

## 8.1.7

**Titel:**

# Chaosspiel

**Kurzbeschreibung:** Rasantes Lauf- und Aufgabenspiel in Kleingruppen

**Dauer:** 2 - 4 Stunden

**Teilnehmerzahl:** 3 - 6 Teams à 2 - 5 Personen

**Form:**

**Alter:** ab ca. 8 Jahren

**Material:** Spielbrett mit nummerierten Feldern (80 bzw. 100), 1 Spielfigur pro Team, 1 Würfel, nummerierte Zettel mit Zahlen (vorne) und Stichworten (hinten), Liste mit Stichworten und Verstecke, Aufgabenliste, ggf. Preise, Papier, Stifte, schwarze Schminke, Zeitungspapier, Augenbinde

**Ziel:**

**Vorbereitung:**

Der Spielleiter versteckt die Zettel mit den Nummern nach außen im ganzen Haus, ohne dass die Spieler ihn dabei beobachten können. Die Verstecke notiert er sich zu den Wörtern auf der Liste.

**Spielablauf:**

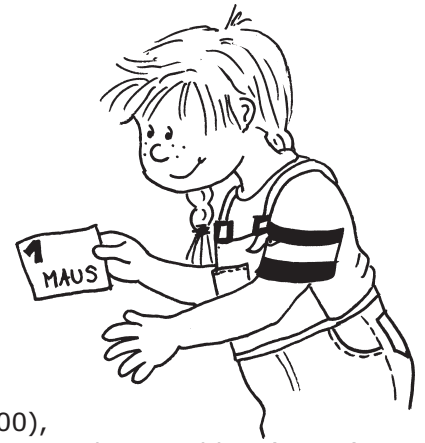
Die Teams erhalten eine Spielfigur und dürfen alle einmal würfeln. Sie rücken die entsprechende Zahl an Feldern auf dem Spielplan vor und suchen anschließend im Haus den Zettel mit der Nummer ihres Spielstandortes. Nun merken sie sich das Wort/den Zungenbrecher auf der Rückseite (lassen den Zettel aber liegen) und kommen zum Spielleiter zurück. Der stellt ihnen, wenn sie das Wort/den Zungenbrecher korrekt übermittelt haben, die zu dem Feld gehörende Aufgabe bzw. Frage. Wenn das Team die Aufgabe (richtig) gelöst hat, darf es weiterwürfeln; wenn nicht, muss es noch mal würfeln und die entsprechende Augenzahl an Feldern zurück und anschließend die entsprechende Zahl suchen...

Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen!

**Stichwortzettel für das Chaosspiel:**

### Version 1: Wörter

1. Maus	18. Mühlrad	35. Glühbirne
2. Büroklammer	19. Bierdeckel	36. Blumenstrauß
3. Überfall	20. Eierpflaume	37. Flasche
4. Apfel	21. Gitarre	38. Lutscher
5. Spinat	22. Osterei	39. Malbuch
6. Oktober	23. Pizza	40. Sommertag
7. Fön	24. Konzert	41. Clown
8. Schwimmbad	25. Pampelmuse	42. Wort
9. Brot	26. Mond	43. Rose
10. Ente	27. Werbung	44. Obstgarten
11. Ameise	28. Gurke	45. Tisch
12. Turnschuh	29. Lexikon	46. Luftmatratze
13. Ball	30. Gesellschaftsspiel	47. Rucksack
14. Gardinenstange	31. Luftballon	48. Giraffe
15. Wolldecke	32. Fingerring	49. Wörterbuch
16. Zeltlager	33. Hammer	50. Ferien
17. Brille	34. Phantasie	51. Haare



52. Orangensaft	69. Flaschenkorken	86. Badewanne
53. Ordnung	70. Tomatensuppe	87. Kreis
54. Berg	71. Sonnenschirm	88. Teppich
55. Halskette	72. Walzer	89. Gans
56. Radio	73. Kalender	90. Rettungsboot
57. Farben	74. Geschrei	91. Bauernhof
58. Hosenträger	75. Kaninchenstall	92. Schäferhund
59. Bleistift	76. Zoo	93. Tanz
60. Marktschreier	77. Schreibtisch	94. Hütte
61. Blumentopf	78. Monat	95. Quatsch
62. Seidentuch	79. Kugelschreiber	96. Himmel
63. Karotte	80. Kastanienbaum	97. Fußball
64. Angelrute	81. Nase	98. Hausschuh
65. Knödel	82. Blumenwiese	99. Nachttisch
66. Schuhkarton	83. Umhängetasche	100. Haarspray
67. Traum	84. Spaß	
68. Schirmmütze	85. Stroh	

## Version 2: Zungenbrecher (für ältere Kinder)

1: In Ulm und um Ulm und um Ulm herum.	18. Kernkraftswerksreaktorkühlwasserauf-fangbecken.
2: Riesenradbewegungsrichtungswechsel-schalterstelle.	19. Zwischen zwei Zwetschgenzweigen zwitschern zwei Schwalben.
3: Aal aß er, Tee trank sie.	20. Vaterundmutterseelenalleingebliebenes Baby.
4. Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach.	21. Der graublaue Blaugeier hat bleigraue Beinklauen.
5. Spielzeugwarenherstellerfirmenlogo	22. Kein Kleinkind kann kleine Kirschkerne knacken.
6. Magermilchtemperaturanzeigevor-richtung.	23. Ein Student mit Stulpenstiefeln stolpert über einen spitzen Stein.
7. Fischers Fritz fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischers Fritz.	24. Der Whisky-Mixer mixt Whisky, bis der Whisky-Mixer Whisky mixen kann.
8. Esel essen Nesseln nicht. Nesseln essen Esel nicht.	25. Donaudampfschiffahrtsgesellschafts-kapitän
9. Gibst du dem Opi Opium, bringt Opium den Opi um.	26. Grosshandelsrabattmarkenverteilerstelle
10. Extra-Außerirdischenanlaufstelle.	27. Sieben Schneeschaufler schaufeln schnell sieben Schaufeln Schnee.
11. Der Potsdamer Postkutscher putzt seinen Potsdamer Postkutschkasten.	28. Der Kaplan klebt Papp-Plakate. Papp-Plakate klebt der Kaplan.
12. Leichtathletikweltmeisterschaftsent-scheidungswettkampf.	29. Messwechsel - Metzgermesser - Wachs-maske.
13. Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut.	30. Metzger, wetz dein Metzgermesser, wenn du's wetzt, dann schneidet's besser.
14. Hyperbandtunerausgangsbuchse.	31. Schneiders Schere schneidet schnell, schnell schneidet Schneiders Schere.
15. Zwei Wiener Waschweiber würden weiße Wäsche waschen, wenn sie wüssten, wo warmes Wasser wäre.	32. Achtundachtzig achteckige Hechtsköpfe.
16. 66 sächsische Schneeschaufler schaufeln Schnee.	33. Kein kleines Kind kann Kirschkerne spucken.
17. Zehn zottelige Ziegen zogen zahm zum Zug.	

