

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



Witz oder Wahrheit

Dauer: 10-20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 8 Jahre

Hilfsmittel: ein Blatt und ein Stift für jede*n Spieler*in

Beschreibung:

- jede*r Teilnehmende schreibt drei Fakten (zwei wahr, einer falsch) über sich auf Blatt Papier
- dafür zwei bis drei Minuten Zeit geben
- Lüge sollte nicht zu offensichtlich sein!
- jede Person stellt seine*ihre drei Fakten vor, Rest der Teilnehmenden errät Lüge
- richtige Lösung wird verraten, Person sucht sich nächste Person zum Vorstellen der Fakten aus

Adjektive-Namens-Spiel

Dauer: 10-15 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 10 Jahren

Hilfsmittel: keine

Beschreibung:

- wie „Ich packe meinen Koffer“
- erste Person sagt seinen*ihren Namen + Adjektiv + Beruf/Tier mit demselben Anfangsbuchstaben (z.B. „Ich bin Pauline, der peppige Pinguin.“)
- nächste Teilnehmende im Uhrzeigersinn wiederholt vorherige Person, nennt Namen + Adjektiv + Beruf/Tier für sich
- im Kreis so einmal die Reihherum, bis alle dran waren
- Schwierigkeit anpassbar, indem bspw. nur die vorherige Person, die drei vorherigen Personen oder alle vorherigen Personen wiederholt werden müssen

Verstecken

Dauer: mind. 15 Minuten bis unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 2 bis unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 5 Jahre

Hilfsmittel: keine

Beschreibung:

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



- ein Teil der Gruppe sucht sich Verstecke, die anderen/eine Person warten/zählen, dürfen dann Verstecke suchen
- zuerst Gefundene müssen in nächster Runde suchen
- abwandelbar mit bspw. Freischlagen, Verstecken nur in Gruppen, Outdoor vs. Indoor, nachts usw.
- immer auf Sicherheit achten & Spielbereich klar abstecken!
- vorher Spielschluss festlegen, falls nicht alle gefunden werden!

Simon sagt...

Dauer: ca. 15 Minuten bis unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 3 bis unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 5 Jahre

Hilfsmittel: keine

Beschreibung:

- Spielleitung (Simon) gibt Ansagen, die von Teilnehmenden ausgeführt werden müssen
- Kommandos müssen mit „Simon sagt...“ beginnen
- wird „Simon sagt...“ nicht vollständig, gar nicht oder abgeändert ausgesprochen, dürfen Teilnehmende nichts machen
- wer trotzdem auf Vorgabe reagiert oder nicht schnell genug ausführt, scheidet aus
- gewonnen hat, wer als Letztes übrig bleibt

Meine Oma aus Kalkutta

Dauer: unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 6 Jahre

Hilfsmittel: keine

Beschreibung:

- alle Teilnehmenden in Stuhlkreis
- Spielleitung beginnt: „Meine Oma aus Kalkutta hat einen dicken Daumen.“ (dabei Daumen nach oben halten)
- Person rechts daneben wiederholt, dann nächste Person bis alle dran waren
- Bewegungen werden so lange weiter ausgeführt, bis man wieder dran ist!
- dann wird neue Eigenart weitergegeben, z.B. „Meine Oma aus Kalkutta hat einen dicken Daumen und zwinkert immer mit dem linken Auge.“ (Daumen nach oben halten & immer wieder mit dem linken Auge zwinkern)
- bei jeder Runde neue Bewegung, z.B. Naserümpfen, schiefer Mund, Kopfschütteln, Aufstehen usw.

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



Zombie

Dauer: 5-20 Minuten (nach Belieben)

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 15

Alter der Teilnehmenden: ab 6 Jahre

Hilfsmittel: großer Raum/Wiese

Beschreibung:

- alle Teilnehmenden stehen im Kreis, in der Mitte eine Person = Zombie
- Zombie läuft auf Person A in langsamem Tempo zu
- A schaut andere Person B an
- B muss Namen anderer Person C nennen, zu der Zombie nun läuft
- erreicht Zombie A, ohne dass anderer Name von B genannt wurde, ist A = neuer Zombie
- alter Zombie nimmt Platz von A ein
- neuer Zombie A geht aus „Rache“ nun als Erstes zu B

Evolution

Dauer: unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 4 bis unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 9 Jahre

Hilfsmittel: großes Flipchart/Plakat mit Evolutionsstufen

Beschreibung:

- Schnick-Schnack-Schnuck mit Aufstiegschancen durch die Evolution
- Teilnehmende laufen durch Raum
- wenn sie gleicher Evolutionsstufe begegnen, spielen sie gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck
- Gewinner*in steigt eine Stufe auf, Verlierer*in steigt eine Stufe ab
- gewonnen hat erster Mensch
- Evolutionsstufen & dazugehörige Bewegungen:
 - Amöbe: wabert durch den Raum (niedrigste Stufe)
 - Fisch: öffnet & schließt Mund, Arme wie Flossen bewegen
 - Schlange: Hände vor dem Körper zusammenlegen und Schlängelbewegung nachahmen
 - Dinosaurier: kurze Arme wie T-Rex, lautes Brüllen
 - Affe: hüpfend & sich unter den Achseln juckend durch den Raum rennen
 - Mensch: hält Smartphone in der Hand & wischt darauf herum

Detektiv

Dauer: mind. 10 Minuten, abhängig nach Anzahl der Teilnehmenden

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



Anzahl der Teilnehmenden: 5-15

Alter der Teilnehmenden: 5-12 Jahre

Hilfsmittel: Stuhlkreis

Beschreibung:

- eine Person = Detektiv, muss den Raum verlassen
- andere Teilnehmende verändern Dinge im Stuhlkreis, tauschen bspw. Brillen, Schuhe, Uhren usw.
- Detektiv kommt herein & muss getauschte Sachen aufdecken, evtl. nicht gefundene Sachen auflösen
- neuen Detektiv auswählen

Kaufhaus

Dauer: ca. 20 Minuten/bis es alle erraten haben

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 5 (je mehr, desto schwieriger)

Alter der Teilnehmenden: ab 10 Jahre

Hilfsmittel: keine

Beschreibung:

- alle Teilnehmenden sitzen/stehten im Kreis, sodass sich alle sehen können
- alle tätigen nacheinander Aussage zum Kaufhaus: „Ich gehe in das Kaufhaus in die ... Etage, nach links/rechts und kaufe dort...“
- Spielleitung beginnt und tätigt Aussage mit verstecktem Code
- Versteckter Code:
 - Zahl der Etage & Seite stehen für Person im Kreis, die neben der ansagenden Person sitzt
 - käufliche Artikel sind nur Dinge, die diese Person trägt
 - Bsp.: A ist dran mit der Aussage. Zwei Plätze rechts von A sitzt B und trägt eine blaue Cap. Aussage von A: „Ich gehe in das Kaufhaus in die zweite Etage, nach rechts und kaufe dort eine blaue Cap.“
- bei falscher Aussage der Teilnehmenden korrigiert Spielleitung die Etage oder den Artikel
- nach längerer Zeit des Spielens kann Spielleitung auffälligere Dinge bei Aussage kaufen, z.B. statt „schwarzer Hose“ „schwarze Hose mit großen Löchern an den Knien“
- Ende des Spiels, wenn alle Code erraten haben oder aufgelöst wird

Thronspiel/Identitätswechsel

Dauer: mind. 15 Minuten (kann auch bis zu einer Stunde dauern)

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 8 bis unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 12 Jahre

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



Hilfsmittel: einen Stuhl mehr als es Teilnehmende sind, Markierungsutensilien zur Kennzeichnung des Teams

Beschreibung:

- zwei Gruppen markieren durch bspw. bunte Tücher oder Klebepunkte
- alle schreiben ihren Namen auf einen Zettel
- alle Zettel werden gefaltet, eingesammelt und neu ausgeteilt → Teilnehmende müssen nun auf ihren „neuen“ Namen reagieren
- vorne Thron mit vier Stühlen, dort aus jeder Gruppe zwei Personen
- Ziel: vier Personen aus einer Gruppe auf Thron
- Person links neben leerem Stuhl im Halbkreis beginnt & nennt Namen der Person, die auf diesen Stuhl soll
- aber nicht Person mit diesem Namen, sondern mit diesem Namenszettel setzt sich dorthin
- Person, die sich andere Person auf leeren Stuhl gewünscht hat, tauscht nun mit dieser Person den Zettel → noch mehr Verwirrung
- eigener Name auf dem Zettel darf nicht gewünscht werden, zweimal derselbe Name hintereinander darf auch nicht gewünscht werden

Peter und Paul

Dauer: unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 4 bis unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 11 Jahre

Hilfsmittel: Stühle im Stuhlkreis

Beschreibung:

