

Titel	Zeitpunkt	Gelände	Spielart	Anz. TN (min)	Altersstufe	Intensität	Dauer min	Kurzbeschreibung	Beschreibung	Benötigtes Material
Errate, was ich denke!	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wald Wiese	Anderes Spiel	2	ab 7	Ruhig	5	Ein Ratespiel, das besonders beim Wandern beliebt ist	Jemand denkt sich ein Tier, eine Pflanze, eine Person oder einen Gegenstand aus und die anderen erraten das Ausgedachte. Dazu müssen sie Fragen stellen, die nur mit "ja" und "nein" beantwortet werden können. Wer den Gegenstand erraten hat, darf sich als nächstes einen ausdenken. Variante: Der Spieler, der sich einen Gegenstand ausgedacht hat, darf den anderen mit "heiss" oder "kalt" etwas helfen.	
Stabspringen	Tag	Wiese	Anderes Spiel	3	ab 12	Bewegungsintensiv	5	Die Spieler drehen sich um einen Stock und versuchen, darüber zu springen	Ein Spieler erhält einen dünnen Stock, dessen Spitze mit einem Klebeband markiert ist. Jetzt dreht sich der Spieler zehnmal um die eigene Achse und schaut dabei nur auf die Stockspitze. Nach zehn Runden legt er den Stock ab und probiert, darüber zu springen. Das Resultat ist meistens sehr lustig. Achtung, das Spiel nur auf weichem Boden spielen, da es zu Stürzen kommen kann. Die anderen Teilnehmer stehen neben dem Spieler, um ihn allenfalls aufzufangen.	Stock, Klebeband
Ich sehe, was du nicht siehst	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wald Wasser Wiese	Anderes Spiel	5	ab 7	Ruhig	10	Jemand bestimmt für sich einen Gegenstand aus der Umgebung, die anderen erraten ihn	Ein Teilnehmer bestimmt für sich im Stillen einen Gegenstand mit bestimmter Farbe aus der sichtbaren Umgebung. Er sagt dann zu den anderen: "Ich sehe, was du nicht siehst und es ist rot." Die anderen müssen erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wer es als erstes errätet, darf als nächstes den Gegenstand bestimmen. Das Spiel eignet sich gut beim Wandern oder im Zug.	
Geschichte erzählen	Tag Nacht	Indoor Anderes	Anderes Spiel	3	ab 7	Ruhig	10	Gemeinsam erfinden die Kinder eine Geschichte	Jemand beginnt eine Geschichte und die anderen fahren mit der Erzählung fort. Varianten: Bestimmte Wörter müssen vorkommen oder dürfen nicht vorkommen Die Geschichte darf nur Fantasiegegenstände beinhalten	
Matrosenspiel	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Anderes Spiel	6	ab 10	Aktiv	10	Die Teilnehmer leiten einen Schulterdruck weiter und finden so ihren Weg	Die Kinder bilden ein Schiff mit einem Matrosen. Sie sind in einen Sturm geraten, es ist neblig und nur der Matrose kann das Schiff noch führen. Die Teilnehmer stellen sich hintereinander und halten sich an den Schultern fest, der hinterste ist der Matrose. Alle ausser dem Matrosen haben die Augen zu. Nun muss der Matrose das Schiff lenken. Einmal Schulter drücken: Geradeaus laufen. Zweimal Schulter drücken: Stopp. Links Schulter drücken: links abbiegen. Rechte Schulter drücken: rechts abbiegen. Wenn zwei Gruppen gebildet werden, dürfen sie nicht ineinander laufen.	
Die schnallschil Zurschnoore	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Anderes Spiel	20	ab 7	Aktiv	20	Wer am schnellsten eine Frage beantwortet, kann gewinnen	Die Teilnehmer verteilen sich auf zwei Gruppen und stellen sich in eine Kolonne. Den vordersten zwei Kindern stellt ein Leiter Fragen, z. B. vier Lagermenüs, vier Mädchennamen, (immer mehrere Sachen, die aufgezählt werden müssen). Die beiden vordersten Kinder der Kolonne müssen möglichst schnell die Fragen beantworten. Wer schneller aufgezählt hat, was noch nicht erwähnt worden ist, darf sich hinten an der Kolonne anstellen. Der Verlierer scheidet aus. Diejenige Gruppe verliert, die nur noch ausgeschiedene Kinder hat. Der letzte verbleibende Spieler trägt nun den stolzen Titel "Schnallschil Zurschnoore".	
Gordischer Knoten	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Anderes Spiel	10	ab 7	Aktiv	10	Ein Menschenknoten muss gemeinsam aufgelöst werden	Die Spieler stellen sich in einen Kreis und strecken die Hände aus. Alle fassen nun blind irgend zwei Hände. Nun versuchen alle, den Knoten aufzulösen und den Kreis wieder herzustellen. Dabei dürfen die Hände nicht losgelassen werden.	
Hauptling Sitting Bull	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor	Anderes Spiel	10	ab 7	Ruhig	10	Wer lacht oder ja und nein sagt, wird neuer Hauptling	Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jemand ist der Hauptling Sitting Bull und ist in der Mitte des Kreises. Er denkt sich ein paar Gegenstände aus, die als verboten gelten und die von den anderen Teilnehmern nicht genannt werden dürfen. Er sagt: "Ich bin der Hauptling Sitting Bull und habe viele Sachen. Ich verbot mir das Ja und Nein und verbot mir das Lachen." Dann geht er herum und stellt Fragen. Wer lachen muss oder die verbotenen Sachen sagt, wird neuer Hauptling.	
Öko-Memory	Tag	Wald Wiese	Anderes Spiel	10	ab 7	Ruhig	20	Die Teilnehmer suchen Veränderungen in einem abgesteckten Feld	Die Spieler teilen sich in zwei gleich grosse Gruppen auf. Jede Gruppe steckt ein Feld von ca. 1 bis 10 m ² ab. Die Gruppe hat nun 10 Minuten Zeit, sich die Dinge im Feld gut einzuprägen. Nun tauschen die Gruppen ihre Plätze und verändern innerhalb des Feldes fünf Dinge (z. B. Steine verrücken, Aste knicken, etc.) Die Gruppen gehen zurück zu ihrem ursprünglichen Feld und suchen die Veränderungen. Diejenige Gruppe, die zuerst alle fünf Fehler gefunden hat, hat das Spiel gewonnen. Varianten: Die Anzahl der Fehler kann beliebig verändert werden. Sie kann für die suchende Gruppe auch unbekannt sein. Die Suche kann als Tast-Memory durchgeführt werden, wobei die Sucher verbundene Augen haben.	Schnur, Band, evtl. Augenbinden
Johnny Wupp	Tag Nacht	Indoor	Anderes Spiel	5	ab 10	Ruhig	10	Wer imitiert den Spruch "Johnny Wupp" richtig?	Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Rätsel, bei dem es darum geht, den Spielleiter und evtl. weitere eingeweihte Personen richtig zu imitieren. Die Teilnehmenden sitzen im Kreis. Der Spielleiter hebt eine Hand in die Luft und spreizt die Finger. Mit dem Zeigfinger fährt er vom Daumen bis zum kleinen Finger jedem Finger nach und sagt dabei bei jedem Finger "Johnny Wupp". Wenn er beim kleinen Finger vorbei ist, verschränkt er unauffällig die Arme vor der Brust. Die anderen Teilnehmenden imitieren den Spielleiter der Reihe nach. Die Imitation ist erst richtig, wenn jemand nach dem letzten "Johnny Wupp" die Arme verschränkt. Alles andere wie Tempo, rechte/linke Hand, etc. ist egal. Das Spiel geht so lange, bis alle herausgefunden haben, dass das Armeverschränken die richtige Imitation ausmacht.	
Offen oder zu?	Tag Nacht	Indoor	Anderes Spiel	5	ab 10	Ruhig	10	Ist der Gegenstand offen oder zu?	Das Spiel ist ein Ratespiel, in dem die Teilnehmer herausfinden müssen, ob der Gegenstand "geöffnet" oder "zu" ist. Die Teilnehmenden sitzen im Kreis und der Spielleiter gibt einen Gegenstand, z. B. ein Sackmesser herum. Dabei sagt er: "Das Sackmesser ist zu" und reicht es weiter. Das "zu" bezieht sich aber nicht auf das Sackmesser, sondern auf den Mund seines linken Nachbarn. Ist der Mund des linken Nachbarn bei der Weitergabe des Sackmessers zu, ist auch das Messer zu, analog bei offen. Es geht darum, dass die nicht eingeweihten Personen herausfinden müssen, worauf sich das "zu" und "offen" bezieht.	Sackmesser, Flasche, etc.

In dieser Flasche hat es ein...	Tag Nacht	Indoor	Anderes Spiel	5	ab 10	Ruhig	10	In dieser Flasche ist ein Gegenstand - wer findet heraus, welcher Gegenstand als nächstes drin sein muss?	Hierbei handelt es sich um ein Ratespiel, in dem die nicht eingeweihten Teilnehmer die Regel herausfinden müssen. Die Teilnehmer sitzen im Kreis und der Spielleiter nimmt einen Gegenstand in die Hand, zum Beispiel eine Flasche. Er schaut lange hinein und sagt dann: "In dieser Flasche hat es Erdbeeren." Er reicht die Flasche weiter. Der nächste "geschickte" Gegenstand muss nun mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Gegenstandes beginnen, in diesem Fall mit "n", zum Beispiel "Nordwand". Der nächste Gegenstand wäre dann zum Beispiel "Dummkopf", usw. Die nicht eingeweihten Spieler müssen diese Regel herausfinden. Das Spiel dauert so lange, bis alle die Regel erraten haben.	Gegenstand, z. B. Flasche, Tasse, Säckli, etc.
Kugelhahn	Tag	Wald	Anderes Spiel	5	ab 7	Aktiv	45	Kugelhahn im Wald oder Schnee	Eine Kugelhahn im Wald oder Schnee bauen. Hier ist der Fantasie praktisch keine Grenze gesetzt. Voraussetzung: ein genügend Steiles Gelände und gut sichtbare, eher schwere Bocciakugeln. Die Kugel kann auf ihrem Weg Tore, Tunnel, Löcher, Schanzen, Kurven, etc. passieren. Variante: Mehrere Bahnen bauen und einen Wettbewerb veranstalten. Welche Kugel ist schneller?	Im Wald: Bocciakugeln, Holz, Steine Im Schnee: Bocciakugeln oder Spielbob, Wasser zum Vereisen der Bahn, evtl. Schaufel, Stoppuhr
Fotografieren		Schnee Stadt Wald Wiese	Anderes Spiel	2	ab 7	Ruhig	5	Fotos machen mit den Augen	Jemand wird herumgeführt. Er hat die Augen zu. Wenn der andere rufft Foto, macht er schnell die Augen auf und wieder zu. Dann erzählt er was er gesehen hat.	
ohne Zähne	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wald Wiese	Anderes Spiel	4	ab 7	Aktiv	15	Zähne zeigen verboten	Jeder denkt sich ein..... aus. Tier, frucht, Auto... besser alle von der gleichen sorte. dann werden alle Zähne mit den Lippen verdeckt. Jemand beginnt und sagt: Apfel Apfel Banane Banane. Derjenige der Banane heisst sagt dann: Banane Banane Kiwi Kiwi und so weiter. wer seine Zähne zeigt scheidet aus. Mann kann auch das tempo steigern.	