- 
34. Schneller Schüler, schlittre schnell,  
schlittre schnell, schneller Schüler.
- 
35. Grünabfallsammelstellenverwalter
- 
36. Autoamaturenblettblumenvasenthalter
- 
37. Bierbrauer Braun braut Braunbier. Braun-  
bier braut Bierbrauer Braun.
- 
38. Schnall schon schnell die  
Schnallenschuhschnalle zu.
- 
39. Grossgrundbesitzerurkundenmappe
- 
40. Kaugummieinwickelpapiersammler
- 
41. Floessers' Vroni flog frohlockend vom  
frostigen Floß, vom frostigen Floß flog  
frohlockend Floessers' Vroni.
- 
42. Der Flugplatz-Spatz nahm auf dem Blatt  
Platz, auf dem Blatt Platz nahm der  
Flugplatz-Spatz.
- 
43. Bürsten mit weißen Borsten bürsten  
besser, als Bürsten mit schwarzen  
Borsten bürsten.
- 
44. Im dichten Fichtendickicht sind dicke  
Fichten wichtig.
- 
45. Es klapperten die Klapperschlangen,  
bis ihre Klappern schlapper klangen.
- 
46. Autobahnüberholspurmarkierung
- 
47. Zwei Schweizer schwitzen beim  
Schweißen - beim Schweißen schwitzen  
zwei Schweizer.
- 
48. Der dicke Dachdecker deckt dir dein  
Dach, drum dank dem dicken Dachdecker,  
dass er dir dein Dach deckte.
- 
49. Junge jodelnde Jodler-Jungen jodeln  
jaulende Jodel-Jauchzer, jaulende Jodel-  
Jauchzer jodeln Junge jodelnde Jodler-  
Jungen.
- 
50. Stahlblaue Stretchjeansstrümpfe  
strecken staubige Stretchjeans.
- 
51. Ob er aber über Oberammergau oder ob  
er über Unterammergau oder ob er  
überhaupt nicht kommt, ist nicht gewiss.
- 
52. Der Leutnant von Leuten befahl seinen  
Leuten, nicht eher zu läuten, bis der  
Leutnant von Leuten seinen Leuten das  
Läuten befahl.
- 
53. Tageszeitungsausträgetaschengriff
- 
54. Der dünne Diener trägt die dicke Dame  
durch den dicken Dreck. (*Da dankt die  
dicke Dame dem dünnen Diener, dass  
der dünne Diener die dicke Dame durch  
den dicken Dreck getragen hat*).
- 
55. Tausend tapfre Türken trotzten tapfer  
den Templern.
- 
56. Der Kottbusser Postkutscher putzt den  
Kottbusser Postkutschkasten.
- 
57. Die Katze tritt die Treppe krumm.  
Der Kater tritt sie grade.
- 
58. Im Keller kühlt Konrad Kohlköpfe aus  
Kassel.
- 
59. Im Harz heizt Heinz Herzen aus Holz.
- 
60. Der bullige Bär in Birnen beißt, der bärtige  
Bauer Bernhard heißt.
- 
61. Spargelkochtopfdeckelgriff
- 
62. Auf dem Charlottenburger Türmchen  
sitzt ein Würmchen mit 'nem Schirmchen,  
kommt ein Stürmchen, reißt das  
Würmchen mit dem Schirmchen vom  
Charlottenburger Türmchen.
- 
63. Der dünne Dackel düst daher, doch  
dummerweise ist da Teer.
- 
64. Drei dicke Drachen dienen drei dünnen  
Damen.
- 
65. Im dichten Fichtendickicht sind dicke  
Fichten wichtig.
- 
66. Flotte flinke Felflicker flicken flink feine  
Felle.
- 
67. Der froschforschende Froschforscher  
forscht in der froschforschenden Frosch-  
forschung.
- 
68. Duftrosenzüchterballeintrittskarte
- 
69. Hinter'm hohen Haus hackt Hans hartes  
Holz. Hartes Holz hackt Hans hinter'm  
hohen Haus.
- 
70. Der Pfostenputzer putzt den Pfosten,  
den Pfosten putzt der Pfostenputzer.
- 
71. Peter packt pausenlos prima Picknick-  
pakete.
- 
72. Auf den sieben Robbenklippen sitzen sie-  
ben Robbensippen, die sich in die Rippen  
stippen, bis sie von den Klippen kippen.
- 
73. Karamelbonboneinwickelpapier
- 
74. Wenn Schnecken an Schnecken  
schlecken, merken Schnecken zu  
ihrem Schrecken, dass Schnecken  
nicht schmecken.
- 
75. Zwischen zwei spitzen Steinen saßen  
zwei zischelnde Zischelschlangen und  
zischten.
- 
76. Grossgruppenkennenlernspielanleitung
- 
77. Zwanzig Zwerge zeigen Handstand, zehn  
im Wandschrank, zehn am Sandstrand.
- 
78. Wenn mancher Mann wüsste, wer  
mancher Mann wär', gäb' mancher Mann  
manchem Mann manchmal mehr Ehr'.
- 
79. Geburtstagsgrußkartensendung-  
schlag
- 
80. Zehn zottelige Zauberer zauberten zehn  
zahme Zebras.
-

