



Spielesammlung




der Bezirksjugend Kreis Kleve

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Kennenlernspiele	5
Namensball.....	5
Packe meinen Koffer	6
Alle die...	7
Reihenfolge bilden	8
Namen und Eigenschaften	9
Spiele ohne Material	10
Möhren ziehen	10
Abtauchen.....	11
Obstsalat	12
Chinesische Mauer	13
Kontakto.....	14
Spiele mit etwas Vorbereitung	17
Wer bin ich?	17
Knäuel weitergeben	18
Taaa-Tung!.....	20
Schere-Spiel	21
Wo ist.....	22
Schwungtuch	23
Wäscheklammerfangen	24
Dreieckfangen	25
Mezzo-Mix	26

Stopptanz	27
Eisschollen-Spiel	28
Heiße Kartoffel	29
Zombie Ball	30
Völkerball	31
Räuber und Gendarm (Polizei und Dieb)	32
Größere Spiele	33
Bankraub	33
Chaosspiel	35

Einleitung

	<p>Spielort</p> <p>Das Symbol in diesem Kreis zeigt, ob das Spiel drinnen und/oder draußen gespielt werden kann.</p>
	<p>Spieldauer</p> <p>Die Zeit in diesem Kreis zeigt dir an, wie lange das Spiel ca. dauert. Je weiter der Zeiger vorgeschritten ist, desto länger dauert das Spiel</p>
	<p>Schwierigkeit</p> <p>Die Schwimmbabzeichen im Gelben Feld zeigen die Komplexität des Spieles an.</p>



Kennenlernspiele

Namensball

Material:

- Ball o. ä.

Beschreibung:

- Die TN stellen sich im Kreis auf
- Der TN nennt den Namen eines anderen TN und wirft diesen den Ball zu
- Dabei sollten die TN sich die Reihenfolge merken
- Ist der Ball bei jedem TN einmal angekommen, geht der Ball den gleichen Weg nur Rückwärts

Variationen / Steigerung

- Mehrere Bälle
- Geschwindigkeit steigern





Packe meinen Koffer

Material:

- /

Beschreibung:

- Die TN stellen sich im Kreis auf
- Der TN nennt seinen Namen und ein Tier mit dem gleichen Anfangsbuchstaben
- Der Nächste TN muss den Namen und Tier aller Vorgänger nennen und das gleich für sich selbst tun
- Das geht so lange bis jeder TN einmal dran war

Variationen / Steigerung

- Zwei Runden drehen, bei der zweiten Runde noch einen zweiten Begriff hinzunehmen



Alle die...

Material:

- /

Beschreibung:

- Einer steht in der Mitte und hat keinen festen Platz.
- Alle anderen haben einen festen Platz.
- Derjenige in der Mitte beginnt „Alle die...“ zu sagen und denkt sich eine Vervollständigung des Satzes aus.
- Dann müssen die Mitspieler, auf die das zutrifft, den Platz wechseln.
- Derjenige in der Mitte versucht einen Platz einzunehmen.
- Derjenige der übrig bleibt beginnt die neue Runde.

Mögliche Sätze.

... rote Socken anhaben.
... ein Haustier haben.
... Mitglied in der DLRG sind.
... 8 Jahre alt sind.
... das Seepferdchen haben.
... Mathe hassen.
... gerne schwimmen gehen.
... mit dem Fahrrad
gekommen sind.

... eine Brille tragen.
... schon mal im Urlaub waren.
... blaue Augen haben.
... Geschwister haben.
... in Geldern geboren sind.
... schon mal im Ferienlager waren.
... Spaß haben.



Reihenfolge bilden

Material:

- /

Beschreibung

- Der Spielleiter gibt eine „Aufstellung“ vor, nach dieser muss sich die Gruppe dann aufstellen

Variationen / Steigerung

- Aufstellung, ohne dabei zu reden
- Einige sind TN blind (Tuch o.ä. zum Verbinden nehmen)
- Musik spielen und sobald diese aufhört, aufstellen

Mögliche Aufstellungen:

- Alter
- Schuhgröße
- Geburtstag im Jahr/Monat/Wochentag
- Wohnort (Alphabetisch / Länge des Ortes)
- Anfangsbuchstabe (vor,- Nachname)
- Länge des Namens
- Hausnummer
- Entfernung des Wohnortes



Namen und Eigenschaften

Material:

- /

Beschreibung

- Es wird ein (Stuhl-)kreis gebildet
- Ein Leiter fängt an
- Er nennt seinen Namen und ein Adjektiv mit demselben Anfangsbuchstaben
- Danach nimmt er einen TN dran, dieser macht das ebenso
- Das Ganze geht so lange weiter, bis jeder einmal dran war

Variationen / Steigerung

- Der TN sagt seinen Namen und die Gruppe ein passendes Adjektiv
- In der Zweiten Runde:
 - Es wird nur das Adjektiv genannt, die Gruppe/ vorherige Spieler muss den Namen sagen



Spiele ohne Material

Möhren ziehen

Material:

- /

Beschreibung:

- Ein paar TN werden zu Gärtnern
- Der Rest der Gruppe bildet einen Kreis
- Sie legen sich mit dem Bauch auf den Boden und halten die Hände der Nachbarn fest
- Die Gärtner versuchen nun die Möhren zu ernten, indem sie die TN an den Füßen versuchen aus dem Kreis zu ziehen
- Die geernteten Möhren unterstützen die Gärtner bei ihrer Ernte.
- Die letzten zwei Möhren haben gewonnen

Wichtig!

- Vorsichtiges ziehen an den Füßen
- Keine Schuhe ausziehen
- Nicht an der Kleidung ziehen

Variationen / Steigerung

- Die Möhren liegen auf dem Rücken



Abtauchen

Material:

- /

Beschreibung

- Die Gruppe setzt sich in einen Kreis
- 4 – 7 TN stellen sich an die Seite
- Auf das Kommando „Abtauchen“ schließen die im Kreis sitzenden TN Ihre Augen
- Die TN die an der Seite stehen gehen rum und jeder Tippt eine Person an
- Wer angetippt wurde hält den Daumen hoch
- Auf das Kommando „Auftauchen“ öffnen alle Ihre Augen
- Die Angetippten müssen nun erraten von wem sie angetippt wurden
- Liegen sie Richtig, stehen sie beim nächsten Mal am Rand und der „Antipper“ setzt sich in die Runde



Obstsalat

Material:

- Stuhlkreis, ein Stuhl zu wenig für die Gruppe

Beschreibung:

- Einen Stuhlkreis bilden, ein TN bleibt stehen
- Jedem TN eine Frucht zuweisen, welche er verkörpert (zu Beginn 2 – 3 verschiedene)
- Wenn der stehende TN eine Frucht nennt, müssen alle TN dieser Frucht die Plätze tauschen
- Der stehende TN versucht sich auf einen der freigewordenen Plätze zu setzen
- Derjenige der stehen bleibt ist als nächster dran
- Sonderregeln
 - Bei Obstsalat müssen alle die Plätze wechseln
 - Nicht auf den eigenen Stuhl zurücksetzen oder auf einen benachbarten

Variationen / Steigerung

- Mehr Stehende
- Mehr oder weniger verschiedene Früchte



Chinesische Mauer

Material:

- /

Beschreibung:

- Es wird ein Spielfeld abgesteckt
- Ein TN ist Fänger und steht auf einer Seite
- Der Rest der Gruppe auf der anderen
- Auf Kommando rennen beide Gruppen auf die andere Seite
- Der Fänger darf nur vorwärtslaufen und muss dabei so viele TN wie möglich fangen
- Diese bleiben dann an genau der Stelle stehen und versuchen nun ebenfalls die anderen zu fangen.
- Dabei dürfen sie nur max. einen Sternenschritt machen, bilden also eine Mauer
- Das Spiel ist beendet, sobald nur noch ein TN übrigbleibt

Variationen / Steigerung

- Mehrere Fänger
- Mauern dürfen sich gar nicht bewegen



Kontakto

Material:

- /

Beschreibung:

- Ein Kind wird als „Kontakto“ bestimmt (Sucher) und stellt sich mit geschlossenen Augen in die Mitte. Die anderen stehen um ihn herum.
- Der Kontakto ruft „Kontakto!“. Alle Kinder müssen ihn einmal berühren und sich dann verstecken.
- Der Kontakto zählt laut von 10 bis 0 und darf danach maximal drei Schritte oder Sprünge machen, um ein Kind zu entdecken.
- Sieht er niemanden, ruft er erneut „Kontakto!“. Alle müssen aus ihren Verstecken kommen, ihn berühren und sich schnell wieder verstecken, bevor er erneut bei 0 ankommt.
- In jeder neuen Runde zählt der Kontakto eine Zahl weniger (z. B. in Runde 2 nur noch von 9 bis 0), wodurch das Spiel immer schwieriger wird.
- Wer vom Kontakto gesehen wird oder ihn nicht rechtzeitig berührt, scheidet aus.
- Das Spiel ist beendet, sobald nur noch ein TN übrigbleibt