Wildsau	Tag	Schnee Wald Wiese	Anderes Spiel	10	ab 10	Bewegungsintensiv	15	Die Wildsau will aus dem Kreis ausbrechen, der Kreis will und muss das verhindern	Alle Teilnehmer stehen im Kreis, bis auf eine Person die im Kreis drinn steht. Die Person im Kresi ist die Wildsau die aus dem Kreis ausbrechen möchte, der Kreis muss dies verhindern. Ein sehr körperbetontes Spiel, bei dem aber immer nur Mensch gegen Mensch steht und nicht etwa Mensch gegen Baum, wie beim Baum-Zieh-Spiel.	Keines
Alphatier	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Anderes Spiel	10	ab 7	Aktiv	15	In zwei Gruppen wird blind das Alphatier gesucht	Die Teilnehmer teilen sich in zwei gleichgrosse Gruppen auf und bestimmen je ein Alphatier. Die Gruppen werden z.B. als Wildhühner und Wildgänse bezeichnet. Die Wildgänse machen dabei den Laut gwaah gwaah und die Wildhühner gaga gaga. Das Alpha Tier macht den jeweiligen laut langsam, die anderen Teilnehmer schnell. Jetzt verteilen sich alle Spieler auf dem Spielfeld und allen werden die Augen verbunden. Danach platziert der Spielleiter die Alphatier im Spielfeld so dass die anderen Spieler nicht mehr wissen wo ihr Alphatier steht. Auf ein start zeichnen suchen die Gruppen ihr Alphatier, sobald sie beim Alphatier sind bilden sie eine Kette (geben sich die Hand). Die Gruppe die schneller alle ihre Mitglieder findet hat gewonnen.	evtl. Augenbinden.
Fotojagt	Tag	Stadt Wald Wiese	Anderes Spiel		ab 7	Ruhig		Man versucht die abgebildeten Gegenstände/Blickwinkel zu suchen	Vorbereitung: Aufnahmen von verschiedenen Gegenständen und Orten im Gelände oder unterwegs (bei einer Wanderung) machen. Diese pro Team ausdrucken (und laminieren). Tipp: verschiedene Aufnahmedistanzen erschweren die Suche. Spielablauf: Zu Beginn werden die laminierten Fotokärtchen an die Teams (alleine bis 5er Teams) verteilt. Diese begeben sich nun auf die Suche nach den Orten/Blickwinkel von wo die Aufnahmen gemacht wurden und Fotografieren den Gegenstand ebenfalls zum Beweis des Fundes.	Fotos aus dem Spielgelände (laminiert) ev. Kamera
Mörderlis	Tag	Indoor Schnee Stadt Wald Wiese	Anderes Spiel		ab 10	Aktiv	60	Gut geeignet für unterwegs: Wer alleine geht ist leichte Beute!	Jeder erhält einen Zettel mit dem Namen der Person, welche er umbringen sollte. Jemanden umbringen ist einfach, da man ihn nur anzusprechen braucht und ihm sagt: "du bist tot!" (in normaler Lautstärke gesprochen). Doch dies darf nur geschehen, wenn es niemand mitbekommt (wenn niemand in der Nähe ist). Wenn der Mord geglückt ist, dann scheidet der Verstorbene aus dem Spiel aus und der Mörder erhält den Mordauftrag seines Opfers. Wer schlussendlich den Auftrag erhält sich selber zu toten, hat gewonnen. Dieses Spiel ist ideal um von einer allenfalls langweiligen Wanderung abzulenken.	Namenszettel jeder Person
Peng	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wiese	Anderes Spiel	10	ab 7	Aktiv	10	Wer reagiert am schnellsten.	Alle stehen im Kreis. Einer in der Mitte. Der in der Mitte zeigt auf jemand. Dieser Taucht runter. L und r Spieler machen schnell mit der Hand eine Pistole und sagen Peng. Derjenige der zu spät reagiert geht raus. Wem das zu Kriegerisch ist nimmt einfach ein anderes Wort für Peng und eine andere Geste. kann auch zum Wort und zur Geste eine kurze Einleitung erfinden. Zum Beispiel! Wir sind Fische und machen Blub.	
Katz und Maus	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	11	ab 7	Bewegungsintensiv	20	Die Katz jagt die Maus, die Maus kann die anderen Mitspieler lenken und es so der Katze schwer machen	Alle Teilnehmer stellen sich in möglichst gleich grossen Reihen auf, so das es möglichst quadratisch ist (z. B. 3 Reihen à 3 Teilnehmer). Diese Teilnehmer haben immer eine Armlänge Abstand zum anderen und schauen alle in die gleiche Richtung. In der Reihe geben sie sich die Hand, so dass Gänge zwischen den Reihen entstehen. Jetzt stellen sich zwei weitere Teilnehmer als Katze und als Maus auf. Die Katze versucht die Maus zu fangen. Die Maus kann mit dem Befehl "drehen" die Gänge verändern. Denn beim Kommando "drehen" muss sich die ganze Gruppe um 90 Grad drehen, so dass die Gänge jetzt auch um 90 Grad verschoben verlaufen.	
Blinzelspiel	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	11	ab 10	Bewegungsintensiv	15	Zwei Kinder stehen hintereinander, eines wird angeblinzelt und versucht, fortzurennen	Die Spieler bilden einen Kreis. Immer zwei Spieler stehen hintereinander, nur ein Kind steht allein. Dieses Kind beginnt und blinzelt einem anderen zu. Das angeblinzelte Kind und versucht, zum allein stehenden Blinzler zu rennen. Der Partner probiert natürlich, es festzuhalten. Variante: Das Kind, das alleine steht, muss sich etwas ausdenken. Zum Beispiel: Wer ist zum ersten Mal in einem Lager? Alle Kinder, die zum ersten Mal in einem Lager sind, müssen in die Mitte losrennen, ihr Partner probiert sie, festzuhalten. Ziel: Als erstes beim einzelnen Kind ankommen.	
Pantomimen-Fangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10	ab 10	Bewegungsintensiv	15	Gefangene werden dadurch erlöst, dass jemand ihre Position einnimmt	Drei Kinder sind Fänger und fangen die anderen durch Berühren. Die Berührten müssen in derjenigen Stellung stehen bleiben, in der sie gefangen wurden. Die anderen Gejagten können die Gefangenen erlösen, indem sie vor den Gefangenen deren Position kurz als Spiegelbild imitieren.	

Fledermaus-Fangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10-20	ab 10	Aktiv	15	Die blinde Fledermaus jagt eine Motte anhand von Geräuschen	Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf und begrenzen so das Spielfeld. Es werden eine Fledermaus und eine Motte bestimmt. Fledermaus und Motte tragen Augenbinden. Die Fledermaus ruft mit einem Geräusch (z. B. zwei Steine zweimal zusammenschlagen) die Motte muss antworten (z. B. zwei Steine einmal zusammenschlagen). Die Fledermaus versucht die Motte anhand der Geräusche zu fangen. Variante: Die Motte trägt keine Augenbinde Während des Spiels können weitere Fledermaus-Motte-Paare gebildet werden. Das zweite Paar sollte ein anderes Geräusch verwenden (z. B. Holzstöcke)	Augenbinden, Klangwerkzeug wie Steine, Stocke, etc.
Glitzerfee	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Die Glitzerfee probiert möglichst viele zu fangen	Jemand aus der Gruppe wird als "Glitzerfee" bestimmt, das ist der Fänger. Der Fänger stellt sich auf der einen Seite des Spielfeldes auf die restlichen Spieler auf der gegenüberliegenden Seite. Der Fänger ruft den anderen zu: "Wer hat Angst vor der Glitzerfee?" Die anderen rufen: "Wir nicht!" Danach ruft die Glitzerfee wieder: "Und wenn ich komme?" "Dann rennen wir davon!" Und los geht die Jagd. Wer gefangen wurde wird zur Glitzerfee und fängt im nächsten Durchlauf mit. Variante: Glitzerfee kann durch einen beliebigen Begriff ersetzt werden, passend zum Lager	
Komm mit - geh weg	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10	ab 10	Bewegungsintensiv	10	Wer angetippt wird und schnell genug ist, kriegt seinen Platz im Kreis wieder	Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Fänger geht um den Kreis herum und tippt jemanden auf die Schulter und ruft entweder "Komm mit!", worauf der Angetippte in dieselbe Richtung wie der Fänger rennen muss und versucht, schneller als dieser wieder an seinem Platz zu sein. Oder der Fänger ruft "Geh weg!", worauf der Angetippte in die entgegengesetzte Richtung zum Fänger rennt. Wer zuerst wieder am freien Platz steht, darf dort bleiben. Die andere Person ist der neue Fänger.	
Storch- und Bär Fangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10	ab 10	Bewegungsintensiv	10	Der Bär jagt den Storch und beide machen charakteristische Bewegungen	Es stehen immer zwei Spieler nebeneinander und die 2er-Paare sind im Spielfeld kreuz und quer verteilt. Es gibt einen Bär (Fänger) und einen Storch (Gejagter). Während der Jagd brüllt der Bär "wuaahhhh" und der Storch klappert mit dem Schnabel (Arme gestreckt, auf und zu). Der Storch kann bei den Zweiergruppen Zuflucht finden. Stellt sich der Storch links an eine Zweiergruppe, wird die Person rechts zum Bären und der frühere Bär ist nun der Storch. Die Rollen tauschen also. Und weiter geht die Jagd. Varianten: Stellt sich der Storch zu einer Zweiergruppe, wird die neue Person nicht zum Bären, sondern bleibt ein Storch. Die Spieler stehen im Kreis und nicht in Zweiergruppen verteilt. Der Storch findet Zuflucht, indem er sich vor jemandem im Kreis stellt. Auch hier können die Rollen getauscht oder beibehalten werden. Anstelle von Bär und Storch jagt ein Eisbär (wuaahhhh) einen Pinguin (bibibibibi und Hände an der Seite).	
Lawinenfangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	15	Die Fänger bilden eine Kette, die sich ab vier Personen wieder teilt	Ein Fänger beginnt und jagt die anderen Teilnehmer in einem klar begrenzten Spielfeld. Hat er jemanden erwischt, geben sich beide die Hand und fangen weitere Spieler. Ist die Lawine auf vier Personen angewachsen, teilt sie sich und die Fänger machen in Zweierpaaren weiter. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle gefangen sind.	
Baumfangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Wer gefangen wird, kann nur durch zwei Mitspieler befreit werden	Die Spieler verteilen sich im abgesteckten Spielfeld, es gibt zwei Fänger. Fangen diese jemanden, bleibt die Person stehen. Dabei wird sie zum "Baum", stützt die Hände in die Hüften und winkelt die Ellbogen ab. Befreit wird der Baum dadurch, dass sich zwei Mitspieler von vorne und hinten durch die angewinkelten Arme des Baums die Hände reichen. Das Spiel ist fertig, wenn alle Mitspieler Bäume geworden sind.	
Krankenfangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	5	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Gefangene halten die Hand an die Körperstelle, an der sie abgetippt worden sind	Es gibt einen Fänger, der die anderen Mitspielenden fängt und mit einer "Krankheit" ansteckt. Die gefangene Person wird zum neuen Fänger. Dabei muss sie eine Hand auf die Körperstelle legen, an der sie der frühere Fänger berührt hat und so selber weiterfangen. Ist sie zum Beispiel am Bein berührt worden, legt sie sich eine Hand auf das Bein, was den Fängerjob natürlich erschwert. Varianten: Fangen nur an gewissen Körperstellen erlauben, z. B. Arme, Schultern, Rücken, Hände, etc. damit es dem Fänger nicht all zu schwer gemacht wird.	
Hochfangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Fangis	5	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Ist jemand auf einer erhöhten Stelle, kann er nicht gefangen werden	Das Spielfeld wird bestimmt und ein Fänger ausgemacht. Innerhalb des Spielfelds gibt es verschiedene erhöhte Stellen wie zum Beispiel Treppenstufen, Bank, Absatz, etc. auf denen man nicht gefangen werden kann. Auf der erhöhten Stelle darf aber nur eine Person stehen. Wird jemand gefangen, wird er zum neuen Fänger. Varianten: Auf der erhöhten Stelle darf man zum Beispiel nur 10 Sekunden stehen bleiben.	
Büchsen-Schutte	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Fangis	10	ab 10	Bewegungsintensiv	20	Kickt jemand die Büchse weg, sind alle Gefangenen sofort frei	Das Spielfeld wird gemeinsam bestimmt, es soll dabei gross genug sein und genügend Versteckmöglichkeiten bieten. Etwa in der Mitte wird eine leere Konservendbüchse aufgestellt. Es gibt einen oder zwei Fänger. Sie zählen bis 50, die anderen Spieler verstecken sich. Die Fänger rufen laut "wir kommen!" und suchen die anderen. Entdecken die Fänger jemanden, rennen sie zurück zur Büchse und rufen laut den Namen der Person. Die gesichtete Person versucht, schneller als die Fänger zur Büchse zu gelangen. Gelingt es ihr, versteckt sie sich erneut, gelingt es ihr nicht, bleibt sie im Gefängnis bei der Büchse. Schafft es ein anderer Gejagter, die Büchse wegzukicken, sind alle Gefangenen frei. Das Spiel ist fertig, wenn alle gefangen sind. Variante: Kann gut auch als Nachtspiel gespielt werden. Dabei evtl. Taschenlampen dabei haben und das Gefängnis beleuchten. Die Gejagten tragen Nummern auf dem Rücken und nur wenn der Jäger die Nummer erkennt und laut ruft, darf er den Wettlauf zur Büchse starten.	Evtl. Taschenlampe, Nummernschild
Teufelsfangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Wer vom Teufel gefangen wird fällt tot um, doch es gibt Rettung! :-)	Es gibt einen oder zwei Fänger, die Teufel. Sie bekommen einen Schal, Bändel, ein Tuch oder ähnliches hinten in die Hose, sodass es wie ein Schwanz raushängt. Jetzt geht das Fangis los, wer gefangen wird, fällt tot um. Die noch nicht gefangenen Teilnehmer können aber versuchen, dem Teufel den Schwanz raus zu ziehen. Gelingt das, sind alle wieder frei. Ein Fangis, bei dem Taktik gefragt ist, denn es ist gar nicht so einfach, den Schwanz zu erwischen ohne gefangen zu werden. Gerade bei jüngeren Teilnehmenden läuft das Spiel oft erst bei der zweiten Runde, da sie zuerst herausfinden müssen, mit welcher Taktik sie zum Erfolg kommen.	Tuch, Schal oder ähnliches als Teufelsschwanz. (wird unter Umständen dreckig)

Eulen und Raben	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Fangis	15	ab 7	Bewegungsintensiv	15	Fangis, bei dem Fragen mit wahr oder falsch beantwortet werden müssen.	Es werden zwei gleich grosse Gruppen gebildet. Eine Gruppe sind die Raben, die andere die Eulen. Die beiden Gruppen stellen sich einander gegenüber an der Mittellinie eines Spielfeldes mit zwei Feldern, im Abstand von ca. 1 - 1.5 Metern, auf. Der Spielleiter stellt jetzt eine Behauptung auf, zum Beispiel: "Der Gepard ist die schnellste Raubkatze." Ist diese Behauptung wahr, müssen die Eulen (die alles wissen) die Raben fangen, bevor diese es geschafft haben, sich über ihre Seite des Spielfeldes (also zum Beispiel an die Wand des Raumes oder über die Spiellinie) zu retten. Ist diese Behauptung falsch, müssen die Raben (die viel tratschen, aber nicht viel wissen) die Eulen fangen, bevor diese es geschafft haben, sich über ihre Seite des Spielfeldes zu retten. Wer gefangen wurde, wechselt die Gruppe. Die Behauptungen können je nach Alter der Teilnehmenden einfacher oder schwieriger ausfallen.	Eventuell Markierungen fürs Spielfeld (Mittellinie und auf beiden Seiten die Ziellinie)
Zahntüfel-fangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	20	Achtung die Zahntüfel sind los lass dich bloß nicht fangen.	Es gibt 2 Zahntüfel oder je nach Gruppe auch 3. Dann 1-2 Borer eine Füllung und den Zahnarzt. Alle andern sind die Zähne. Wird ein Zahn von einem Tüfel gefangen ruft er dem Borer. Der Borer umarmt den Zahn und macht rrrrrrrrr. Dann ruft der Zahn der Füllung. Die Füllung geht mit dem Zahn zum Zahnarzt. Der Zahnarzt gibt dem Zahn einen kleinen Löffel Senf zum Essen. dann ist der Zahn wieder gesund und darf mitmachen. Das was auf dem Löffel ist sollte nicht so fein sein, damit man sich weniger fangen lässt.	Löffel und Senf
Schlumpfenfangis	Tag Nacht	Wald	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	20	Achtung Gargamel kommt Schlumpe nimmt euch in acht	Jemand spielt den Gargamel und jemand den Asrael. Je nach Anzahl der Gruppe hat Gargamel noch einen Freund. Sie dürfen aus Seilen ein 4eck spannen. das ist der Schlumpfenkerker. Asrael kann nicht sprechen! Die andern sind Schlumpfe und besprechen heimlich wer der Schlumpfen Papa ist. Das Spiel ist zu ende wenn alle Schlumpfe gefangen sind oder der Schlumpfen Papa gefangen wird. Der Schlumpfenpapa darf als einziger zu Asrael und ihm etwas bringen irgend was was er gerade gefunden hat. So darf er einen Schlumpf tauschen. Eine variante Die Schlumpfe haben noch eine Brüllschlumpfine. die darf ein einziges mal den Asrael anschreien er hält sich die Ohren zu und alle schlumpfe hauen ab. Asrael bewacht den Kerker.	Seile
Jäger und Beute		Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Fangis	4	ab 7	Bewegungsintensiv	5	Jäger muss Beute fangen	3 Personen bilden einen Kreis. Einer von ihnen ist die Beute und darf sagen wechsel. Der 4. stellt sich gegen über und auf los gehts los. Der Kreis beginnt sich zu drehen. Wenn die beute wechsel sagt dreht der Kreis auf die andere Seite. Der Jäger muss die Beute fangen es ist alles erlaubt.	nichts
Sternschnuppenfangis	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Fangis	10	ab 7	Aktiv	20	Wer ist schneller	Alle halten sich an den Händen und bilden einen Kreis. Einer bleibt draussen. Der Spielleiter sagt nun wir gehn nach China. Dann geht derjenige der draussen ist um den Kreis herum und haut irgendwo auf zwei sich haltenden Hände. Jener der rechts von ihm ist rennt r. herum der andere l. herum wenn sie sich treffen müssen sie Nase - sich mit der nase 3x berühren. und dann weiterrennen. Wer das Loch nicht erwischt geht herum um irgendwo einzuschlagen. irgend wann kann der Spielleiter wieder was sagen. Wir gehn nach..... Kanada die rennenden machen mit der hand vor dem Mund uuuuuu. Tunesien- Mit Zeigefinger vor dem Mund auf und ab fahren und schschsch machen- gereusch vom Dromedar England- Eine hand heben und Hay sagen. Schweiz- Hände einstützen und rufen Jolololau. und so weiter bis die Lust am Spiel vergangen ist.	