## Fragen:

- 
- 1 Wo liegt das Phantasialand?**  
*In Brühl*
- 
- 2 Buchstabiert Gummibärchen rückwärts!**
- 
- 3 Was gehört nicht dazu: Apfel, Maracuja, Zitrone, Radicchio, Melone?**  
*Radicchio ist keine Obstsorte*
- 
- 4 Wie viele Tiere jeder Art nahm Mose mit auf die Arche?**  
*Es war Noah, der die Arche baute.*
- 
- 5 Nennt 5 Wörter, die mit Q beginnen!**
- 
- 6 Kennt ihr die verschlüsselten Märchen? - Kuss befreit aus langer Ohnmacht - dürres Holz täuschte entmenschte Rentnerwitwe - Vermisste Geliebte an der Schuhnummer wiedererkannt - Beherzte Beat-Band schlägt Räuberbande in die Flucht**  
*Dornröschen, Hänsel & Gretel, Aschenputtel, Die Bremer Stadtmusikanten*
- 
- 7 Erzählt eine Phantasiegeschichte mit den Wörtern: Prinz, Prinzessin, Monster, Höhle, Feuer und Friedhof.**
- 
- 8 Welcher Arm macht den meisten Lärm?**  
*Alarm*
- 
- 9 Sucht das dazugehörige Märchen: a) Spinnrad, b) Erbse, c) Esel**  
*a) Dornröschen, b) Prinzessin auf der Erbse, c) Bremer Stadtmusikanten*
- 
- 10 Joker. Es passiert gar nichts.**
- 
- 11 Besorgt einen Gegenstand, der mit dem Anfangsbuchstaben Z anfängt.**
- 
- 12 Malt jedem Spieler aus eurer Gruppe einen schwarzen Punkt auf die Nase!**
- 
- 13 Suche das dazugehörige Märchen: a) vergifteter Apfel, b) goldene Kugel, c) Erbse**  
*a) Schneewittchen, b) Froschkönig, c) Prinzessin auf der Erbse*
- 
- 14 Malt einen Sumsefrunz beim Baden!**
- 
- 15 Sagt dreimal fehlerfrei hintereinander: Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach!**
- 
- 16 Wie heißen die Sprichwörter richtig?**  
a) Wer anderen eine Grube gräbt, *sollte nicht mit Steinen werfen*  
b) Der Apfel *macht Diebe*  
c) Wer einmal lügt, *muss essen, was übrig bleibt*  
*a) ... fällt selbst hinein, b) ... fällt nicht weit vom Stamm c) ... dem glaubt man nicht, auch wenn er mal die Wahrheit spricht,*
- 
- 17 Wie viele Augen hat ein Würfel?**  
*21*
- 
- 18 Zählt euer Alter zusammen**
- 
- 19 Wer legt seine Eier in fremde Nester?**  
*der Kuckuck*
- 
- 20 Tanzt Ringel-Rangel-Rose!**
- 
- 21 Welche Farbe entsteht, wenn man rot und blau mischt?**  
*lila*
- 
- 22 Lauft alle einmal um ...**
- 
- 23 Holt einen Gegenstand, der mit dem Anfangsbuchstaben meines Vornamens beginnt.**
- 
- 24 Schreit so laut ihr könnt!**
- 
- 25 Wie spät ist es?**
- 
- 26 Nennt 4 Getreidesorten**  
*Weizen, Roggen, Gerste, Hafer, Dinkel, Hirse*
- 
- 27 Einer muss 1 Minute lang versuchen, dem Gruppenleiter ein phantastisch stinkendes Stinktief zu verkaufen.**
- 
- 28 Wie viel Kilo wiegt ein Liter Wasser?**  
*1*
- 
- 29 Wie heißen die heiligen drei Könige?**  
*Kaspar, Melchior, Balthasar*
- 
- 30 Erzählt einen Witz!**
- 
- 31 Sagt dreimal hintereinander fehlerfrei: Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut.**
- 
- 32 Besorgt einen Becher Wasser!**
- 
- 33 Totos Mutter hat drei Söhne: Niffniff, Naffnaff und ???**  
*Toto*
- 
- 34 Nennt 10 schöne Dinge des Lebens!**
- 
- 35 Zieht euch eure Schuhe aus, lauft dreimal um den Tisch und schreit: Der Sommer ist da, der Sommer ist da, Juchei, Juchei, Juchei!**
-