Blinzelmörder

Material:

- /

Beschreibung:

- Alle TN stehen im Kreis
- Ein Detektiv wird gewählt und geht raus
- Die weiteren Teilnehmer im Kreis suchen sich einen Mörder aus
- Der Detektiv kommt rein und stellt sich in den Kreis
- Mörder blinzelt seine Opfer an
- Diese setzten sich dann auf den Boden
- Der Detektiv hat zwei Versuche den Mörder zu finden

Variationen / Steigerung

- Mehrere Detektive und/oder Mörder



Klopfspiel

Material:

- /

Beschreibung:

- Die TN setzen sich im Kreis an einen Tisch
- Die Linke Hand jedes TN wird mit der Rechten des links neben TN überkreuz mit der Handfläche nach unten auf den Tisch gelegt
- Ein TN klopft mit der Handfläche 1x auf den Tisch
- Die nächste Hand im Uhrzeiger ist nun auch an der Reihe mit klopfen
- Wenn eine Hand falsch klopft ist diese Hand raus
- Der TN der am Ende überbleibt gewinnt

Variationen / Steigerung

- 2 x Klopfen => Richtungswechsel
- 3 x klopfen => der nächste in der Reihe muss aussetzen



Spiele mit etwas Vorbereitung

Wer bin ich?

Material:

- Post-it oder Klebeband + Zettel
- Stift

Beschreibung:

- Jeder TN schreibt einen Zettel mit einer Person / Gegenstand / Tier etc.
- Die Zettel werden untereinander verteilt, ohne zu schauen welche Karte man bekommen hat.
- Karte wird auf der Stirn befestigt
- Die TN versuchen dann mit Ja/Nein Fragen ihre Karte zu erraten
- Wird eine Frage mit Ja beantwortet, darf weiter gefragt werden
- Bei Nein ist der nächste dran
- Wer seine Karte errät, hat gewonnen

Variationen / Steigerung

- Die Karten müssen alle ein bestimmtes Thema haben (Aktion Held / Prinzessin / Tier und so weiter)



Münze weitergeben

Material:

- 1 Münze

Beschreibung

- Die TN sitzen im Kreis an einem Tisch
- Ein TN verlässt den Raum
- Die TN geben nun die Münze unter dem Tisch weiter
- Nach 30 Sekunden kommt der TN wieder rein und muss von nun an erraten wer die Münze hat
- Die Münze muss dabei weitergegeben werden
- Der Münzjäger hat 3 Versuche die Münze zu finden

Variationen

- Mehrere Münzen
- Damit die TN gewinnen muss die Münze X Runden drehen



Knäuel weitergeben

Material:

- 2 (getrennt) zu Knäuel geknotete Schals, Tücher, Mützen o. Ä.

Beschreibung

- Einen engen Stuhlkreis bilden, die Knie berühren sich
- Die Knäule starten an gegenüberliegenden Seiten des Kreises
- Die TN geben den Knäul nach links oder rechts weiter
- Wer beide Knäuel auf einmal hat, scheidet aus
- Der Knäul darf dabei beliebig oft die Richtung und Geschwindigkeit wechseln

Variationen:

- Teamspiel
 - Der Knäuel geht immer im Uhrzeigersinn
 - Es werden Teams gebildet, diese sitzen immer abwechselnd nebeneinander (A,B,A,B...)
 - Das Knäuel darf nur an Teammitglieder weitergegeben werden



Taaa-Tung!

Material:

- 1 X Stift pro TN

Beschreibung:

- Alle knien dicht zusammen im Kreis.
- Jede hat einen Stift vor sich liegen.
- Die Tutorin gibt den Rhythmus vor:
 - Taaa-tung (Taaa: Edding mit der rechten Hand greifen, tung: Edding der rechten Nachbarin hinlegen)
 - Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung (Ta: Edding greifen, tung: Edding nach rechts legen und dabei in der Hand behalten, ta: den selben Edding wieder nach links legen, tung: Edding der rechten Nachbarin hinlegen)
- Also: Taaa-tung, Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung, Taaa-tung und so weiter.
- Dabei immer schneller werden
- Das Spiel ist beendet, sobald nur noch ein TN übrigbleibt