Wascheklammern Fangis	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Wald Wiese	Fangis	3	ab 7	Bewegungsintensiv	20	Wer die meisten Klammern hat gewinnt	Jeder bekommt 5 Klammern. die muss er irgendwo sichtbar an seinen Kleidern fest stecken. Auf los geht es darum den andern soviele wie möglich zu klauen und bei sich an zu stecken. Wer am schluss die meisten hat gewinnt. Kann auch andersrum gespielt werden. dann muss man den andern welche anstecken. Wer am schluss am wenigsten hat gewinnt.	Wascheklammern
Schlange	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Fangis	10	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Wir singen oder haben Musik und fangen.	Beim Original hat man ein Musikstück. Es heisst Anakonda und wird in Berndeutsch gesungen. Wir nehmen uns an den Händen und laufen 4 Schritte im Kreis oder sonst wo hin. dann machen wir seit tupf seit tupf. -r-l-!-r. Dann nochmal. Dann kommt der Ref. Alle halten ihre Hände Hoch nicht loslassen. Dann rennt der letzte los und geht Slalom durch die Tore nach vorne und der 2t hinterher. Kann er ihn fangen. dann stehen die 2 Vorne und es beginnt. Wer diese Musik nicht hat kann auch ein ix beliebiges lied nehmen wo er denkt es passt. Man kann auch singen.	Musik oder singidee
Klammerli-Spiel	Tag	Wald	Geländespiel	20	ab 7	Bewegungsintensiv	60	Mit gefundenen Klammerli muss passendes Kärtli gesucht werden	Es gibt 4 Sorten Kärtli mit 4 Farben und Klammerli in den 4 gleichen Farben. Alle Klammerli und Kärtli werden im Gelände versteckt. Die Teilnehmer werden in 4 Gruppen eingeteilt, die je ein eigenes Nest haben. Alle suchen nun die versteckten Kärtli und Klammerli. Wer ein Klammerli gefunden oder von einem anderen Mitglied der Gruppe erhalten hat, darf ein passenedes Kärtli suchen, aufnehmen und beides ins Nest bringen. Gefundene Kärtli ohne passenedes Klammerli muss der Spieler liegen lassen. Pro Kärtli ein Klammerli. Variation: Es braucht für eine Farbe 2 Klammerli pro Kärtli. Am Ende gibt es einen Punkt pro Klammerli mit passendem Kärtli. Die Klammerli dürfen innerhalb der Gruppe getauscht werden, die Kärtli nicht. Wenn fast alle Klammerli und Kärtli gefunden wurden, kann ein Aufräumen gemacht werden, dabei darf alles gesammelt werden.	Kärtli mit 4 verschiedenen Farben (mehr Kärtli = längeres Spiel) Klammerli in den 4 gleichen Farben (soviele dass es für alle Kärtli reicht) Markierung für die Nester Evtl Markierung fürs Spielfeld
Schnitzeljagd	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Geländespiel	10	ab 7	Bewegungsintensiv	30	Eine Gruppe legt eine Spur, die andere Gruppe versucht die erste Gruppe einzuholen	Die Mitspieler verteilen sich auf zwei Gruppen. Eine Gruppe startet mit einer gewissen Zeit Vorsprung und legt dabei eine Spur mit Sägespänen. Mit Irwegen versucht sie die zweite Gruppe aufzuhalten, die später startet und die erste Gruppe einzuholen versucht. Gelingt es der ersten Gruppe uneingeholt an den von den Leitern festgelegten Treffpunkt zu gelangen, hat sie gewonnen. Holt die zweite Gruppe die erste ein, hat die zweite Gruppe gewonnen. Variante: Das Spiel kann beliebig ausgeweitet werden, zum Beispiel mit einer Schatzsuche, das Suchen von Hinweisen und kleine Aufgaben unterwegs oder mit Walkie-Talkies.	Sägespäne, Schatz, Hinweise, Walkie-Talkie, Taschenlampen, etc.

Grosse Bändel-Jagd	Tag	Wald	Geländespiel	8	ab 10	Bewegungsintensiv	45	Such- und Bändeljagdspiel in Gruppen	<p>2 Gruppen, Grosses Spielfeld (z.B. 50x100m) im Wald (Ecken markieren).</p> <p>Jede der 2 Gruppen erhält 4 Bändel einer Farbe (z.B. Grp A: rot; Grp B: blau) + Jeder Mitspieler erhält einen weissen Bändel, den er sich hinten in die Hose stecken muss.</p> <p>Vorbereitung: Jede Gruppe versteckt in ihrer Spielfeldhälfte die eigenen 4 farbigen Bändel (Regeln für Verstecke festlegen, z.B. muss mind. ein bisschen sichtbar sein) + Baut ein Nest (ca. 1x1m) in ihrer Spielfeldhälfte.</p> <p>Ziel: Alle 4 farbigen Bändel der gegnerischen Mannschaft finden und in das eigene Nest bringen.</p> <p>Spiel: Gruppen jagen sich gegenseitig Bändel ab. Gezogene Bändel müssen dem Spielleiter gebracht werden, gibt eine Punkt für die Gruppe. Die 'Bändellosen' müssen sich einen neuen Bändel beim Spielleiter holen. Ohne Bändel darf nicht gejagt oder gesucht werden. Hat jemand einen gegnerischen farbigen Bändel in der Hand und 'verliert' seinen weissen Bändel, so muss er den farbigen Bändel an die gegnerische Mannschaft zurück geben. Diese kann ihn erneut verstecken.</p> <p>Ende: Gewonnen hat die Mannschaft mit mehr Punkten. Zu den bereits während dem Spiel gewonnenen Punkten kommen pro farbigen Bändel noch 5 Punkte dazu.</p> <p>Zusatz: Je nach Intensität können noch Jagdregeln eingeführt werden, z.B. Gegner dürfen nicht absichtlich berührt werden (kein Stossen, Festhalten, etc.)</p>	<p>- 2x4 Bändel (2 verschiedene Farben)</p> <p>- viele weisse Bändel à ca. 50cm (min. 2x so viele wie Mitspieler)</p> <p>- Markierungen für Spielfelddecken</p> <p>- Etwas zum Punkte Zählen (Schreibzeug)</p>
Räuber und Händler	Tag	Wald Wiese	Geländespiel	20	ab 10	Bewegungsintensiv	30	Die Räuber überfallen jeden Handelsmann, doch vorsicht vor den Gendarmen.	<p>In diesem Geländespiel gibt es Räuber, Händler und Polizisten (Gendarmen).</p> <p>Ausserdem gibt es die Burg, in der die Räuber wohnen und vier Dörfer, die mit Waren versorgt werden wollen. In einem der Dörfer gibt es ausserdem eine Polizeistation.</p> <p>Jedes Dorf hat eine andere Farbe und zu jeder Farbe gibt es Kartill mit Handelswaren (Brot, Käse, Gemüse, Gold...) Am Anfang des Spiel hat es in jedem Dorf gleich viele Kartill mit allen Farben ausser denjenigen des Dorfes. Zum Beispiel hat es im roten Dorf grüne, gelbe und blaue Karten. Ziel der Händler ist es nun, diese Kartill ins passende Dorf zu bringen. Sprich, sie holen sich in irgendeinem Dorf EIN Kartill und bringen es ins dazu farblich passende Dorf.</p> <p>Die Räuber leben in ihrer Burg und haben Hunger und wollen so viel Gold wie möglich. Also schwärmen sie aus und überfallen die Händler, indem sie ihnen einmal auf den Rücken klopfen. Wird ein Händler so gestellt, muss er das Kartill dem Räuber geben, kann sich aber sofort wieder ein neues in einem der Dörfer holen. Der Räuber bringt die eroberte Ware erst einmal in die sichere Burg.</p> <p>Nun kommen aber auch noch die Polizisten ins Spiel. Diese müssen versuchen, die Räuber zu fangen, indem sie ihnen den Bändel, der hinten in der Hose steckt, rausziehen. Hat ein Räuber seinen Bändel verloren (wurde von einem Polizisten gestellt), darf er keine Händler mehr überfallen und muss sich erst einen neuen Bändel in der Burg holen. Der Polizist bringt den Bändel in die Polizeiwache und macht sich dann wieder auf, um den nächsten Räuber zu fangen.</p> <p>Das Spiel geht so lange, bis alle Kartill im farblich richtigen Dorf sind.</p> <p>Das Spielfeld: Die 4 Dörfer liegen in den 4 Ecken des Spielfeldes, die Farbe des Dorfes sollte klar gekennzeichnet werden. Die Burg liegt irgendwo in der Mitte des Spielfeldes, ausserdem gibt es rund um die Burg eine ca. 2 Meter breite Zone, in der die Räuber nicht gefangen werden können, denn in den dunklen Wald rund um die Burg traut sich kein Polizist.</p> <p>Gruppengrössen: Bei 24 Kindern: 6 Polizisten, 8 Räuber und 10 Händler.</p> <p>Ausserdem ist es sinnvoll wenn in jedem Dorf und der Burg eine Leitperson ist, um die Kartill respektive die Bändel auszugeben respektive zu sammeln.</p>	<p>Kartill in 4 Farben mit Handelswaren darauf</p> <p>Je 1 Dorfschild in der gleichen Farbe wie die Kartill Bändel für die Räuber</p> <p>Markierung für die Polizisten (Armbinde, Hut)</p> <p>Markierungen für die Dörfer und die Burg</p>
Wer Gewinnt	Tag	Wald	Geländespiel	6	ab 7	Bewegungsintensiv	1	In verschiedenen Gruppen werden Posten abgelaufen wer w meisten Punkte hat gewinnt	<p>Es hat verschiedene Posten:</p> <p>Schlange: An verschiedenen Bäumen werden Balone aufgehängt. Die Gruppe bildet eine Schlange hintereinander. Alle bekommen eine Augenbinde ausser der letzte. Sie machen Zeichen ab. Was heisst rechts, links rauf runter, Füsse heben, rückwärts. Es darf nicht geredet werden. Nun müssen sie in einer bestimmten Zeit so viele Balone wie möglich einsammeln.</p> <p>Spinne: Zwischen den Bäumen hängt ein Spinnennetz. Jeder Spieler muss durch ein Loch ohne das Netz zu berühren. Jedes Loch darf nur einmal gebraucht werden.</p> <p>Absperrung: Es wird ein Seil gespannt. Alle Spieler müssen auf die andere Seite ohne das Seil zu berühren. Wie sie das machen ist egal. Seil etwa Brusthöhe.</p> <p>Werfen: Am Boden ist eine Zielscheibe eingezeichnet. Die Spieler müssen jeder einen Gegenstand werfen. Das gibt Punkte. Die Gegenstände dürfen alles unmögliche sein. Stiefel, Tastatur, Gieskanne, altes Telefon...</p> <p>Pet: Es wird ein Parcours eingezeichnet. Jeder Spieler darf mal rennen. Leider aber hat er eine leere Petflasche zwischen den Beinen. Die darf nicht runterfallen. Wenn sie fällt muss derjenige zu einem gewissen Punkt zurück. Geht es ein Hindernis zu übersteigen wie eine Schaukel oder einen Stamm darf die Flasche auch mal kurz unter den Arm geklemmt werden. Hände sind Tabuzone!</p> <p>Alle Punkte werden aufgeschrieben und anschliessend gezählt. Wer am meisten hat gewinnt eine Auszeichnung.</p>	<p>Balone, Seile, kaputte Sachen, Petflaschen, Papier</p> <p>Schreibzeug.</p>