---

**36** Sucht einen Gegenstand, dessen Anfangsbuchstabe mit F beginnt!

---

**37** Singt mir das Lied Heidi vor!

---

**38** Würfelt noch einmal!

---

**39** Geht zwei Felder vor!

---

**40** Seid eine Minute lang ruhig!

---

**41** Schließt die Augen und versucht mit dem Zeigefinger die Nasenspitze zu berühren!

---

**42** Stellt mir eine Frage, auf die ich keine Antwort weiß!

---

**43** Bleibt stehen, bis euch die nächste Gruppe überholt hat!

---

**44** Blast auf einem Grashalm!

---

**45** Wo ist der Prater?

*Wien*

---

**46** Bastelt euch einen Papierhut und lasst ihn bis zum Ende des Spieles auf!

---

**47** Besorgt für mich eine Blume!

---

**48** Holt euch jeder zwei Unterschriften von Teilnehmern aus anderen Gruppen.

---

**49** Jeder nennt sein Lieblingsgericht!

---

**50** Joker! Es passiert gar nichts!

---

**51** Wie lange dauerte der dreißigjährige Krieg?

*30 Jahre*

---

**52** Wer schrieb „Das doppelte Lottchen“?

*Erich Kästner*

---

**53** Ergänzt: a) Asterix und ..., b) Dick und ..., c) Hinz und ..., d) Maja und ..., e) Cäsar und ...

*a) Oberlix, b) Doof, c) Kunz, d) Willi, e) Kleopatra*

---

**54** Nehmt jemanden aus eurer Gruppe Huckepack und lauft ganz schnell zum .....

---

**55** Nennt die vier Evangelisten!

*Markus, Matthäus, Lukas, Johannes*

---

**56** Was ist ein Kaleidoskop?

*Optisches Spielzeug mit bunten Bildern*

---

**57** In welcher Stadt stehen die vier Stadtmusikanten?

*Bremen*

---

**58** Sagt das Alphabet rückwärts auf!

*ZYXWVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA*

---

---

**59** Nennt 4 aktuelle Serien!

---

**60** Wie heißen die Freunde von Pippi Langstrumpf?

*Annika und Thomas*

---

**61** Wie heißt die Lehrerin von Biene Maja?

*Kassandra*

---

**62** Wie heißt die Gouvernante von Heidi und Clara?

*Fräulein Rottenmeier*

---

**63** Wer ist schuld, wenn es in Gallien regnet?

*Troubadix*

---

**64** Erzählt eine kurze Geschichte mit den Wörtern: Schule, Lehrer, Mädchen, Wasser, Pflaster.

---

**65** Wann werden die meisten Kinder geboren?

*Nach 9 Monaten*

---

**66** Wie viel ist 6+6+6+6?

*24*

---

**67** Erzählt einen Witz!

---

**68** Nennt das Datum der heiligen Nacht!

*24.12.*

---

**69** Welche Farben hat die Deutschlandfahne?

*Schwarz, rot, gold (gelb)*

---

**70** Was ist das Erkennungssymbol von Euro Disney Land? Dornröschenschloss, Schneewittchensarg oder der Rapunzelturm?

*Dornröschenschloss*

---

**71** Bildet eine Pyramide!

---

**72** Wie heißt Heidis Freund?

*Peter*

---

**73** Denkt euch jeder ein Lied aus und singt es auf Kommando gleichzeitig!

---

**74** Wo versteckte sich das 7. Geißlein?

*In der Wanduhr*

---

**75** Fasst euch durch die Beine an den Händen und geht bis zu ...

---

**76** Nennt mindestens 2 Personen, die bekannte Märchen geschrieben haben!

*Gebrüder Grimm, Ludwig Bechstein, Charles Dickens, Hans Christian Andersen, Wilhelm Hauff*

---

**77** Spielt eine Werbung nach!

---

- 
- 78** Einer von Euch soll mit verbundenen Augen ein Schwein malen!
- 
- 79** Wie viele Buchstaben hat das Wort Phantasialand?  
*13*
- 
- 80** Krabbelt alle durch 2 Stühle!
- 
- 81** Stellt die Bremer Stadtmusikanten dar!
- 
- 82** Wie viele Buchstaben hat das Wort „Kinderkarussellpferdchen“?  
*24*
- 
- 83** Stellt euch auf den Tisch und ruft: Wir sind die Größten!
- 
- 84** Was war am 06.12.1759 in Frankfurt?  
*Nikolaus*
- 
- 85** Wie viele Minuten haben 5 Stunden?  
*300*
- 
- 86** Flechtet einem von euch die Haare!
- 
- 87** Welche Farbe hat das Haar von Pumuckl?  
*rot*
- 
- 88** Was reimt sich auf „Maus“, „Schloss“, „Hund“, „Drachen“?
- 
- 89** Welche Farbe entsteht, wenn man gelb, rot, grün und blau mischt?  
*braun*
- 

- 
- 90** Einer von Euch soll mit verbundenen Augen die anderen an den Haaren erkennen.
- 
- 91** Nennt fünf Kinderlieder!
- 
- 92** Tanzt einen Walzer vor!
- 
- 93** Nennt 8 Zeichentrickfiguren!
- 
- 94** Was verlor Aschenputtel auf dem Ball?  
*Ihren Schuh*
- 
- 95** Bildet einen Satz aus mind. 6 Wörtern, die alle mit dem gleichen Buchstaben beginnen.
- 
- ↓ **Ab hier muss so lange gewürfelt werden, bis jedes Mal eine 1 gewürfelt wird!**
- 
- 96** Hüpf wie ein Frosch und kräht wie ein Hahn!
- 
- 97** Stellt euch in einem Kreis auf haltet eurem linken Nachbarn die Nase zu und singt: Alle meine Entchen!
- 
- 98** Springt hoch und schreit: Achtung, wir sind gleich fertig!
- 
- 99** Tanzt die erste Strophe von Laurentia!
- 
- 100** Dies ist ein Endspurt-Joker!!!
- 

### 8.1.8

**Titel:**

## Stationsläufe & Staffelwettkämpfe - Ideen von A bis Z

Im folgenden findet ihr 55 Ideen für Aufgaben bei Stationsläufen oder Staffelwettkämpfen.

### Alliteration

**Material:** Zettel, Stoppuhr, Kugelschreiber / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

In vorgegebener Zeit muss die Gruppe einen möglichst langen Satz aufschreiben, bei dem alle Wörter mit dem gleichen Buchstaben beginnen (der Buchstabe kann von der Gruppe gewählt werden.)

### Apfel fischen

**Material:** je Gruppe 1 Apfel, Wasser, Schüssel, evtl. Handtücher, Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl

Eine Schüssel wird mit Wasser gefüllt und ein Apfel hineingelegt. Mit dem Mund müssen die Teilnehmer nun der Reihe nach den Apfel aus dem Wasser fischen, natürlich ohne Hilfe der Hände. Wertung: Zeit ist vorgegeben, gezählt wird, wie oft der Apfel aus dem Wasser gefischt wurde.

## Apfel schälen

**Material:** je Gruppe 1 Apfel, Schälmesser, Zollstock (Maßband), Stoppuhr / **Tabelle:** Länge in cm

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss ein Teilnehmer ein möglichst langes Stück Schale vom Apfel schälen. Reißt das Stück auseinander, wird nur das längste Stück gewertet.