Schere-Spiel

Material:

- 1 x Schere

Beschreibung:

- Alle TN sitzen im Kreis
- Die Schere wird im Kreis weitergegeben, dabei ist egal wie (Offen, geschlossen etc.)
- Der Spielleiter sagt dabei jeweils „Offen“ o. „Geschlossen“
- Ziel der TN ist es herauszufinden, nach welcher Regel dies gesagt wird
- Wer das Prinzip verstanden hat, versucht es in den weiteren Runden zu bestätigen, sagt aber nichts.
- Ende ist nach Zeit X oder wenn alle Teilnehmer das Prinzip erkannt haben

Lösung

- „Offen“ sagt der Spielleiter, wenn der entgegennehmende TN die Beine offen (also nicht gekreuzt) hält
- „geschlossen“ entsprechend umgekehrt



Wo ist...

Material:

- Ein Beliebiger Gegenstand (Ball o.ä.) als Schatz

Beschreibung

- Zuerst wird das Spielfeld abgesteckt
- Ein TN ist der Schatzhüter
- Dieser steht an der einen Seite des Spielfeldes und stellt den Schatz vor sich ab (ca. 0,5m)
- Der Rest der Gruppe ist auf der anderen Seite
- Der Schatzhüter dreht sich mit dem Rücken der Gruppe und ruft „Wo ist mein...“ und dreht sich dabei langsam um
- In dieser Zeit läuft die Gruppe auf den Schatz zu
- Wenn der Schatzhüter aufhört zu rufen und nach vorne gedreht ist müssen alle einfrieren.
- Wer sich bewegt muss zum Start zurück
- Die Gruppe versuchen den Schatz zu nehmen, ohne dass der Schatzhüter sieht, wer ihn hat.
- Sobald der Gegenstand genommen wurde, darf der Schatzhüter einen Tipp abgeben, wer den Gegenstand hat.
- Trifft er den richtigen TN, so hat die Gruppe verloren
- Die Gruppe gewinnt, wenn Sie mit dem Schatz auf der anderen Seite sind.
- Der Gegenstand darf während gerannt wird weitergegeben werden.



Schwungtuch

Material:

- Schwungtuch

Beschreibung:

- Alle TN stellen sich an den Rand des Schwungtuchs
- Der Spielleiter sagt eine Farbe an
- Alle TN die an dieser Farbe des Schwungtuchs stehen müssen die Plätze tauschen

Variationen / Steigerung

- Geschwindigkeit ändern

Wenn du Hilfestellungen, zu allen in der DLRG-Jugend üblichen Themen brauchst. Kannst du dir gerne die Jugendmappe, über den QR-Code anschauen!

(PW: [Bezirksjugend_Kleve](#))





Wäscheklammerfangen

Material:

- Viele Wäscheklammern

Beschreibung

- Jeder TN bekommt 3-5 Wäscheklammern
- Diese befestigt er an seiner Kleidung
- Während der Spielzeit versucht er nun so viele Wäscheklammern der anderen TN zu erbeuten und an die eigene Kleidung zu heften
- Wer keine Wäscheklammern mehr hat, scheidet aus
- Wer nach Ablauf der Zeit die Meisten Wäscheklammern hat, gewinnt.

Wichtig!

- Regeln klarmachen
 - Nicht am T-Shirt o.ä. der anderen TN ziehen



Dreieckfangen

Material:

- Leibchen, zum Kennzeichnen der Fänger

Beschreibung

- Es werden je nach Gruppengröße unterschiedlich viele Fänger festgelegt
- Diese versuchen nun den Rest der Gruppe zu fangen
- Gefangene TN stellen sich breitbeinig hin
- Diese können dadurch befreit werden, wenn ein anderer TN durch die Beine krabbelt
 - Dabei darf er nicht gefangen werden

Variationen / Steigerung

- Andere Arten von befreien
 - Händeschütteln
 - High-Five
 - Wäscheklammern als Leben
 - Diese werden dann abgegeben
- Mehr Fänger



Mezzo-Mix

Material:

- Kreppband

Beschreibung:

- Eine Linie mit dem Kreppband auf den Boden Kleben
- Die TN stellen sich auf der Linie auf
- Der Spieleleiter gibt daraufhin Kommandos, davon gibt es drei Stück
- Mezzo => alle TN springen auf die Linke Seite
- Mix => alle TN springen auf die Rechte Seite
- Mezzo-Mix => alle TN-Stellen jeweils einen Fuß auf eine Seite der Linie
- Der Jeweils langsamste Spieler scheidet aus