"Schiffe versenken"	Tag	Wald Wiese	Geländespiel	12	ab 12	Aktiv	150	Geländespiel mit Aktivem Kampf um Rohstoffe mit dem Gesamtziel angreifende Piraten fernzuhalten	<p>Ziel des Spiels: Die Kinder müssen ihre „Insel“ vor der Gefahr einer riesigen Piratenschiff Flotte retten. Dazu müssen Sie durch Rohstoffhandel, „Schüsse“ auf ein Schiffe versenken Matrix kaufen um die Schiffe zu versenken. Es gewinnt die Gruppe welche am meisten an der Versenkung des Feindes beigetragen hat. So entsteht ein Wettkampf unter den Gruppen aber doch ist eine gewisse Zusammenarbeit nötig.</p> <p>Anleitung: Jede Gruppe hat ihr Hauptquartier in welchem sie und alle ihre gesammelten Rohstoffe sicher sind. Jede Gruppe hat eine Rohstoffquelle von welcher sich Rohstoffe zu ihren Hauptquartier transportieren müssen. Jede Person darf immer nur 1 Rohstoff von der Quelle mitnehmen. Es ist allerdings möglich durch häufig mehrere Rohstoffe dabei zu haben. Ebenfalls können mehrere Rohstoffe auf Mann getragen werden wenn diese zum Matrix oder zum Schwarzhändler gebracht werden.</p> <p>Abgeben: Jeder Spieler trägt ein Band offensichtlich an der Schulter. Wenn ein anderer Spieler ihm das Band ablesen kann, wird mittels „Schuss Stein Papier“ der Sieger ermittelt. Es wird bloss auf einen Punkt gespielt. Wenn der Fänger gewinnt darf er das Band behalten und den Rohstoff welcher der andere dabei hat muss ihm abgeben werden, hat der andere nichts gehört ihm trotzdem das Band des Gefangenen. Gewinnt der Gefangene wird ein allfälliger Rohstoff nicht abgeben, das Band darf der Fänger trotzdem behalten.</p> <p>Schüsse auf's Matrix kaufen: Jede Gruppe kann und muss sich Schüsse auf's Matrix kaufen. Pro Bezahlung dürfen zwei „Schüsse“ abgegeben werden. Dies kann auf verschiedene Wege geschehen: - 15 eigene Rohstoffarten werden zum Matrix gebracht und damit für zwei Schüsse bezahlt - Jeweils 3 von allen vorhandenen Rohstoffarten werden zum Matrix gebracht und dafür für 2 Schüsse bezahlt. - 10 gegnerische Bänder werden zum Matrix gebracht und damit für 2 Schüsse bezahlt - Die Gruppe geht zum Schwarzhändler und handelt mit ihm Spezialkonditionen aus. Achtung Sonderregelung Schwarzhändler!</p> <p>Wichtig ist, dass die Preise während dem Spiel angepasst werden. So ist zum Beispiel von Zeit zu Zeit ein exklusives Kurzangebot auszurufen.</p> <p>Schwarzhändler: Beim Schwarzhändler kann zu günstigeren Konditionen gehandelt werden, allerdings ruft der Händler bei jedem Handel laut „Schwarzhandel!“ wenn jemand herein die sich beim Schwarzhändler aufhalten innerhalb von etwa 15 Sekunden gefangen wird, geht der Handel zu Bruch und die Gruppe des Fänger bekommt einen Freischuss dafür. Die Preise beim Schwarzhändler sind sehr unterschiedlich und können mit ihm ausgehandelt werden.</p> <p>Tauschhandel: Tauschen unter den Spielern ist erlaubt, allerdings nicht in der Gegenwart des Schwarzhändlers, dieser kann einen Handel stören.</p> <p>Matrix: Auf dem 1x15 Feld werden jeder Gruppe eingetragene. Jede Gruppe hat ihre eigene Farbe mit welcher die Treffer markiert werden. Schüsse ins Wasser werden alle mit einem schwarzen Kreis markiert und geben keine Punkte.</p> <p>Gewonnen hat die Gruppe welche nach Spielende die meisten erfolgreichen Schüsse auf's Matrix abgefeuert hat.</p> <p>Das Spiel kann auch mit einem kleineren Matrix gespielt werden.</p>	<p>- genügend Bändel in 4 Farben für jede Gruppe</p> <p>- Rohstoffe (entweder Papierkartchen oder sonst irgendwas was einfach herstellbar ist, pro Rohstoff mindestens 100 Stück)</p> <p>- Matrix</p> <p>- 5 verschiedene Marker für Matrix</p> <p>- Rot-Weiss Absperband zur Markierung der einzelnen Zonen</p>

Maiskörnli-Spiel	Tag	Anderes	Kennenlernspiel	10-12	ab 7	Aktiv		Icebreaker-Spiel: Auf Fragen darf nicht mit "Ja" oder "nein" geantwortet werden Ziel: möglichst viele Maiskörner ergattern Dauer: von 15 Minuten bis mehrere Stunden Superlustiges Spiel, um bei der Hinreise im Zug das Eis zu brechen. Variante: Es darf auch nicht mit dem Kopf genickt respektive dem Kopf geschüttelt werden oder Wörter wie Jep oder Ja und Nein in einer anderen Sprache verwendet werden.	Jeder Teilnehmer erhält ein Zundholzschachtel mit 15 Maiskörnern drin. Danach müssen Fragen gestellt werden. Geantwortet werden darf aber nicht mit "Ja" oder "nein". Wer es trotzdem tut, muss dem Fragesteller ein Maiskorn abgeben. Ziel: möglichst viele Maiskörner ergattern Dauer: von 15 Minuten bis mehrere Stunden Superlustiges Spiel, um bei der Hinreise im Zug das Eis zu brechen. Variante: Es darf auch nicht mit dem Kopf genickt respektive dem Kopf geschüttelt werden oder Wörter wie Jep oder Ja und Nein in einer anderen Sprache verwendet werden.	Zundholzschachteln (leere, weisse gibt es im Bastelbedarf), Maiskörner oder Ähnliches.
Bingo	Tag	Indoor Anderes	Kennenlernspiel	10-15	ab 10	Ruhig	15	Kennenlern-Bingo mit Fragen für Kinder	Beim Bingo müssen die Kinder aufeinander zugehen. Sie suchen sich eine Person aus, sagen oder erfragen ihren Namen und fragen, ob der Satz im Feld auf sie zutrifft. Ist dies der Fall, darf die gefragte Person unter dem Satz unterschreiben, trifft es nicht zu, muss die nächste Person gefragt werden. Sobald jemand eine Reihe von 5 Feldern (senkrecht, waagrecht oder diagonal) unterschrieben hat, ruft er laut und deutlich „BINGO!“ Jede Person darf nur einmal auf demselben Blatt unterschreiben.	Für jeden einen Bingo-Zettel und einen Stift.
Namensspiel mit Tieren	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wiese	Kennenlernspiel	5	ab 7	Aktiv	10	Alle sind ein Tier, das mit dem Buchstaben ihres Vornamens beginnt	Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Jeder Spieler denkt sich ein Tier aus, das mit dem Buchstaben seines Vornamens beginnt. Der Reihe nach sagt nun ein Kind zum Beispiel: Ich heisse Jessica, ich bin ein Jaguar. Danach brüllt Jessica wie ein Jaguar. Variante: Die Spieler imitieren zusätzlich eine typische Bewegung des Tieres.	
Namensspiel mit Zeitung	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Kennenlernspiel	5-10	ab 10	Bewegungsintensiv	15	Wer die Namen seiner Mitspieler nicht kennt, wird mit einer Zeitung abgeklatscht	Alle bilden einen Kreis, ein Kind ist in der Mitte und hält eine zusammengerollte Zeitung in der Hand. Ein Kind aus dem Kreis muss einen Namen nennen, nun muss das Kind in der Mitte möglichst schnell dem genannten Kind mit der Zeitung sanft auf den Kopf hauen. Wenn das Kind aus der Mitte das schneller schafft, als das andere Kind einen neuen Namen nennt, dann tauschen die beiden die Plätze. Sonst geht das Spiel mit dem gleichen Teilnehmer in der Mitte weiter.	Zusammengerollte Zeitung
Namensspiel mit Ball	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Kennenlernspiel	5-10	ab 7	Aktiv	10	Man nennt den Namen eines Teilnehmers und wirft ihm einen Ball zu	Die Spieler bilden einen Kreis. Ein Leiter beginnt. Er sagt ein Namen eines Kindes (zum Beispiel Jessica) und wirft ihr den Ball zu. Jessica muss nun ein anderes Kind aufrufen und ihm den Ball zuspielen. Variante: Man kann das Spiel auch vorwärts, rückwärts, möglichst schnell oder mit zwei Ballen spielen.	Ball
Ding, Dang, Dong - Kling, Klang, Klong	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Kennenlernspiel	5-10	ab 7	Ruhig	10	Wer sagt die Namen der Mitspieler schneller als jemand in der Mitte?	Die Kinder sitzen im Kreis, ein Kind ist in der Mitte und zeigt auf ein anderes mit Kreis. Dieses muss so schnell wie möglich die Namen seiner links und rechts sitzender Nachbarn nennen. Wenn das Kind in der Mitte zuerst "Ding, Dang, Dong - Kling, Klang, Klong" gesagt hat, bevor das sitzende Kind die Namen genannt hat, tauschen die beiden die Plätze.	
Ich packe in meinen Koffer	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Kennenlernspiel	10	ab 7	Ruhig	15	Reihum nennen alle ihren Namen. Wer hat das beste Gedächtnis?	Die Spieler sitzen im Kreis. Die erste Person beginnt und nennt ihren Namen. Die Person rechts des ersten Spielers fährt fort und nennt den Namen der ersten Person und den eigenen. Der dritte Spieler nennt der Reihe nach die ersten beiden und einen eigenen Namen. Das Spiel fährt fort, bis alle ihren Namen genannt haben. Variante: Gegenstand, Hobby, Lieblingsfarbe, Wohnort, Schuhgröße, etc. nennen	
Vertrauen		Wald Wasser Wiese	Kennenlernspiel	3	ab 7	Ruhig	20	Mit verbundenen Augen die Welt entdecken	Alle sind Barfuß und verbinden sich die Augen ausser der Spielleiter. Alle halten sich an einem langen Seil fest. Immer etwas Abstand dazwischen. Jetzt geht der Spielleiter los und läuft irgend wo hin mit dem anfang vom seil. alle kommen nach. Wenn ein Hindernis kommt bitte anmelden. So erfahren die Kinder etwas über den Boden. Wenn sie die Schuhe sich umbinden braucht mann nicht zurück zu gehn. mann muss dem Spielleiter vertrauen. er weiss wo lang geht.	
