



## Zusatzmaterial: Spiel und Spaß

### Blinder Admiral

Material: Augenbinde, Schatzkiste mit Keksen oder Süßigkeiten, 1 Stuhl

#### Story:

Alle TN sind Mitglieder einer Schiffsmannschaft. Da alle am vergangenen Abend ein wenig über den Durst getrunken haben, können alle nur noch wild gestikulieren und nicht mehr sprechen.

Einer aus der Crew wurde auf Schatzsuche geschickt, der ist aber bedauerlicherweise blind (Augenbinde). Ein sehr alter Admiral hat ebenfalls nichts getrunken, ist aber nackensteif, sprechen kann er jedoch.

#### Ablauf:

Die Schiffsmannschaft sitzt an einer Seite des Raumes. Der alte Admiral sitzt mit Blickrichtung zur Mannschaft auf einem Stuhl und darf sich nicht mehr bewegen, da er ja Nackenprobleme hat.

Dem Schatzsucher werden die Augen verbunden und ggf. noch gedreht, so dass er die Orientierung verliert.

Der Spielleiter versteckt nun den Schatz so, dass es die Mannschaft sieht, der Admiral jedoch nicht. Nun kann die Schatzsuche losgehen. Die Mannschaft zeigt mit Gesten, wie der Schatzsucher laufen soll, und der alte Admiral sagt es dem Schatzsucher. Der Spielleiter hat die Aufgabe zu schauen, dass dem Schatzsucher nichts passiert!!

## Spiele für die perfekte Minute

Für die folgenden Aufgaben haben die Spieler immer eine Minute Zeit, die Aufgaben zu lösen.

### Schwing die Nudel

Material: Zollstock, Schnur, Penne-Nudel, TT-Ball, Flasche, Becher

An einem Zollstock hängt an einem Bindfaden eine Penne-Nudel. Aus 1,5 Metern Entfernung muss nun mit dieser Angel ein Tischtennisball so von einem Flaschenhals gestoßen werden, dass er in einem Becher am Boden fällt. Drei Bälle müssen so in jeweils einen Becher befördert werden.

### Regenschirmsalto

Material: Regenschirme, 3 Schirmständer

Offene Regenschirme müssen in drei Schirmständer mit drei verschiedenen Abständen in Form eines Saltos geworfen werden.

### Saugball

Material: TT-Bälle, Röhrlie, 3 Fingerhüte

Ein TT-Ball wird mit einem Röhrlie angesaugt und muss auf einem Fingerhut abgestellt werden. Es müssen drei verschiedene Bälle auf jeweils einem Fingerhut liegen geblieben sein.

### Dosenduett

Material: Dosen, Tischtennisball-Ball

Die Dosen werden in 2er Reihen umgedreht aufgestellt. Auf der vorderen Dose liegt ein Ball, welcher durch Pusten auf die hintere Dose transportiert werden muss.

### Zahnbürstenangel

Material: Zahnbürsten, Zollstock, 3 Becher

Zahnbürsten müssen mit dem Zollstock geangelt werden und in einem Becher abgestellt werden. Die Zollstocklänge wird dabei jedes Mal verändert (1,20, 1,40, 1,60 cm).

## Glasstraße

Material: 6 Flaschen, Tischtennis-Ball (TT-Ball), Becher

Ein TT- Ball muss über sechs umgedrehte Flaschen in einen Becher gepustet werden. Dies muss mit einem Versuch und mit nur einmal pusten pro Versuch gelingen.

## Bonbonsauger

Material: Schokolinsen, Strohhalme

Eine Schokolinse wird mit einem Strohalm angesaugt und auf die in einer Entfernung stehenden Strohhalme aufgelegt werden. Dies muss dreimal gelingen.

# Eltern gegen Kinder oder „Schlag die Eltern“

Verschiedene Spiele werden gegeneinander gespielt. Die Punkte werden notiert und zusammengezählt; wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Duell.

## Besorgen

Es treten je ein Spieler der Mannschaft an. Der/die Spielleiter\*in gibt verschiedene Aufgaben, was besorgt werden soll. Wer am schnellsten den Gegenstand geholt hat, bekommt einen Punkt.

Zahnbürste, Kissen, Würfel, etwas, das glitzert, Löffel...