## Auf 3 Bierdeckeln laufen

**Material:** Bierdeckel, Kreide oder Klötze, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Parcours wird mit Kreide oder Klötzen markiert. Ein Teilnehmer bekommt nun drei Bierdeckel und muss den Parcours so ablaufen, dass er nicht den Boden berührt sondern immer auf Bierdeckeln steht. Tritt er daneben, muss er von vorne anfangen. Gemessen wird die benötigte Zeit. Möglich ist auch ein Staffellauf.

## Babyflasche leer trinken

**Material:** kalter Tee, Babyflasche, Spülwasser, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Babyflasche wird mit Tee gefüllt und muss nun in kürzester Zeit von einem Teilnehmer leergetrunken werden. Die Zeit wird gewertet. Das Spülen des Saugers nicht vergessen.

## Ballspiel mit Löffeln

**Material:** 1 Löffel, Bindfaden, Schere, Sicherheitsnadeln, 1 Tischtennisball, Stoppuhr, Kreide / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Start und Ziel wird markiert. Ein Teilnehmer bekommt den Löffel mit dem Bindfaden hinten an den Gürtel oder mit Sicherheitsnadel an den Pulli befestigt. Der Löffel hängt also kurz über dem Boden dem Teilnehmer zwischen den Beinen. Damit muss er nun den Tischtennisball vom Start zum Ziel befördern. Möglich ist auch ein kleiner Parcours. Gewertet wird die benötigte Zeit.

## Bis 20 Zählen

**Material:** Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Teilnehmer müssen die Augen schließen. Jetzt muss die Gruppe von 1 - 20 zählen. Es darf aber keine Zahl doppelt gesagt werden, dann muss wieder bei 1 angefangen werden. Absprachen sind ebenfalls nicht erlaubt.

## Blätter erkennen

**Material:** Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl Pflanzen

Die Gruppe muss verschiedene Pflanzen und Blätter an ihrem Aussehen bzw. an ihrem Geruch erkennen. Die Zeit ist egal. Gewertet wird die Anzahl der erkannten Pflanzen.

## Blindschreiben erraten

**Material:** Papier, Schal, Bleistift, Stoppuhr, Begriffe / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Teilnehmer bekommt die Augen verbunden und einen Stift in die Hand. Ein anderer muss nun diese Hand führen und die Begriffe malen. Der Blinde muss den Begriff erraten. Entweder werden Begriffe gemalt oder Wörter geschrieben.

## Das Blatt wenden

**Material:** Decke, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Teilnehmer (auf gleiche Anzahl achten) stellen sich auf eine Decke. Nun müssen sie versuchen, diese umzudrehen, ohne von der Decke herunterzugehen! Bei Verstößen muss neu begonnen werden.

## Dreibeinlauf

**Material:** Kreide oder Klötze, Seile oder Absperrband, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Parcours wird mit Kreide aufgemalt bzw. mit Klötzen markiert. Jeweils zwei Teilnehmer werden mit je einem Bein aneinander gebunden. Nun müssen sie den Parcours in möglichst kurzer Zeit ablaufen. Möglich ist auch eine Staffel mehrerer Paare einer Gruppe.

## Eischnee schlagen

**Material:** je Gruppe 1 Ei, 1 tiefer Teller, etwas Wasser, 1 Gabel, Tasse, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Das Ei muss aufgeschlagen und getrennt werden. Dann muss mit der Gabel auf dem Teller Eischnee geschlagen werden. Das Ziel ist erreicht, wenn der Teller umgedreht werden kann, ohne dass der Eischnee herunterfällt. Beim Schlagen können sich die Teilnehmer abwechseln. Achtung! Wenn Eigelb im Eiweiß ist, funktioniert es nicht mehr.

## Elefantenlauf (Dreh dich dull)

**Material:** leere Flasche, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Flasche wird ca. 10-20 m vom Start/Ziel entfernt aufgestellt. Staffellauf: jeder Teilnehmer läuft zu der Flasche, legt einen Finger darauf und rennt zehnmal um die Flasche und dann zurück. Dabei muss er einen Elefanten nachmachen. Achtung! Am besten auf einer Wiese machen, da viele Leute anschließend hinfallen. Wenn es geht, die Videokamera dabeihaben!

## Erpresserbrief

**Material:** alte Zeitungen, Zettel, Scheren, Klebstoff, vorgegebener Brief, Stoppuhr, Edding / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Teilnehmer müssen möglichst schnell einen Erpresserbrief zusammenschneiden. Dafür dürfen sie aber nicht den normalen Text aus den Zeitungen nehmen, sondern nur Überschriften oder Anzeigen. Sowohl ganze Wörter als auch einzelne Buchstaben sind erlaubt. Es kann erlaubt werden, eine bestimmte Anzahl Buchstaben mit der Hand aufzuschreiben.

## Faden im Mund aufwickeln

**Material:** je Teilnehmer 1 Gummibärchen/ -schnuller und ca. 1,5 m Schnur, Nadel o.ä., Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Je ein Faden wird am Gummischnuller befestigt. Die Teilnehmer müssen nun das andere Ende der Schnur in den Mund nehmen und den Faden im Mund aufwickeln, bis sie den Schnuller im Mund haben. Die Hände dürfen natürlich nicht zu Hilfe genommen werden. Gewertet wird die Zeit, bis auch der letzte fertig ist. (Alle Teilnehmer starten gleichzeitig.)

## Fernglas umgekehrt

**Material:** Fernglas, 10 Gegenstände, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Fernglas wird umgekehrt gehalten und die Person, die durchsieht, muss über 10 Gegenstände laufen.



## Gedicht auswendig lernen

**Material:** je Gruppe 1 Zettel mit einem Gedicht / **Tabelle:** Anzahl Fehler

Jede Gruppe erhält unterwegs einen Zettel mit einem Gedicht, das sie bis zu einer bestimmten Station oder bis zum Ziel auswendig gelernt haben muss. Dabei können die Strophen beliebig auf die Gruppenmitglieder aufgeteilt werden. Gezählt werden nachher die Fehler, die beim Auf-sagen gemacht werden.