Führen geführt werden	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor	Kennenlernspiel	10	ab 10	Ruhig	10	Sinne wahrnehmen durch führen	Die Hälfte schliesst die Augen. Immer wenn der blinde von jemandem berührt wird geht er der berührung nach = druck in die Berührung. Mann wird nicht gestossen. Wenn keine berührung da ist stehen bleiben. Mann braucht vertrauen.	nichts
Indianer lernspiel	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wiese	Kennenlernspiel	9	ab 7	Aktiv	15	Spielerisch ein paar Wörter aus verschiedenen Indianersprachen lehren um sich danach etwas zu verständigen können untereinander.	Ein Spieler steht in der mit (am Anfang mit einem Blatt). Auf dem Blatt stehen einige Worte. Er zeigt nun auf jemand und dieser und der rechte und linke Mitspieler machen das Wort in Gesten. So lehren sie spielerisch einige Worte Indianisch. Wer nicht reagiert oder was anderes macht geht in die Mitte= Plätze tauschen. Auf dem Blatt steht: -Tatanka nain = stehender Büffel. Alle 3 stehen in gebückter Haltung hinter einander. R,M,L. -Naing = Halt Der R. macht mit der Hand halt und die andern 2 stehen bockstill hinter einander. -Napa = Lauft Weg Alle drei rennen ein kurzes Stück Weg. Ha kam ja = Kommt und folgt mir/ kommt her Alle drei gehen zum Spieler. - Wakinjan Hota = Horst du? Alle 3 schauen so als ob sie was hören und halten einen Zeigefinger Richtung Ohr. - Hao = Hallo Alle 3 schauen sich an und grüssen mit der Hand in der Luft. Ha Ho = Tschuss Alle 3 schauen sich an und zittern mit den Fingerspitzen einer Hand in der Luft. Mann kann immer wieder eins dazu nehmen. So jetzt können wir auf die Jagt gehen. Ha Hot Die Wörter stammen aus einem Sammelsurium von Indianischen Büchern sind also nicht von einem stamm alleine.	Papier, Stift und Grips.
Rundherum und Querfeldein	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wald Wasser Wiese Anderes	Kennenlernspiel	5	ab 7	Ruhig	10	Wir geben was rum und merken uns was	Wir stehen im Kreis. Wir müssen eine Vorrunde machen. jemand wirft einen kleinen Ball jemandem zu und fragt nach dem Namen. Den muss er sich merken. Dann wirft der befragte jemandem usw. bis der ball wieder am Anfang ist. Können wir den Weg noch und wissen den Namen noch? Dann geht's los Der Ball geht seinen Weg und der zweite Ball geht im Gegenurzeigersinn herum.	2 kleine Balle zum Werfen.

Figuren stellen	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wiese	Kooperationsspiel	12	ab 7	Aktiv	20	Einer sagt einen Begriff die andern machen	Alle bilden einen Kreis. Einer steht in der Mitte ruft einen Begriff und zeigt auf Jemanden. derjenige ist M- Mitte dann hat er jemand r- Rechts und l-Links. Die drei machen jetzt diesen Begriff. Zwergenfamilie: l- Kind macht lange Nase M- Papa macht feuste untereinander und hält diesen ans Kinn- Bart. r- Mutter hält Handean die Huft- Rock. Dromedar: l umdrehen und mit Armen wedeln, m Rücken krümmen, r ruft oohooo. Kastanienbaum: M wedelt mit den Armen in der Luft, r und l klatschen von oben nach unten. Ente M macht Arme auf und zu r u. l drehen sich um und wackeln mit dem Poo Affenbande l u r kratzen sich am Kopf und unter dem Arm. r = r. Hand am Kopf l = linke Hand am Kopf m macht uuu. Telefonzelle: r u. l bilden mit den Armen ein Dach und M kreist mit der Hand vor dem Bauch und macht rrrr.	nichts
Eisplatten Spiel	Tag	Hartplatz/Strasse Schnee Wald Wiese	Kooperationsspiel	10	ab 7	Aktiv	15	Die Teilnehmer wollen auf die rettende Insel, doch achtung, dabei lauern verschiedene Gefahren und sie haben nur gerade ein paar Eisplatten. Die Teilnehmer starten z.B auf einer auseinanderbrechenden Eisscholle oder einem sinkenden Schiff und wollen auf die rettende Insel. Das Problem sie haben nur ein paar Eisplatten oder Holzstämme um auf die Insel zu kommen und im Wasser lauern verschiedene Gefahren. Die Teilnehmer erhalten zu Beginn kleine Blachen oder Teppichstücke, in der Anzahl gleich der Anzahl Teilnehmer minus eins, danach müssen sie sich auf den Blachenstücken stehend zur Insel fortbewegen, doch wenn eine Eisplatte ohne Berührung von einem Teilnehmer im Meer schwimmt treibt sie sofort weg und ist verloren, ausserdem dürfen die Platten im Wasser nicht zu fest bewegt werden, sonst zerbrechen sie und gehen unter, mit der Platte hüpfen ist also nicht. Ausserdem wer ins Wasser fällt wird von einem Hai gefressen oder erfriert. Als zusätzliche Schwierigkeit kann eingebaut werden, dass die Insel langsam kleiner wird, da die Flut kommt, wenn die Teilnehmer also zu lange brauchen, haben vielleicht nicht mehr alle auf der rettenden Insel platz (Insel kann eine Blache sein, die zusammen gefaltet wird oder ein Kreis aus einem Seil, das enger gezogen wird). Das Spiel kann auch in zwei Gruppen gegeneinander gespielt werden.	Blachen- oder Teppichstücke Seil oder Blache	
Frisbee-Match	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Mannschafts-/Sports	6	ab 15	Bewegungsintensiv	20	Mit einem Frisbee kämpfen zwei Mannschaften um jeden Punkt Die Spieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Das Frisbee muss hinter der Goal-Linie abgelegt werden, um einen Punkt zu erzielen. Diejenige Person, die im Besitz des Frisbees ist, darf keine Schritte vorwärts machen, sondern darf sich nur im Sternschritt bewegen. Eignet sich als Alternative zu einem Fussballmatch, da zwar Dampf abgelassen werden kann, das Spiel aber ausgeglichener ist. Varianten: Gewonnen hat diejenige Mannschaft, die nach einer gewissen Zeit mehr Punkte hat. Es wird eine gewisse Anzahl Punkte festgelegt und wenn eine Mannschaft diese als erste erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.	Frisbee, Markierung für Goal-Linie	
Stafette	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Mannschafts-/Sports	10	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Zwei Gruppen rennen um die Wette und übergeben sich einen Gegenstand Die Spieler werden in zwei oder mehr Gruppen eingeteilt. Jedes Mitglied einer Gruppe muss zu einer Markierung und zurück rennen. Das nächste Mitglied darf erst los, wenn ein Handschlag erfolgt ist oder ein Gegenstand übergeben worden ist. Gewonnen hat diejenige Gruppe, deren Mitglieder als erstes alle gerannt und wieder retour sind. Varianten: Die Teilnehmer rennen nicht nur, sondern gehen rückwärts, auf einem Bein, auf allen Vieren, zu zweit, etc.	Gegenstände zur Übergabe (Stab, Tuch, Ball, etc.), Markierung für Start und Ziel	
Seilziehen auf Holzpflock	Tag	Wald Wiese	Mannschafts-/Sports	2	ab 12	Bewegungsintensiv	5	Wer zuerst vom Holzpflock rutscht, hat verloren In einer Entfernung von einigen Metern werden zwei Holzpflocke aufgestellt. Die Pflocke sollten so gross sein, dass jemand darauf sitzen kann. Die zwei Personen auf den Pflocken erhalten je ein Ende eines Seils in die Hand. Wer den anderen zuerst vom Hocker gezogen hat, hat gewonnen. Aber achtung - wer zu fest zieht, kann selber auch herunterfallen und hat dann verloren!	Holzpflocke, Seil	
Elefantenrennen	Tag	Hartplatz/Strasse Wasser	Mannschafts-/Sports	10	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Welche Elefanten sind schneller beim Trinken? Es werden zwei Kübel mit Wasser aufgestellt. In ca. 10 Metern Entfernung stehen zwei Gruppen. Jeweils ein Mitglied pro Gruppe rennt als Elefant, d. h. rechter Arm gestreckt und linker Arm unter dem rechten hindurch mit der Hand an der Nase, zum Eimer. Da hält er den Rüssel (die Hand) kurz hinein und rennt noch zehnmal um den Kübel herum, dann zurück zur Gruppe, wo er den nächsten Elefanten abklatscht. Diejenige Gruppe, von der alle Elefanten zuerst wieder zurück am Platz sind, hat gewonnen.	Kübel mit Wasser, evtl. Markierung Startlinie	
Gipfeln	Tag	Wiese	Mannschafts-/Sports	6	ab 12	Bewegungsintensiv	15	Wer holt den Gipfel und punktet? Das Spiel läuft in den Grundzügen ab wie Rugby. Anstelle eines Rugbyballs dient jedoch ein zusammengeknottes Tuch oder verknottete Bänder (der Gipfel). Die zwei Mannschaften versuchen, sich den Gipfel zu schnappen und beim gegnerischen Tor zu deponieren. Dabei ist eigentlich alles erlaubt, ausser es werden vorgängig Regeln abgemacht. Der Spielleiter sollte aber natürlich darauf achten, dass niemand zu Schaden kommt und bei Bedarf eingreifen.	Verknottes Tuch, Tormarkierung	
Gegenstände	Tag Nacht	Wiese	Mannschafts-/Sports	16	ab 7	Aktiv	60	Selber erfunden Es werden 4 Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt ein Paar Gegenstände. Mit diesen Gegenständen erfinden sie ein Spiel. Nun bleibt von jeder Gruppe eine Person am Ort. Die anderen dürfen nun alle anderen besuchen und ihr Spiel spielen. Es wird eine Reihenfolge abgemacht. So kann jeder mal jedes Spiel spielen. Derjenige der dageblieben ist erklärt das Spiel. Das kann Schlammackhüpfen werden oder Pflzensurfen, Regenwürmerfischen, Eierwerfen, Pinpongussball und und und. Wir hatten Dinge die gerade vorhanden waren.	Sachen die vorhanden sind und sonst irgendwelche Gegenstände	
Hundeschlittenrennen	Tag	Wald	Mannschafts-/Sports	10	ab 10	Bewegungsintensiv	15	Rennwette Jede Gruppe muss 5 Spieler haben. Dürfen aber auch 6 sein. Sie müssen untereinander abmachen wer was spielt. 3 Hunde 1 Leithund 1 Treiber. Sie bekommen ein Seil. Das Seil muss an den Enden zusammen gemacht werden die Hunde müssen sich die Augen verbinden. Die Hunde stehen ins Seil Treiber nimmt den Knopf in die Hand. Die Hunde nehmen das Seil in die Hand so das welche rechts und links voneinander stehen. Der Leithund muss hinten sein. Es wird eine Rennstrecke erklärt und auf die Plätze fertig los. Der Treiber gibt dem Leithund Befehle und der Leithund sagt es seinen Kollegen. Welches Hundegespann zuerst ankommt gewinnt. Der Weg darf auch mal schmal werden.	Seile und Augenbinden ev. Markierband	
Der Fälscher	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese	Mannschafts-/Sports	8	ab 12	Aktiv	20	Die Fälscherbänder kopieren ein Bild aus Naturmaterialien Für das Spiel braucht es zwei gleich grosse Gruppen. Die Gruppen erstellen erst ein Bild aus vorgegebenen Naturmaterialien (z.B. 3 Tannenzapfen, 2 Steine, 5 Ästchen, 3 Blumen, 4 Blätter oder so). Haben sie ihr Bild fertiggestellt, bestimmen sie in der Gruppe einen Spion und einen Boten. Der Spion geht jetzt zur anderen Gruppe und schaut sich ihr Bild an, danach trifft er sich in der Mitte des Spielfeldes mit dem Boten und erklärt ihm wie das Bild der anderen Gruppe aussieht. Der Bote überbringt die Infos über das Bild an seine Gruppe, die nun versucht das Bild mit einem weiteren Sortiment der vorgegebenen Naturmaterialien, das Bild zu kopieren. Erschweren kommt hinzu das der Spion nicht mit dem Boten sprechen darf und der Bote nichts anfassen darf, oder das alle Spieler eine andere Sprache sprechen und so höchstens mit gutturalen Lauten kommunizieren können. Zum Abschluss werden Original und Kopie angeschaut.	Naturmaterialien	
Hase hüpf	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wald	Mannschafts-/Sports	4	ab 7	Aktiv	5	Ruebli esse Es wird eine Schnur gespannt. Dann Schnüre mit einem Karotte dran an der Schnur befestigt. So viele wie es Gruppen hat. Alle haben die Hände hinterm Rücken. auf los geht's los Wer zuerst seine Karotte gegessen hat gewinnt.	Schnur und Karotten	

Ritter WWF	Tag	Wald Wiese	Mannschafts-/Sports	2	ab 7	Bewegungsintensiv	5	Wer ist treffsicherer	Mann muss ein gutes Seil gut spannen. Dann werden 2 Seile an das gespannte seil gebunden und unten ein Stück stabiles Holz befestigt. So das man 2 Schaukeln hat. Aus 2 lehren Bidon (Salatsauce oder Mittel) Bekommt man in der Gastronomie, macht man 2 Helme. Etwa in der Mitte halbiere dass der Verschluss oben ist. Dann auf 2 Seilen einen Schlitz damit Mann einen Riemen hinein kleben / leimen.... kann. Die kann man dann fest machen unter Kinn. Der Rand muss abgedeckt werden (Schnittgefahr). Im Drehverschluss muss ein kleines Loch hinein. dann braucht Mann noch 2 Schwerter aus Holz und Wasserballone. Ein Wasserballon mit Wasser füllen knöpfen und das ende durch das Loch im Drehverschluss stecken. Nun Drehverschluss zu drehen Helm aufsetzen und auf die Schaukel fertig Los. Beide Gegner sitzen auf einer Schaukel und schwingen aufeinander zu und versuchen mit dem Schwert den Ballon des Gegners zu zerplatzen.	Seile,Wasserballone, Holz, Holzschwerter,Riemen, Klebeband, Bidon für Helm
Wer fällt vom Pferd	Tag	Wald Wasser Wiese	Mannschafts-/Sports	2	ab 7	Bewegungsintensiv	5	Wer zuerst vom Pferd fällt hat verloren.	Wir brauchen einen Baumstamm der etwas in der Luft liegt.2 Kartoffelsacke gefüllt mit Stroh.Etwas weiches als Untergrund. 2 Spieler setzen sich rittlings auf den Stamm = Pferd. Wer will kann im auch Kopf und Schwanz anhängen. Nun wird mit den Säcken einander runtergeschupst geschlagen.... aber alles im Mass.	Baumstamm dick.2 Kartoffelsacke, Stroh und Mut.