Variationen / Steigerung

- Das Spiel ist auch mit anderen Kommandos möglich
- Geschwindigkeit steigern



Stopptanz

Material:

- Musikbox

Beschreibung:

- Die Gruppe tanzt zu einer beliebigen Musik.
- Der Spielleiter stoppt irgendwann die Musik.
- Wenn die Musik stoppt, dürfen sich alle TN nicht mehr bewegen und müssen unverzüglich still stehen bleiben.
- Der Spielleiter prüft, ob sich jemand bewegt. Wer sich bewegt bzw. vom Spielleiter entdeckt wird, fliegt aus.
- Wenn der Spielleiter alle entdeckt hat, startet er die Musik wieder.
- Dann stoppt er die Musik irgendwann wieder und prüft wieder, ob sich jemand bewegt.
- Gewonnen hat derjenige der übrigbleibt.



Eisschollen-Spiel

Material:

- Kästen, Kisten, Matten, Teppichreste o.ä.

Beschreibung:

- Die gesamte Gruppe muss einen Fluss überqueren
- Hierbei gibt es die Eisschollen (siehe Material) als Hilfsmittel
 - Allerdings immer einen Weniger als TN
- Die TN dürfen nur die Eisschollen berühren und fangen von vorne an, wenn sie im „Wasser“ sind
- Sobald eine Eisscholle von keinem TN berührt wird, verschwindet diese
- Sobald alle TN auf der anderen Seite sind, ist das Spiel gewonnen

Kennst du noch ein Spiel, welches nicht in dieser Spielesammlung ist?

Dann schicke uns doch eine kurze Beschreibung zu dem Spiel an: info@kreis-kleve.dlrg-jugend.de





Heiße Kartoffel

Material:

- Ball o.ä.

Beschreibung:

- Im Kreis aufstellen
- In der Mitte ein „Fänger“
 - Dieser zählt leise von 15, mit Augen zu runter
- Der Rest der Gruppe gibt den Ball in dieser Zeit im Kreis weiter
- Sobald der Fänger, bei null angekommen ist und die Augen öffnet und „heiße Kartoffel“ sagt, bleibt der Ball bei der Person, die ihn zu diesem Zeitpunkt hatte
- Diese ist dann als nächstes in der Mitte



Zombie Ball

Material:

- Bälle

Beschreibung:

- Alle Kinder beginnen auf dem Spielfeld. Alle spielen gegeneinander
- Ziel des Spiels ist, die anderen mit Bällen abzuwerfen
- Wer abgeworfen wird, verlässt das Spielfeld, sobald der mich abgeworfene, abgeworfen wird, kann der Spieler wieder mitspielen.
- Mit Ball in der Hand sind nur zwei Schritte erlaubt
- Wer einen Ball fängt, ist nicht abgeworfen, sondern kann weiterspielen

Variationen / Steigerung

- Mehrere Bälle
- Sobald der Ball gefangen wird, ist der Werfer raus



Völkerball

Material:

- Bälle

Beschreibung

- Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt
- Diese positionieren sich auf ihren Spielhälften
- Jedes Team wählt einen König, dieser bewegt sich im Bereich um das gegnerische Spielfeld drumherum, auch „Himmel“ genannt
- Dann werden die Bälle ins Spiel gegeben
- Die Spieler werfen sich gegenseitig ab, wer getroffen wurde geht in den „Himmel“
- Kopftreffer, gefangene Bälle oder Bodenbälle zählen nicht als Treffer
- Auch aus dem Himmel heraus dürfen gegnerische TN abgeworfen werden, geschieht das, so ist der Werfer wieder im Spiel
- Wenn kein TN einer Seite mehr im Spielfeld steht, kommt der König in das Feld. Dieser hat 3 Leben.
- Die Gegner versuchen diese Leben zu eliminieren
- Sobald sich wieder ein TN aus dem „Himmel“ rausgeworfen hat, kann der König wieder in den Himmel.
- Die Leben, die er bis dahin verloren hat, bleiben verloren
- Das Team welches den gegnerischen König als erstes alle Leben abzieht, gewinnt.