- Stühle im Stuhlkreis werden Nummern zugeordnet → Reihenfolge: Peter, Paul, 1, 2, 3, 4, ... letzter Platz neben Peter
- gemeinsamer Rhythmus des Klatschens: auf Oberschenkel, in die Hände, mit linker Hand über linke Schulter zeigen, mit rechter Hand über rechte Schulter zeigen (das Ganze immer wiederholen)
- vor richtigem Beginn Ablauf & Rhythmus üben
- letzter Platz neben Peter beginnt das Spiel
- wenn linke Hand bei linker Schulter ist, wird eigene Nummer genannt
- wenn rechte Hand bei rechter Schulter ist, wird Nummer genannt, die als nächstes dran ist
- bei Versprechen, aus dem Rhythmus kommen oder Fehlern rückt Person an letzten Platz → dadurch rücken alle anderen auf
- Ziel: auf Stuhl von Peter gelangen

Kotzendes Känguru

Dauer: unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 15

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



Alter der Teilnehmenden: ab 6 Jahre

Hilfsmittel: Platz für einen Kreis

Beschreibung:

- alle Teilnehmenden stehen im Kreis
- Spielleitung steht im Kreis & erklärt zuerst Figuren des Spiels
- drei Personen, die Figur darstellen müssen, werden durch Person in der Mitte ausgewählt
- Person in der Mitte zeigt auf Person in dem Kreis, nennt Figur & Person im Kreis + Person links und rechts daneben machen Figur
- wenn Person zu langsam/Figur falsch ausführt, muss er*sie in die Mitte
- mögliche Figuren:
 - Känguru: mittlere Person formt Beutel mit den Armen, benachbarte Personen „kotzen“ hinein
 - Elefant: Person in der Mitte stellt Rüssel dar, nebenstehende Personen sind wedelnde Ohren des Elefanten
 - Ente: Person in der Mitte macht Entenschnabel, Nachbarn wackeln mit dem Po
 - Affe: Person in der Mitte hört nichts (Hände auf die Ohren), rechte Person sieht nichts (Hände auf die Augen), linke Person sagt nichts (Hände auf den Mund)
 - James Bond: Person in der Mitte formt Pistole mit der Hand, nebenstehende Personen „himmeln“ James als Bond-Girls mit den Worten „Uuh, James!“ an
 - Toaster: mittlere Person hüpfte auf und ab & sagt „Pling!“, andere beiden bilden Handkreis
 - Mixer: außenstehende Personen drehen sich auf der Stelle, Person in der Mitte hält beiden die Hand auf den Kopf
 - Döner: mittlere Person dreht sich auf der Stelle, benachbarte Personen halten mittlerer Person Hand auf den Kopf

Whiskymixer

Dauer: variabel/unbegrenzt

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 10-20

Alter der Teilnehmenden: ab 10 Jahre

Hilfsmittel: Platz für einen Kreis

Beschreibung:

- alle Teilnehmenden bilden Kreis
- Kommando „Whiskymixer“ wird nach rechts weitergegeben
- Kommando „Wachsmaske“ wird nach links weitergegeben
- Richtungswechsel wird mit Kommando „Messwechsel“ erzeugt
- Start mit „Whiskymixer“, wird solange rechtsherum gesagt, bis jemand „Messwechsel“ sagt, dann wird linksherum „Wachsmaske“ weitergegeben
- bei Lachen, Versprechen, Fehlern, Zögern → eine Runde um den Kreis laufen

Spiele ohne bzw. mit wenig Körperkontakt

Corona-freundlich spielen muss nicht schwer sein!



Peng!/"Schieß schnell"

Dauer: 15 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: mind. 8 bis unbegrenzt

Alter der Teilnehmenden: ab 10 Jahre

Hilfsmittel: keine

Beschreibung:

- Teilnehmende stehen im Kreis, „Pistole“ mit Händen geformt im Anschlag
- Spielleitung gibt Namen aus der Runde vor
- diese Person muss sich schnell ducken, denn die beiden Nachbarn rechts und links schießen auf diese Person mit ihrer Handpistole und einem „Peng!“
- duckt sich die Person schnell genug, schießen die Nachbarn folglich aufeinander und die langsamere Person wird erschossen und scheidet aus
- geht so lange weiter, bis nur noch zwei Personen übrig sind
- letzten beiden Teilnehmenden stellen sich Rücken an Rücken zum Duell
- Spielleitung nennt Kategorie (z.B. Säugetiere)
- Spielleitung nennt nun verschiedene Begriffe, bei jedem Begriff gehen Duellanten einen Schritt weiter
- sobald Begriff aus genannter Kategorie fällt, drehen sich die beiden um und „schießen“ aufeinander
- wer zuerst geschossen hat, hat gewonnen