## Geldstücke ertasten

**Material:** 1 Satz Geldstücke / **Tabelle:** Richtig erkannt

Ein Teilnehmer nimmt die Hände auf den Rücken und bekommt vom Spielleiter ein Geldstück in die Hand gelegt. Er muss nun sagen, was für ein Geldstück das ist. Dann kommt der nächste Teilnehmer dran. Jeder Teilnehmer kann ca. 5 Geldstücke erraten.

## Gewicht halten

**Material:** Hantel oder gefüllte Flasche, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Teilnehmer muss das Gewicht möglichst lange am ausgestreckten Arm hochhalten. Streng bewerten! Wenn der Arm zu sehr absinkt, abbrechen! Gewertet wird die erreichte Zeit. Möglich ist auch, dass mehrere Teilnehmer hintereinander das Gewicht halten müssen oder auch gleichzeitig, wobei dann z. B. die Zeit dessen gewertet wird, der als dritter den Arm runternimmt.

## Gummiring im Gesicht

**Material:** je Teilnehmer ein Gummiring, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Jeder Teilnehmer bindet sich einen Gummiring um den Kopf, so dass er auf der Nasenspitze und unter den Ohren sitzt. Nun muss man das Gummi durch geschickte Grimassen bis zum Hals transportieren. Gemessen wird die Zeit, bis der Letzte fertig ist.

## Holz sägen

**Material:** Holzbalken, Säge, Gestell, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Teilnehmer müssen ein Stück vom Holzbalken absägen. Evtl. auch „Staffel“. Gewertet wird die Zeit.

## In die Hände klatschen

**Material:** Tennisbälle / **Tabelle:** Anzahl „Klatscher“

Alle Teilnehmer (nacheinander) werfen ihren Ball gegen die Wand, klatschen einmal in die Hände und fangen ihn wieder. Danach werfen sie den Ball ein zweites Mal und klatschen 2 Mal in die Hände usw. Gewertet wird die Anzahl der meisten Klatscher jedes Spielers, bis er den Ball nicht mehr fängt.

## Kartenhaus bauen

**Material:** ganz viele Bierdeckel (eckige), Stoppuhr, Plakatkarton / **Tabelle:** Punktzahl

Der Plakatkarton wird als Unterlage hingelegt. In einer vorgegebenen Zeit müssen die Teilnehmer nun ein Kartenhaus aus Bierdeckeln bauen. Gewertet wird die Zahl der Häuschen multipliziert mit der Ebene, in der sie stehen. Z.B.: unterste Reihe: 5 Häuschen \* 1 = 5 Punkte. Zweitunterste Reihe: 4 Häuschen \* 2 = 8 Punkte, usw.

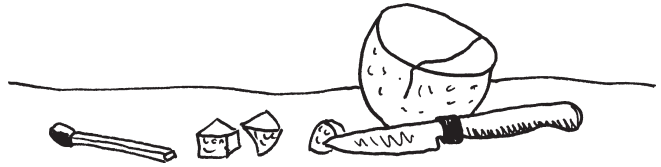
## Kartensaugen

**Material:** 1 Kartenspiel, Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl Karten

Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf. Der erste bekommt das Kartenspiel. Er nimmt eine Karte und saugt sie mit dem Mund an. So gibt er sie seinem Nachbarn weiter, der sie mit dem Mund saugend annimmt. Hände dürfen nicht benutzt werden. Fällt eine Karte herunter, ist sie aus dem Spiel. Gewertet wird die Anzahl der in vorgegebener Zeit „heil“ beim letzten Spieler angekommenen Karten.

## Kartoffelpuzzle

**Material:** Kartoffel, Streichhölzer, Stoppuhr /  
**Tabelle:** Zeit in Sekunden



Die Teilnehmer sollen eine in mehrere Teile zerschnittene Kartoffel möglichst schnell mit Hilfe der Streichhölzer richtig zusammen fügen.

## Kerze nach Zwiebackessen auspusten

**Material:** pro Person oder Gruppe 1 Zwieback, Kerze, Feuerzeug, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Kerze wird angezündet. Die Teilnehmer müssen nun der Reihe nach ihren Zwieback aufessen und die Kerze ausblasen. (Wird dann sofort wieder angezündet). Gewertet wird die Zeit.

## Kerzenstaffel

**Material:** für jeden Teilnehmer eine Kerze, Feuerzeug, Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl der „erfolgreichen Lichtweitergaben“

Die Teilnehmer stellen sich in einen Kreis, jeder bekommt eine Kerze. Eine wird nun angezündet. In vorgegebener Zeit müssen die Teilnehmer nun der Reihe nach ihrem Nachbarn die Kerze anzünden.

## Lieder weitersingen

**Material:** Zettel mit Liedanfängen, Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl Lieder

Die Teilnehmer müssen zur ersten Zeile der Lieder die zweite Zeile dazusagen. Eine Zeit ist vorgegeben.

## Luftballonlauf

**Material:** je Gruppe ein Luftballon, Start/Ziel-Markierungen, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Je zwei Teilnehmer müssen eine Strecke zurücklegen und zwischen ihren Pos einen Luftballon festklemmen (ohne Hände!!!). Fällt der Ballon herunter, neu beginnen.

## Luftballons bis zum Platzen mit Blasebalg aufblasen

**Material:** Luftballons, Schutzbrille, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Teilnehmer muss einen Luftballon mit einem Blasebalg solange aufblasen, bis er platzt. Dabei wird der Blasebalg durch Auf- und Niedersetzen bewegt. Gewertet wird die Zeit. Möglich ist auch eine Staffel, dass mehrere Teilnehmer der Gruppe hintereinander Luftballons aufblasen müssen.

## Memory

**Material:** Tablett mit vielen kleinen Gegenständen, Abdecktuch, Stoppuhr, Zettel, Stift / **Tabelle:** Anzahl

Die Gegenstände werden auf dem Tablett verteilt und mit dem Tuch abgedeckt. Nun dürfen die Teilnehmer 30 Sekunden lang die Gegenstände betrachten, bevor das Tuch wieder darüber gelegt wird. Nun müssen sie aufschreiben, welche Gegenstände sie behalten haben. Dazu haben sie z. B. 2 Minuten Zeit. Zwischen Merken und Aufschreiben kann auch noch ein anderes Spiel zur Ablenkung gespielt werden.