## Who is Who

Material: Bilder von berühmten Persönlichkeiten oder Figuren (Micky Maus, Pumuckel...)

Schneidet die Bilder in mehrere Teile oder zeigt z.B. nur die Mundpartie. Welche der beiden Mannschaften errät zuerst, um wen es sich handelt? Punkte gibt es für jede richtige Antwort.

## Montagsmaler

Material: Papier, Stifte

Spielt eine Runde Montagsmaler gegeneinander. Eine Mannschaft malt etwas auf ein Blatt, die andere Mannschaft muss erraten, was gemalt wurde. Punkte gibt es für jede richtige Antwort.

## Tor schießen

Material: Fußball. Fußballtor oder zwei Stühle als Tor

Spielt abwechselnd auf ein Tor. Welche Mannschaft erzielt die meisten Tore? Für jedes Tor gibt es einen Punkt.

## **Eierlauf**

Material: 2 Löffel, Platikeier oder Tischtennisbälle

Überlegt Euch eine Strecke im Haus oder Garten, vielleicht könnt ihr auch einen kleinen Parcours bauen. Wer sein „Ei“ am schnellsten ans Ziel bringt, gewinnt einen Punkt. Fällt das „Ei“ auf den Boden, so muss von vorne begonnen werden.

## **Pantomime**

Verschiedene Begriffe dürfen nur pantomimisch dargestellt werden, also ohne zu sprechen. Die Mannschaft, die die meisten Begriffe richtig errät, bekommt einen Punkt.

## **Schnellraterunde**

Material: Quizfragen

Sucht Euch ein paar Quizfragen zusammen oder überlegt Euch selbst ein paar Fragen. Wer innerhalb einer Minute die meisten Fragen richtig hat, bekommt einen Punkt.

Von Judith Amann



## Zusatzmaterial: Spiele selbermachen

### Selbstgemachtes Stäbchenspiel

MATERIAL: 30 Schaschlikspieße;  
Filzstifte in schwarz, rot, grün und blau

#### Und so geht es:

- 12 Spieße werden mit jeweils zwei grünen Ringen bemalt.
- 8 Spieße werden jeweils mit 3 schwarzen Ringen bemalt.
- 6 Spieße bekommen jeweils einen blauen Ring.
- 3 Spieße werden mit jeweils zwei roten Ringen versehen.
- Der letzte Speiß bekommt zwei rote, zwei blaue, zwei grüne und einen schwarzen Ring



## Und so geht das Spiel:

1. Ihr nehmt alle Stäbe in die Hand und stellt die Spitzen auf eine gerade Fläche, z.B. einen Tisch.
2. Nun macht ihr die Hand weg und lasst die Stäbe z.B. auf die Tischfläche fallen.
3. Nun kannst du vorsichtig die Stäbe wegnehmen. Aber Achtung: Berührst du einen anderen Stab oder es wackelt ein anderer Stab, ist der nächste Spieler dran.
4. Wenn alle Stäbe weg sind, werden die Punkte anhand der Farben der Ringe gezählt:
  - Bunter Spieß= 10 Punkte
  - Roter Spieß= 5 Punkte
  - Blauer Spieß=3 Punkte
  - Schwarzer Spieß= 2 Punkte
  - Grüner Spieß=1Punkt

von Stephanie Vogt

## Selbstgemachte Wurfscheibe

MATERIAL: zwei Pappteller, Schere, Flüssigkleber, Filzstifte, Wäscheklammern



Schneidet aus den Papptellern jeweils einen Kreis aus der Mitte aus.



Dann nehmt ihr einen Pappteller und macht am Rand Flüssigkleber drauf.



Zweitem Pappteller darauflegen



Damit die Ränder besser zusammenhalten. Wäscheklammern an den Rand klammern.



Ihr könnt eure Wurfscheibe bemalen.

von Stephanie Vogt

## Pappteller-Memory

MATERIAL: Pappteller, Filzstifte

### Und so geht es:

- Malt auf die Pappteller Symbole z.B. Stern, Herz, Baum, Blume... Von jedem Symbol braucht ihr zwei Pappteller.
- Nun könnt ihr wie beim Memoryspiel auf dem Tisch im Garten die Pappteller auslegen und loslegen.

Wer findet die meisten Paare?



von Stephanie Vogt