Fuesle	Tag	Hartplatz/Strasse Wald Wiese Anderes	Mannschafts-/Sports	5	ab 7	Bewegungsintensiv	10	Nicht runter fallen	Mann braucht eine Art Holzkonstruktion. Am Besten ein 3eck Es muss flach liegen, sollte eine gewisse Grösse haben und auf etwa sitz Höhe stehen Mann kann es auch als Sitzgelegenheit benutzen. Alle Mitspieler nummerieren von 1- dann stehen alle auf das 3eck. 1 beginnt und macht einen Schritt. Er muss nun mit einem teil seines Körpers Nummer 2 berühren dann ist Nr. 2 an der Reihe und macht dasselbe ohne die Verbindung zu nr.1 zu lösen. Wer runter fällt fliegt raus. Es sind auch akrobatische Sachen erlaubt.	Holz ev. Befestigungsmaterial.
D Frosche gumpe hoch	Tag	Indoor Anderes	Singspiele	5-10	ab 7	Aktiv	1	Singspiel vor dem Essen	D'Frosche gumpe hoööoch (Arme in Höhe strecken), d'Frosche gumpe wiüüüü (Arme in Weite strecken), e guete Appetit (in die Hände klatschen).	
Laurenzia	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wald Wiese	Singspiele	5	ab 7	Bewegungsintensiv	5	Laurenzia hilft beim Aufwärmen	Die Spieler stellen sich in einen Kreis und legen sich gegenseitig die Arme über die Schultern. Dann singen sie: 1. Laurenzia, liebe Laurenzia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein? Am Montag! Ach wenn es doch endlich schon Montag war' und ich bei meiner Laurenzia war', Laurenzial 2. Laurenzia, liebe Laurenzia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein? Am Dienstag! Ach wenn es doch endlich schon Montag, Dienstag war' und ich bei meiner Laurenzia war', Laurenzial 3. Laurenzia, liebe Laurenzia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein? Am Mittwoch! Ach wenn es doch endlich schon Montag, Dienstag, Mittwoch war' und ich bei meiner Laurenzia war', Laurenzial usw. bis "Sonntag"	
Es kommt ein Schiff	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wald Wiese	Singspiele	5	ab 10	Aktiv	15	Im Takt werden bestimmte Dinge aufgezählt und wer zu langsam ist, beginnt neu	Die Spieler sitzen im Kreis. Jemand beginnt: "Es kommt ein Schiff voll z. B. Blumen". Im Takt muss jeder eine bisher nicht genannte Blumen sagen. Der Takt wird mit den Händen auf die Oberschenkel geschlagen. Wer zu spät ist, muss neu mit etwas anderem beginnen, z. B. "Es kommt ein Schiff voller Tiere."	
Peter ruft Paul	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor Wald Wiese	Singspiele	10	ab 10	Aktiv	15	Ein Kreisspiel, bei dem Rhythmusgefühl und Aufmerksamkeit gefragt sind.	Alle Teilnehmer setzen sich im Kreis. Ein Teilnehmer ist Peter: der links davon ist Paul. Anschließend wird durchnummeriert von 1 bis zum Kind rechts von Peter. Dann klatschen alle einen Rhythmus, einmal in die Hände, dann auf den linken Oberschenkel, dann auf den rechten Oberschenkel. Je schneller, desto schwieriger. Dann fängt Peter an und sagt im Rhythmus "Peter-ruft-Paul" worauf Paul sagt "Paul-ruft-8", dann die Nr. 8 "8-ruft-(irgendeine Zahl, Peter oder Paul). Wird eine Zahl gerufen, die es nicht gibt, reagiert die genannte Nummer zu langsam oder fällt einer aus dem Rhythmus, so muss er sich hinten bei der letzten Zahl im Kreis wieder einreihen. Dadurch verschiebt sich der ganze Kreis immer wieder und man ist immer wieder eine andere Zahl. Machen Peter und Paul keinen Fehler, sollten sie nach einiger Zeit ausgewechselt werden.	Keines
Aloalo	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wiese Anderes	Singspiele	10	ab 7	Bewegungsintensiv	15	Singen und machen	Das original kommt aus Burkina faso. Ich kann leider die Worte nicht auswendig aber das macht nichts. Denkt euch ein paar Worte aus die ihr vorsingen könnt. Muss nicht lang sein. Alle stehen in einem Kreis. Du beginnst und singst das Lied. Vielleicht passend zum Lagerthema. dann singen es alle nach, das geht etwa 3x so. Dann rufen alle Alo alo..... immer wieder Du und der übernächste Spieler klatschen über dem Kopf von deinem Nachbar die Hände zusammen. Er muss tauchen. Dann ist er und der übernächste am Klatschen und der mittlere taucht. So geht es immer weiter wärend alle alo alo rufen. Wenn du meinst dort drüben war es nicht richtig oder zu langsam fängst du wieder an zu Singen. und alle singen dir nach. dann beginnt das klatschen wo es aufgehört hat. ihr könnt immer schneller rufen.	Stimme und Rufsong
Ente Rapp	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wasser Wiese Anderes	Singspiele	2	ab 7	Aktiv	5	Singen und machen	Alle machen eine Abfolge von Figuren. Immer dieselbe Reihenfolge auch wenn es dann nicht mehr zum Rep passt. Es geht darum zu schauen wie viele Enten Rappen gehen. Also wir klatschen auf die Oberschenkel dann in die Hände. r. Daume über die Schulter zeigen l. Daumen über die Schulter zeigen usw. Dazu sagt der erste: "1s Entlll got go Rappe jou" und der zweite sagt sofort "2 Entlll gond go Rappe jou jou" usw. immer eine Ente mehr und dem entsprechend ein Jou mehr bei 10 enten 10x Jou.	
Gewittermassage	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Theaterspiel/-übung	6	ab 10	Aktiv	5	Eine Massage, die wie ein Gewitter verläuft	Alle stellen sich in einen Kreis und fassen die vordere Person an den Schultern. Der Leiter steht daneben und erzählt die Geschichte eines Gewitters. Die Kinder spielen das Gewitter auf dem Rücken der vor ihr stehenden Person nach. Zuerst schein die Sonne (Hände auspreizen), eine leichte Brise weht (sanft wiegen). Langsam verdunkelt sich der Himmel und der Wind wird stärker (stärker wiegen), der erste Regentropf fällt (mit Fingerspitze leicht antippen). Immer mehr Tropfen fallen (viel antippen), es rauscht in den Bäumen (stark wiegen, Windgeräusche) und plötzlich blitzt es (mit Fingerspitze quer und schnell über den Rücken fahren). Der Donner folgt (klatschen) und Hagel prasselt (mit Faust auf Schultern). Danach beruhigt sich das Wetter langsam, die Geschichte wird rückwärts erzählt. Gut geeignet als Morgeneinstieg oder Aufwärmen fürs Theaterspielen. Variante: Tiere im Zoo imitieren Eine Mahlzeit zubereiten	

Theatermaschine	Tag	Hartplatz/Strasse Wiese	Theaterspiel/-übung	8	ab 12	Aktiv	10	Teilnehmer spielen zusammen eine Maschine	Ein Teilnehmer beginnt und macht ein rhythmisches Geräusch und eine Bewegung dazu (z. B. Pfiffbangbang und bewegt die Hand im Kreis). Ein weiterer Teilnehmer kommt dazu und macht seinerseits ein Geräusch und eine Bewegung. Der erste Spieler fährt immer gleich fort. So geht es weiter, bis alle an die Maschine angeschlossen sind. Ein gutes Aufwärmispiel vor dem Theaterspielen.	