## Mit Eiswürfeln im Mund singen

**Material:** Eiswürfel, Karteikarte mit Lied-Titeln, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Einer aus der Gruppe muss 2 (oder mehr: vorher ausprobieren) Eiswürfel in den Mund nehmen und dann die Lieder vorsingen. Die Gruppe muss entsprechend die Lieder erkennen. Wertung: entweder die benötigte Zeit oder die Anzahl der innerhalb einer bestimmten Zeit erkannten Lieder.



## Murmeln

**Material:** ca. 20 Murmeln, Schuhkarton mit verschiedenen großen Löchern oder Sandboden / **Tabelle:** Punktzahl

Jeder Teilnehmer bekommt einen Teil der Murmeln und muss nun versuchen, diese in ein Loch mit möglichst hoher Punktzahl zu murmeln. Zeit spielt keine Rolle.

## Parcours laufen

**Material:** Kreide oder Klötze, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Parcours wird aufgemalt bzw. mit Klötzen markiert. Die ganze Gruppe bildet eine Schlange (der Hintermann fasst seinem Vordermann auf beide Schultern) und muss so den Parcours ablaufen. Loslassen = von vorne anfangen.

## Puzzle

**Material:** Unterlage für das Puzzle, Puzzle, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Puzzleteile werden auf der Unterlage ausgebreitet. Dann muss die Gruppe das Puzzle zusammenlegen. Gewertet wird die benötigte Zeit.

## Rückenmalen

**Material:** Papier, Begriffskarten, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Vorbereitete Begriffe (sehr einfach) müssen von einem Teilnehmer auf den Rücken des nächsten gemalt werden und so weiter. Der letzte muss die Begriffe notieren. Gewertet wird benötigte Zeit und Anzahl richtiger Begriffe. Es kann vereinbart werden, dass ein Klopfen auf die rechte Schulter einen neuen Malversuch bedeutet.

## Rückwärts lesen

**Material:** Text, nicht zu lang, zweimal (einmal für den „Leser“, einmal für den Spielleiter) Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Der Text muss von hinten nach vorne rückwärts vorgelesen werden (also auch jedes Wort rückwärts lesen). Möglich ist eine Unterteilung in mehrere Abschnitte, so dass mehrere Leute lesen können. Gewertet wird die benötigte Zeit.

## Sachen anziehen

**Material:** je Gruppe 1 Luftballon, große Klamotten, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Ein Teilnehmer muss verschiedene Kleidungsstücke anziehen, ohne dass ein Luftballon die Erde berührt. Die anderen dürfen natürlich nicht helfen. Kann auch als Staffel gespielt werden, so dass die Klamotten an-, dann ausgezogen werden und der nächste an der Reihe ist.

## Schattenraten

**Material:** kleine Gegenstände, Tageslichtprojektor, Sichtschutz, Stoppuhr / **Tabelle:** erratene Gegenstände

Die Gegenstände werden auf den Tageslichtprojektor gelegt und sind an der Wand nur als Schatten zu erraten. Das muss dann auch geschehen. Gewertet wird die Zahl der richtig erkannten Gegenstände.. Gegenstände z. B. Fünfmarkstück, Pritt-Stift, Kugelschreiber, Untertasse, Bierdeckel, etc.

## Schätzen

**Material:** mehrere Schätzobjekte / **Tabelle:** Abweichung

Die Gruppe muss schätzen, z. B. wie viel ml Wasser in einer Flasche ist, wie viel Erbsen in einer Schüssel sind, wie schwer ein Stein oder wie lang ein Stock ist. Gewertet wird die Abweichung. Achtung! Nicht z. B. 237 Erbsen mit 10 cm verrechnen! Auf das Verhältnis achten.

## Schubkarre-Staffellauf

**Material:** Kreide oder Klötze, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Teilnehmer stellen sich wie bei einem richtigen Staffellauf an verschiedenen Stellen des Parcours auf, der mit Kreide oder Klötzen markiert wurde. Am Anfang stehen zwei Leute. Auf Los nimmt der eine den zweiten in die Schubkarre (auf Händen laufen) und läuft zur nächsten Stelle im Parcours. Nun wird die „Schubkarre“ zum „Schieber“ und nimmt den nächsten in die Schubkarre und so weiter. Gewertet wird die benötigte Zeit.

## Schuh zubinden

**Material:** Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Je zwei Teilnehmer müssen mit je einer Hand gemeinsam einen Schuh zubinden (Knoten und Schleife). Dann ist das nächste Paar dran.

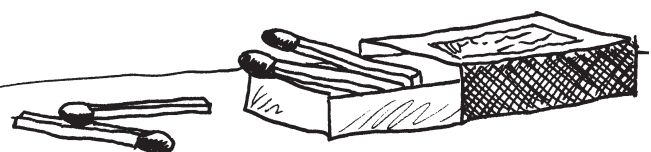
## Sommerski

**Material:** Wasser, Plastikbecher, Litermaß, Sommerski, Stoppuhr, Kreide / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Eine Strecke wird aufgemalt (nicht zu lang und nicht zu schwer!). Die Teilnehmer stellen sich in die Ski und bekommen in jede Hand einen Becher, der bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist. Nun müssen sie den Weg mit den Skiern zurücklegen. Gewertet wird die Zeit und das übriggebliebene Wasser, das mit dem Litermaß gemessen wird.

## Streichholzschachtelstafette

**Material:** Streichholzschachteln, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden



Die Teilnehmer stellen sich in eine Reihe. Der erste setzt sich die Streichholzschachtelummantelung auf die Nase und muss diese an den nächsten weitergeben. Hände dürfen nicht benutzt werden. Fällt die Schachtel herunter, muss von vorne begonnen werden.

