feld hat.</p>
Variation	Blind
Material	Bierdeckel

<b>Komm mit, Lauf weg</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Vorbereitung	Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. ein Mitspieler wird bestimmt, der sich außerhalb des Kreises stellt
Anleitung	Der Spieler außerhalb des Kreises läuft um den Kreis herum und Tippt irgendwann eine beliebige Person an. Anschließend ruft er "Komm mit" oder "Lauf weg". Wenn er "Komm mit" ruft muss der Angetippte in gleicher Richtung wie der Antipper um den Kreis laufen. Wenn er "Lauf weg" ruft, muss der Angetippte in entgegengesetzter Richtung um den Kreis Laufen. Wer nach einer Runde als Erster die Frei gewordene Lücke füllt darf in dieser stehen bleiben. Der langsamere läuft wieder um den Kreis, tippt jemanden an und ruft "Komm mit" oder "Lauf weg"...
Variation	Anstatt einen Kreis zu bilden können die Kinder auch ein Kreuz bilden. Dazu werden 4 etwa gleich große Mannschaften gebildet. Diese stellen sich jetzt zu einem Kreuz zusammen, sodass alle mit Blickrichtung in die Mitte des Kreuzes stehen. Wenn der Spieler außerhalb des Kreises (in diesem Fall außerhalb des Kreuzes) jetzt schneller ist, stellt dieser sich an den anfang der Schlange (im Mittelpunkt des Kreuzes).  Durch diese Variante kommen meistens alle Kinder einmal an die Reihe.
Material	/

Teilnehmerzahl	
Anleitung	
Variation	
MAterial	

<b>5 Hände, 2 Füße</b>	
Teilnehmerzahl	egal
Dauer	ca. 2-3 Minuten
Anleitung	<p>Es werden mehrere Gruppen gebildet. Dann wird eine bestimmte Anzahl an Händen und Füßen genannt. Die Gruppe muss sich jetzt so aufstellen, dass sie nur mit den entsprechenden Anzahlen und Körperteilen den Boden berührt. Als Erweiterung kann man auch fordern, dass sich die Gruppen in dieser Aufstellung eine gewisse Strecke fortbewegen.</p> <p>Die Gruppe mit der wenigsten Bodenberührung gewinnt.</p>
Variation	/
Material	/

Teilnehmerzahl	
Anleitung	
Variation	
Material	

## Planetenwanderung

Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Ein Spielleiter stellt sich in die Mitte des Kreises. Jedes Kind merkt sich jetzt seinen rechten und seinen linken Nachbarn. Ein weiterer Spielleiter stellt sich jetzt in etwas Entfernung auf und fängt an von 10 rückwärts zu zählen. sobald er bei 0 angekommen ist müssen sich alle in Kinder im Kreis um ihn versammelt haben. Und zwar genau so, wie um den ersten Spielleiter (gleiche Nachbarn). Jetzt stellt der erste Spielleiter sich wieder wo anders hin und fängt an von 10 rückwärts zu zählen.
Variation	Wenn die Kinder schnell genug sind, kann der nächste Spielleiter auch schon eher von 10 Rückwärts zählen.
Material	/

## Gruß der Körperteile

Schon einmal ein wenig in Kontakt kommen und dabei noch Spaß haben: Das geht, wenn sich die Körperteile begrüßen dürfen.

Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	<p>Die Spielleitung wählt eine passende Musik aus (Geht auch ohne Musik)</p> <p>Die Kinder laufen im Raum umher, eine Weile konzentrieren sie sich nur auf sich selbst. Wenn die Musik stoppt, sagt die Spielleitung an, welche Körperteile nun .. Hallo“ sagen dürfen.</p> <p>Zum Beispiel die Knie. Oder die Köpfe, die Schultern, die Füße. Die Kinder suchen sich ein anderes Kind und berühren sich mit dem jeweiligen Körperteil.</p>
Variation	Die Kinder suchen sich selbst aus, mit welchem Körperteil sie einander begrüßen wollen. Das fördert zudem die Kooperation, da sich immer zwei Kinder schnell einig werden müssen, welche Körperteile nun aktiv werden.
Variation 2	Die Spielleitung sagt nicht nur ein Körperteil sondern auch eine Farbe, dass heißt die Teilnehmer sollen jetzt mit dem Körperteil, die Farbe bei einem anderen Mitspieler berühren.
Material	Musik oder nichts

## Ich bin ein Tier

Wenn man Kinder fragt: „Wie geht es euch?“, hört man oft „Gut“ oder „Geht so“. Um Befindlichkeiten aus ihnen herauszukitzeln, eignen sich Tierrollen.

Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	Die Kinder stehen im Kreis. Nacheinander kommen die Kinder in die Mitte des Kreises und schlüpfen in die Rolle eines Tieres. Die Frage „Welches Tier bist du jetzt gerade?“ erleichtert den Einstieg. Die Spielleitung sollte jedem Kind ausreichend Raum geben, um sein Tier richtig zum Leben zu erwecken und herauszulassen.
Variation	Nach dem Kreisspiel löst sich der Kreis auf, und alle Kinder laufen als Tiere durch den Raum. Erst jedes Kind für sich dann können die Tiere auch miteinander Kontakt aufnehmen: Wie ist es, wenn sich zum Beispiel Tiger und Maus begegnen? Oder wenn sich Hase und Igel treffen ?
Material	/

Körperteile auftauen	
Sind die Knochen noch völlig steif? Dann hilft Auftauen"!	
Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	<p>Alle Kinder bilden einen Kreis. Im Hintergrund läuft leise Musik (geht auch ohne). Die Spielleitung erzählt, dass alle Kinder Eisklumpen sind – völlig eingefroren und unbeweglich. Nach und nach werden dann alle Körperteile im Rhythmus der Musik „aufgetaut“:</p> <p>Die genannten Körperteile werden vorsichtig bewegt und gekreist. Man fängt unten mit den Zehen an.</p> <p>Wichtig ist, in kleinen Schritten vorzugehen: also erst die Zehen am rechten Fuß, dann die Zehen am linken Fuß, darauf der gesamte rechte Fuß, dann der gesamte linke Fuß und so weiter. Das Gesicht kommt ganz zum Schluss dran: mit Nase, Mund, Augen und Ohren. Zu guter Letzt sind alle Kinder schön warm und aufgetaut</p>
Variation	/
Material	Musik oder nichts

Das Wollknäuel	
Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	<p>Die Kinder bekommen die Augen verbunden oder schließen sie. Dann bewegen sie sich durch den Raum. Es gilt die anderen Kinder zu finden. Wenn sich zwei Kinder berühren, bleiben sie zunächst stehen und einigen sich, wie sie den Körperkontakt aufrecht erhalten möchten:</p> <p>Sie können sich beispielsweise an die Hände nehmen, sich um die Taille greifen oder einhaken.</p> <p>Anschließend versuchen die Pärchen nun weiter, die anderen Kinder aufzuspüren. So bilden sich nach und nach Paare und kleine Gruppen so lange, bis alle Kinder ein großes Knäuel geworden sind.</p> <p>Die Spielleitung behält den Überblick. Sollte ein Kind keinen Anschluss finden, darf die Spielleitung ein wenig nachhelfen ebenso, wenn die Gruppen einander nicht finden.</p>
Variation	/
Material	Augenbinden

Teilnehmerzahl	
Anleitung	
Variation	
Material	

## Warm up zum Gruppeneinteilen

Atom Spiel	
Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	Die Kinder bewegen sich frei durch den Raum. Es bietet sich an, dabei Musik im Hintergrund laufen zu lassen. Der Spielleiter fordert die Mitspieler jetzt in unregelmäßigen Abständen auf, sich zu Molekülen mit einer bestimmten Atomanzahl zusammenzufinden. Wenn einige Atome nicht genügend andere Atome finden, um das geforderte Molekül zu bilden setzen die Spieler für die nächste Runde aus. Bei diesem Spiel gibt es kein definiertes Spielende.
Variation	Das Spiel lässt sich super zum Gruppeneinteilen verwenden. Einfach so viele Moleküle entstehen lassen, wie Gruppen benötigt werden.
Material	/

Teilnehmerzahl	
Anleitung	
Variation	
MAterial	

<b>Goofy</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	<p>Alle Mitspieler verteilen sich im Raum / Spielfeld und schließen die Augen. Jetzt laufen alle vorsichtig umher. Immer wenn Sie einen anderen Mitspieler treffen schütteln Sie ihm die Hand, und fragen "Goofy?". Wenn dieser auch "Goofy?" fragt, gehen beide weiter. Wenn er nicht antwortet hat der Mitspieler Goofy gefunden und darf seine Augen nun öffnen und Goofy mithelfen. Der Goofy wird vom Spielleiter kurz nach dem start bestimmt, indem er einem Mitspieler auf die Schulter tippt und Im ins Ohr flüstert: "Du bist Goofy".</p> <p>Das Spiel ist beendet, sobald alle Mitspieler einen Goofy gefunden haben.</p>
Variation 1	<p>Wenn das Spiel draußen gespielt wird, sollte das Spielfeld durch ein auf Hüfthöhe gespanntes Seil, Absperrband o.ä. begrenzt werden. Der Gruppenleiter sollte ein Auge darauf haben, das kein Kind zu schnell auf ein Hinderniss zuläuft. Im Spielfeld sollten keine Stolperhindernisse sein.</p>
Variation 2	<p>Anstatt dem Goofy zu helfen, können die Kinder, die Ihn gefunden haben, auch ausscheiden. So dauert das Spiel etwas länger</p>
Material	/

<b>Irrgarten</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Vorbereitung	<p>Alle Kinder stellen sich in mehreren Reihen auf, die Entfernung zum anderen sollte jeweils so sein das sich die Hände der Kinder berühren können. Je nachdem wo der Gruppenleiter steht muss das der Fall einmal von links nach rechts sein und von hinten nach vorne. Zudem wird eine Katze (Fänger) und eine Maus (der Zu fangende) ausgesucht.</p>
Anleitung	<p>Die Katze muss nun versuchen die Maus zu fangen. Allerdings starten beide sich schräg gegenüberliegend. Im Laufe des Spiels kann die Maus in die Hände klatschen oder durch eine Pfeife pfeifen. Tut die Maus das müssen sich alle Kinder um ein Viertel drehen. Tut die Maus das erneut wieder. Weder die Maus noch die Katze darf durch die Wand aus den ausgestreckten Armen der Kinder.</p> <p>Das Spiel endet wenn die Katze die Maus gefangen hat.</p>
Variation	/
Material	/