Begriffs-Theater	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wiese	Theaterspiel/-übung	12	ab 10	Aktiv	20	Bestimmte Begriffe legen ein Theater fest	Jede Gruppe (à maximum vier Personen) erhält mehrere Begriffe oder Gegenstände, etc. von einem Leiter zugeteilt. Daraus muss ein kurzes Theater erstellt werden. Varianten: Die Begriffe werden ausgelost Das Theater spiel in einer bestimmten Zeit z. B. im Mittelalter, während einer bestimmten Wetterlage, etc.	Zettel mit Begriffen, Gegenstände
Arbeiter am Fliessband	Tag	Hartplatz/Strasse	Theaterspiel/-übung	5	ab 7	Aktiv	15	Die Arbeiter sind am Fliessband - jetzt nur keine Fehler machen!	Die Teilnehmenden stellen sich in einen Kreis, in dem die Spieler die Arbeitenden an einem Fliessband sind. Der Spielleiter gibt ein "Produkt" in die Runde, indem er einmal in die Hände klatscht. Das Produkt läuft auf dem Fliessband weiter, d. h. alle klatschen der Reihe nach in die Hände. Jetzt kommen mehr Teile an das Produkt, d. h. der Klatschrhythmus wird komplexer und das Fliessband läuft schneller, d. h. man muss schneller klatschen. Zum Schluss entdecken die Arbeiter noch Fehler in dem Produkt und geben es an eine vorherige Station zurück, d. h. man klatscht einem beliebigen Mitspieler zu, der das Klatschen möglichst schnell aufnimmt. Variante: Das Ganze als Wettbewerb anlegen. Wer nicht aufpasst, verliert seine Stelle und scheidet aus. Gewonnen hat, wer am Schluss noch übrigbleibt.	
Kunst	Tag Nacht	Indoor	Theaterspiel/-übung	16	ab 7	Ruhig	60	Improvisation	Es werden 4 Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt ein Paar Gegenstände. Dürfen auch Kleider sein. Auch Putzmaterial eignet sich, jetzt hat jede Gruppe 20 min. Zeit daraus was zu bauen. Sie sollen sich ruhig mit hinein bauen. Einer spielt den Erzähler. Dann beginnt eine Gruppe und stellt ihre Skulptur vor und was die so alles kann wenn sie was kann. Wir waren mal eine art Kuh die alles aus dem Euter spritzt. Milch ovo Kaffe Suppe etc.	Kleider,Putzsachen Küchen sachen sonstiges
Funkwagen	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wald Wiese	Theaterspiel/-übung	8	ab 10	Aktiv	15	Der Funker steuert den Funkwagen mit der Stimme, ohne Berührung.	Die Teilnehmer bilden 2er Gruppen und immer einer ist der Funker, der andere ist der Funkwagen. Der Funker leitet nun den blinden Funkwagen durch den Raum, mit Begriffen wie vorwärts, rechts, links, rückwärts, stopp etc. In der ersten Runde bleibt der Funker immer hinter seinem Funkwagen. In der zweiten Runde steht der Funker am Rande des Spielfelds oder des Raums und dirigiert den Funkwagen von dort.	keine
Kuhstall	Tag Nacht	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wiese	WUP - Warm Up	10	ab 7	Aktiv	15	Kurzes Einstiegsspiel zum Denken aber auch Bewegen	Die TN stehen in 3-er Gruppen zusammen. Die äusseren zwei halten sich bei den Händen und bilden so den Stall, der TN in der Mitte steht im Stall und ist die Kuh. Ein TN steht alleine. Sein Ziel ist ebenfalls ein Teil eines Stalls oder eine Kuh zu werden, dazu kann er "Kuh" rufen, dann müssen alle Kühe den Stall wechseln. Ruft er "Stall" müssen sich neue Ställe um die Kühe bilden und ruft er "Kuhstall" müssen sowohl Kühe als auch Ställe neue Partner suchen.	Keines
Balance	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wiese	WUP - Warm Up	2	ab 7	Aktiv	10	Eine lustige Übung um Kraft und Gleichgewicht zu testen.	Zwei TN stehen sich gegenüber, mit ca 1/2 Meter abstand. Die TN versuchen jetzt nur durch berühren der Handflächen des anderen, diesen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst einen Schritt macht hat verloren.	Keines
Safari	Tag	Hartplatz/Strasse Schnee Stadt Wiese	WUP - Warm Up	10	ab 7	Aktiv	15	Ein kurzes Kreisspiel, dass gute Stimmung macht.	Alle TN stehen im Kreis, bis auf einen der im Kreis steht. Das Ziel dieser Person ist es ebenfalls wieder in den Kreis zu kommen. Die Person ruft dafür vorher definierte Tiere, Figuren etc (siehe weiter unten) und zeigt dabei auf jemandem im Kreis, werden die Tiere, Figuren falsch ausgeführt, muss diese Person neu in den Kreis. Tiere / Figuren: Elefant -Die Person in der Mitte macht mit den Armen den Rüssel, die Person li und re je ein Ohr des Elefanten. Albatros im Sturzflug - Die P. in der Mitte hält sich die Augen zu und ruft "Mayday, Mayday..." die P. links und rechts schwingen den äusseren Arm als Flugel. Känguru - Die P. zeigt mit den Armen die Vorderbeine des Kängurus an und Hüft. Die 3 P. links davon gehen in die Hocke und hupfen ebenfalls, dabei machen sie "Wusch, Wusch..." und bilden so den Schwanz. Stier in der Arena - Die P. bildet mit den Händen die Hörner und schnaubt, die P. links und recht scharren mit den Füßen. Toaster - Die P. ist der Toast und springt auf und ab, die P. links und rechts halten sich um den Toast die Hände und bilden so den Toaster. Verrückter Toaster - Das Selbe wie der normale Toaster nur steht hier der Toast still und der Toaster springt. Waschmaschine - Der selbe Aufbau wie der Toaster nur das die P. in der Mitte nicht auf und ab springt sondern sich als Wasche drehen muss. Natürlich können beliebig viele und neue Figuren erfunden und ins Spiel integriert werden.	Keines
Klebender Uhu	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wald Wiese	WUP - Warm Up	6	ab 7	Aktiv	10	Klebender Tanz	Immer 2 zusammen tanzen. Der Spielleiter sagt den tanzenden welches Körperteil zusammen klebt. ZB: Ohr, POO, Schulter.... Immer nur eins und so müssen sie tanzen.	Musik
Eichhornchen und Borkenkäfer	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Wald Wiese	WUP - Warm Up	10	ab 7	Aktiv	10	Das Eichhornchen und der Borkenkäfer jagen im Kreis herum und versuchen den Anderen zu überholen.	Alle Teilnehmer stehen im Kreis, dabei wird auf 2 Durchnummeriert (1=Eichhornchen, 2=Borkenkäfer). Das Eichhornchen wird durch einen Tannenzapfen symbolisiert, der Borkenkäfer durch einen Ast der etwa gleich dick und lang ist wie der Tannenzapfen. Die beiden Gegenstände starten im Kreis einander gegenüberliegend. Auf das Strazichen werden die Gegenstände in der eigenen Mannschaft so schnell wie möglich im KResi herum gereicht und es wird versucht, den Gegenstand der Gegener zu überholen.	Tannenzapfen, Ast
Gletscherspiel	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wald Wiese	WUP - Warm Up	8	ab 10	Aktiv	10	Die Teilnehmer sind ein Gletscher der schmilzt und wieder wächst.	Die Spieler stehen in zwei Reihen hintereinander und halten sich zwischen den Beinen hindurch an der Hand. Dann fängt der Gletscher an zu schmelzen, die hinterste Person legt sich auf den Boden ohne die Hand des Vordermanns loszulassen, nun laufen die vorderen Personen über die liegende Person hinweg nach hinten und legen sich ebenfalls ab. Wenn der Gletscher wieder wächst geht das Ganze rückwärts, die hinterste Person steht wieder auf und läuft über die liegenden Personen nach vorne, alle Anderen in der Reihe folgen ihr.	Keines

Rueblifangis	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Wald Wiese	WUP - Warm Up	10	ab 10	Aktiv	15	Der Nachbar im Kreis wird gefuttert ohne dass es der Fänger in der Mitte des Kreises entdeckt.	Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis Schulter an Schulter und haben die Hände auf dem Rücken. Eine Person (Fänger) steht in der Mitte des Kreises. Nun werden 2-3 Ruebli (oder Apfel) im Kreis herum gereicht. Ziel der Spieler im Kreis ist es das Ruebli auf zu essen, aber sie dürfen nicht selbst abbeißen, sondern nur den Nachbarn neben sich futtern. Dabei dürfen sie aber nicht erwischt werden. Der Fänger im Kreis versucht die Ruebli zu finden und vorallem die Person zu entdecken die das Ruebli gerade jemandem futtert. Wird jemand dabei erwischt wird er zum neuen Fänger und der alte Fänger nimmt seinen Platz im Kreis ein.	3-4 Ruebli oder Apfel
Klatsch Spiel mit Zahlen		Hartplatz/Strasse Indoor Schnee Stadt Wald Wiese	WUP - Warm Up	8	ab 7	Aktiv	10	Wir stehen im Kreis klatschen und Zahlen. Wer fehler macht ist weg.	Wir stehen im Kreis. Ein Spieler beginnt mit dem Kommando. Alle klatschen 1x in die Hände und dann Hände nach aussen mit dem Nachbarn l. und r. 1x klatschen. Am Anfang vielleicht nicht zu schnelles Tempo. Der Kommandogeber beginnt. und zwar dann wenn die Hände mit den Nachbarn klatschen. Dann sagt er 1. und wenn die Hände wieder mit dem Nachbarn klatschen sagt der nächste 2 und so weiter. Wenn einer vergisst seine Zahl zu sagen muss er raus. Derjenige r. von ihm beginnt von neuem aber er sagt seine Zahl. Wenn 6 raus dann beginnt es bei 7. Achtung die 6 fehlt das heisst zb. 7 8 9 1 2 3 4 5 7 8. Also die Zahl weglassen.	Mittspieler
Stimme weken	Tag	Hartplatz/Strasse Indoor Stadt Wald Wiese	WUP - Warm Up	2	ab 7	Aktiv	5	Körperklatsch Singen	Das ist ein Kanon. Wir haben ihn zu 3 gemacht. Mann sagt " Unterschenkel Oberschenkel Bauch Brust Wange ooooo uu." 4x schnell auf die Unterschenkel schlagen dann 4x Oberschenkel 2x Bauch = r.l. 2x r.l. Brust r.l. Wange bei ooooo mit den Armen einen kreis in der Luft Zeichnen von innen nach oben. Bei uu Zeigefinger nach vorne 2x wie wenn man auf das gegen über zeigen möchte. Sobald mann mit den Unterschenkel fertig ist kann der nächste beginnen.	