## Strecke langsam fahren

**Material:** Kreide, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Eine ca. 50 cm breite und etliche Meter lange Strecke wird mit Kreide markiert. Die Teilnehmer müssen nun in möglichst langer Zeit dieses Stück mit ihrem Fahrrad zurücklegen. Wird die Markierung überfahren, wird die Zeit gestoppt, ansonsten erst am Ziel. Diesmal gilt: je mehr Zeit benötigt wird, desto besser!

## Tabu

**Material:** Tabukarten, Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl richtige Begriffe

In vorgegebener Zeit müssen Begriffe erklärt werden, ohne dass die Tabu-Begriffe genannt werden.

## Telefonnummern heraussuchen

**Material:** je Gruppe 1 Zettel mit zu suchenden Namen, Telefonbuch, Kugelschreiber, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Gruppe bekommt das Telefonbuch und den Zettel mit den zu suchenden Namen und muss nun die passenden Telefonnummern dahinter schreiben. Gewertet wird die benötigte Zeit und die Anzahl der Fehler. Fehler könnten z. B. als Strafsekunden dazugerechnet werden.

## Tiere finden

**Material:** je Gruppe 1 Textbogen, Stoppuhr, Clipboard, Textmarker / **Tabelle:** Anzahl Tiere

In einem Text müssen in den Wörtern enthaltene Tiernamen gefunden werden. Diese Tiernamen können auch in zwei Wörtern versteckt sein. Z. B. Wir finden Tee gut. = Ente. Eine Zeit muss vorgegeben werden.



## Toast essen und pfeifen

**Material:** je Teilnehmer 1 Toastscheibe, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Der Reihe nach muss jeder Teilnehmer eine Scheibe Toast essen und dann pfeifen. Jetzt ist der nächste Teilnehmer an der Reihe. Gewertet wird die benötigte Zeit. Aufpassen, dass die Gruppen gleich groß sind!

## Wäscheleine-Staffellauf

**Material:** Wäscheleine, etliche Wäscheklammern, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Teilnehmer müssen der Reihe nach zur Wäscheleine laufen und ein Kleidungsstück mit Wäscheklammer auf der Leine befestigen. Anschließend zum Start zurück und der nächste ist dran. Ausziehen vorm Loslaufen ist nicht zulässig. Jeder muss drei Kleidungsstücke ausziehen (ohne Uhren, Brillen,...) Gewertet wird die Zeit.

## Wasserbombe zuwerfen

**Material:** je Gruppe 1 Wasserbombe mit Wasser, Stoppuhr, zwei Markierungen / **Tabelle:** Anzahl Fänge

Die Teilnehmer stellen sich in zwei Gruppen ca. 10 m voneinander entfernt hintereinander auf. Der erste wirft die Wasserbombe nach gegenüber und rennt dann in diese Gruppe. Der Empfänger wirft sie zurück zum nun vorne stehenden zweiten aus der ersten Gruppe usw. Eine Zeit ist vorgegeben, gewertet wird die Anzahl der gelungenen Fänge der Wasserbombe.

## Weder Ja noch Nein

**Material:** Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Der Spielleiter stellt einem Teilnehmer beliebige Fragen, die dieser nicht mit „Ja“, „Nein“, „Schwarz“ oder „Weiß“ beantworten darf. Es sollte ein Zeitlimit gesetzt werden, z. B. 3 Minuten, wenn der Teilnehmer bis dahin nie falsch geantwortet hat, bekommt er die volle Zeit gutgeschrieben. Ansonsten wird die Zeit gewertet, bis der Teilnehmer ein unerlaubtes Wort benutzt.

## Wettlaufen mit Schwimmflossen

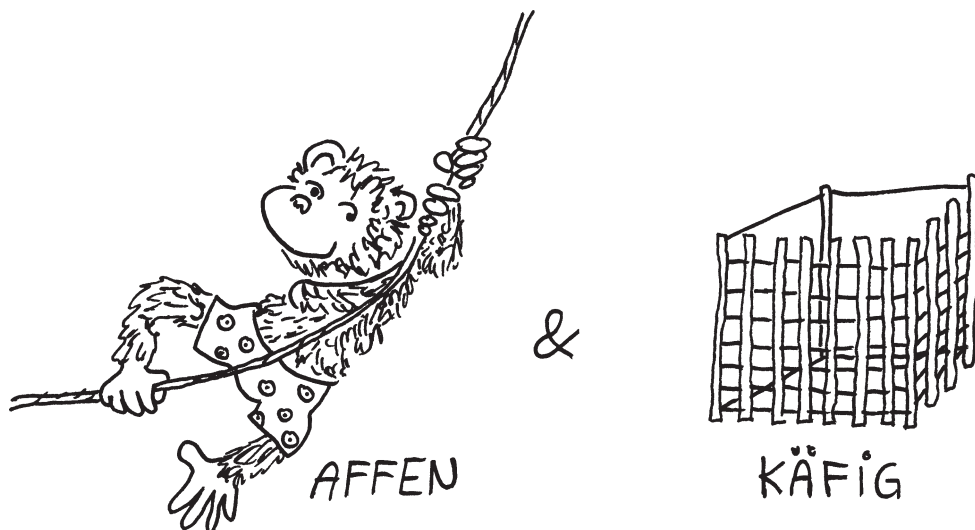
**Material:** Schwimmflossen, Markierung für Start und Ziel, Stoppuhr / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Die Schwimmflossen müssen angezogen werden und damit eine markierte Strecke zurückgelegt werden. Anschließend ist der nächste an der Reihe. Gewertet wird die benötigte Zeit.

## Wortkette

**Material:** Stoppuhr / **Tabelle:** Anzahl Wörter

Der Spielleiter gibt ein zusammengesetztes Hauptwort vor und die Teilnehmer müssen nun der Reihe nach ein neues zusammengesetztes Hauptwort nennen, dessen erster Teil der letzte Teil des vorangegangenen Wortes ist. Beispiel: Wortkette - Kettensäge - Sägeblatt - ...



## Zeitungspuzzle

**Material:** Zeitungen / **Tabelle:** Zeit in Sekunden

Eine Zeitungsseite wird in viele Teile/bzw. einzelne Artikel zerschnitten und muss möglichst schnell wieder zusammen gesetzt werden.