Räuber und Gendarm (Polizei und Dieb)

Material:

- Evtl. Material zur Spielfeld Begrenzung
- Uhr, zum Einhalten der Spielzeit

Beschreibung

- Zuerst wird das Spielfeld abgegrenzt, vor allem wird dabei ein kleiner Bereich als Gefängnis gegenzeichnet
- Danach wird die Gruppe in 2 gleichstarke Teams aufgeteilt
- Die erste Gruppe (Gendarmen) versuchen die zweite Gruppe (Räuber) zu fangen und ins Gefängnis zu bringen
- Die Räuber versuchen der Polizei zu entfliehen und gefangene Räuber durch Freiklatschen aus dem Gefängnis zu Befreien
- Nach Ablauf der Zeit wird der Sieger ermittelt, sollten mehr Räuber frei als im Gefängnis sein gewinnen Sie, im anderen Fall die Gendarmen
- Die Polizei gewinnt auch wenn alle Räuber gefangen wurden

Variationen / Steigerung

- Verhältnis Räuber/Gendarmen ändern
- Katzenwache (ein Gendarm direkt vorm Gefängnis) erlauben/verbieten



Größere Spiele

Bankraub

Material:

- etwas, um die Basen abzugrenzen
- Währung (Holzblöcke o.ä.) etwas größer
- Absperrband in kleinen Stücken (30cm bis 40 cm)
- Leibchen, um Teams zu trennen

Beschreibung

- Es werden 3-5 Teams gebildet, jedes Team hat eine Basis
- Des Weiteren gibt es einen Tresor
- Ziel jedes Teams ist es die „Währung“ aus dem „Tresor“ zur eigenen Basis zu Bringen
- Allerdings können sich die Teams dabei sabotieren!
- Jeder TN bekommt beim Verlassen seiner Basis ein Stück des Absperrbandes
- Wenn ein TN einem anderen das Band zieht, gilt dieser als gefangen und muss die „Währung“, die er hat an den Fänger weitergeben
- Der Gefangene muss wieder zur eigenen Basis zurück und sich dort ein neues Band holen
- Die eigene Basis gilt als „Save Space“
- Wer am Ende der Zeit, die meiste „Währung“ gesammelt hat, gewinnt!



Bankraub

Weitere Hinweise:

- großräumiges Spielfeld ist erforderlich vorzugsweise ein Wald etc.
- Leiter müssen regelmäßig die erbeutete Währung wieder zur Bank bringen damit immer genug „Währung“ für die Kinder zum Abholen bereit steht
- Leiter machen sich Notizen wie viele „Währung“ die Teams jeweils haben

Variationen / Steigerung

- Situation abhängig andere Namen:
 - Piraten, welche Goldtaler stehlen wollen
 - Wilder Westen, stehlen von Dollar
 - Etc.
- Rollen verteilen
 - Diebe, nur diese dürfen die „Währung“ Stehlen
 - Verteidiger, nur diese dürfen fangen



Chaosspiel

Material:

- Ein Spielfeld mit den Zahlen 1 bis 100
- Zettel mit den Zahlen von 1 bis 100
- Würfel
- Spielfiguren für jede Gruppe

Vorbereitung:

- Gelände abstecken
- Karten mit Zahlen (1-100) und Wörtern vorbereiten
- Spielfeld (z.B. altes Bettlaken)
- Liste mit Aufgaben und Lösungswörtern vorbereiten

Beschreibung:

- Gruppen einteilen (ca. 4 bis 7 Teilnehmer pro Gruppe)
- Einer der Gruppe würfelt und bewegt die Spielfigur entsprechend auf dem Spielfeld vorwärts. Die Zahl, auf der die Spielfigur steht, muss entsprechend im Gelände gefunden werden und das Wort auf der Rückseite dem Betreuer mitgeteilt werden.
- Nun gibt es eine Aufgabe für die Gruppe. Wenn diese erledigt ist, darf erneut gewürfelt werden usw.
- Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes das Ziel erreicht hat.



Chaosspiel

Mögliche Aufgaben:

- Menschenpyramide (verschiedene Arten)
- Singt ein Lied
- Löst ein Rätsel
- Eine Minute schweigen
- Besorgt eine Tasse Kaffee
- Springt gemeinsam Seil
- Trefft das abgesteckte Ziel
- Macht 5 Hampelmänner
- Nennt 8 verschiedene Obstsorten
- Geht 2 Felder zurück
- Tauscht mit der letzten Gruppe
- Sammle 3 grüne Gegenstände
- Nenne 3 verschiedene TikTokker
- Tanzt den Ententanz
- Würfelt noch einmal und geht die Augenzahl zurück