



# Inhaltsverzeichnis

Das Spinnennetz	2
Das leckende Fass	3
Das laufende A	4
Das Nummernpuzzle	5
Zusammen Zeichnen	6
Blinder Mathematiker	7
Ausgetauschte Reihe	8
SOS in der Antarktis	9
Die gedrehte Decke	10
Gefahrguttransport	11



# Das Spinnennetz

**Ort:**

Beim Spinnenetz

**Dauer:**

45-60min

(geht auch kürzer, wenn die Netzberührungen kulant gehandhabt werden)

**Eignung:**

Für Gruppen von 8-16 Personen ab 14 Jahren (einige jüngere können integriert werden)

**Hilfsmittel:**

Spinnennetz

**Beschreibung des Spiels:**

Auf einer Expedition im Urwald muss das mit Gift getränkte Netz der Riesenspinne durchquert werden, da der Rest des Geländes unpassierbar ist. Sobald das Netz berührt wird, erwacht die Spinne und die Person, muss sich schnell ins Lazarett (Start) zurückziehen. Ebenso müssen alle Personen, die zum Zeitpunkt der Berührung Körperkontakt zur berührenden Person hatten, ins Lazarett. Da die Spinne auch einen guten Geruchssinn hat, darf jedes Loch auch nur einmal benutzt werden, sonst riecht die Spinne immer am gleichen Ort Futter und schau vorbei...

**Varianten:**

- Sobald das Netz berührt wird, müssen alle zurück auf die Startseite
- Nur die berührende Person muss zurück
- Glöcklein ins Spinnenetz hängen (Diese Variante erspart Diskussionen über Berührungen, sie ist aber gleichzeitig auch sehr absolut und die Spielleitung kann schwerer mal ein Auge zudrücken)



# Das leckende Fass

**Ort:**

In der Nähe einer Wasserstelle (z.B. bei der Tischtennisplatte; Schlauch vom Hahn bei der Fluchttreppe)

**Dauer:**

15-20 min (+ eventuell Zeit um trockene Kleider anzuziehen)

**Eignung:**

Für Gruppen von 5-12 Personen ab 12 Jahren (einige jüngere können integriert werden)

**Hilfsmittel:**

Rohr mit Löchern, Tischtennisball, große Wanne mit Wasser, eventuell Becher

**Beschreibung des Spiels:**

Das Rohr wird auf dem Boden aufgestellt. Das Team muss nun versuchen „das Fass“ möglichst schnell zu füllen und zum Überlaufen zu bringen. Dabei können sie neben ihren Körpern (Hände, Mund etc.) nur Dinge, die sie auf dem Leib tragen benutzen (z.B. Socken, Mützen, Halstücher etc.). Gleichzeitig zum schöpfen müssen mit steigendem Pegel natürlich immer mehr Löcher zugehalten werden. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Tischtennisball aus dem Rohr gespült ist.

**Varianten:**

- Nicht so kreativen Gruppen oder jüngeren können auch zwei Schöpfbecher zur Verfügung gestellt werden.



# Das laufende A

**Ort:**

Wiese oder Platz vor dem Haus

**Dauer:**

15-20min

**Eignung:**

Für Gruppen von 7-12 Personen ab 12 Jahren (einige jüngere können integriert werden)

**Hilfsmittel:**

Das A, Handschuhe; eventuell Augenbinden

**Beschreibung des Spiels:**

Die Gruppe muss eine Person mit dem A von Punkt X zu Punkt Y transportieren. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Das laufende A darf mit max. zwei Punkten den Boden berühren
2. Das A darf nur von der transportierenden Person berührt werden, alle anderen halten einen Abstand von mind. 1,5m ein
3. Die Seile dürfen den Boden nicht berühren

Die zu transportierende Person trägt vorteilhaft Handschuhe als Schutz gegen Spleiße.

**Varianten:**

- Außer der zu transportierenden Person werden allen Beteiligten die Augen verbunden.
- Auf ein Zeichen der Spielleitung werden jeweils die Personen an den Seilen ausgetauscht (mehr Leute können einbezogen werden)



# Das Nummernpuzzle

**Ort:**

Auf Hartplatz oder Wiese, auch im Haus möglich

**Dauer:**

Ca. 30min

**Eignung:**

Für Gruppen von 7-15 Personen ab 12 Jahren

**Hilfsmittel:**

Quadrat mit 9 beziehungsweise 16 Felder. (Kann auf festem Grund mit Kreide, auf Wiese mit Schnur und Heringen oder im Haus mit Klebeband markiert werden) Eventuell Papier und Stift

**Beschreibung des Spiels:**

Jede Person steht in ein Teilquadrat. Im besten Fall ist genau ein Feld frei, ansonsten schreibt die Spielleitung fiktive Geburtstage auf je ein Blatt Papier und legt diese in Teilquadrate, bis nur noch eines leer ist. Diese Zettel sind jetzt wie Personen zu handhaben. Das Ziel ist es nun die Personen nach Ihrem Alter zu ordnen, indem man sich nur senkrecht oder wagerecht bewegt (Schiebepuzzle). Die älteste Person soll oben links stehen, die jüngste unten rechts. Wichtig: Teilnehmende dürfen nicht wissen, was für eine Aufgabe auf sie zukommt, bevor sie in den Feldern stehen.

**Varianten:**

- Es können je nach Anzahl Personen auch Rechtecke anderer Größen gebildet werden. Es müssen einfach mindestens drei Reihen und drei Spalten sein.



# Zusammen Zeichnen

**Ort:**

Harter flacher Untergrund, ansonsten braucht man ein Brett zum unterlegen

**Dauer:**

15-30 min

**Eignung:**

Für Gruppen von 5-16 Personen ab 12 Jahren

**Hilfsmittel:**

1 Edding pro max. 8 Teilnehmenden, 1 Schnur ca. 1m pro Person Grosse Blätter Papier, Klebeband

**Vorbereitung:**

Es in jede Schur wird an einem Ende eine kleine Schlaufe für einen Finger gebunden. Anschließend werden bis zu acht Schnüre mit einem Klebeband an einen Edding geklebt. Es ist darauf zu achten, dass der Schwerpunkt des Stiftes bei der Spitze ist (also eher am Stifende ankleben).

**Beschreibung des Spiels:**

Die Teilnehmenden setzen sich im Kreis (bei mehr als 8 Personen in zwei Kreisen). Jede Person hängt sich eine Schnurschlaufe an den Zeigefinger. In der Kreismitte liegt ein Papier, auf das nun auf Anweisung der Spielleitung gezeichnet wird.

**Varianten:**

- Kleine Finger nehmen Anstelle von Zeigefinger
- In jedem Kreis kann nur eine oder zwei Personen sehen (Achtung schwer!)
- Montagsmaler spielen: von jeder Gruppe wird eine Person weggeschickt; die beiden Teams kriegen den selben Begriff; die Person wird zurückgeholt; wer zuerst errät was sein Team zeichnet, gewinnt den Punkt



# Blinder Mathematiker

**Ort:**

Wiese oder großer Platz

**Dauer:**

20-30min

**Eignung:**

Für Gruppen von 8-18 Personen  
ab 12 Jahren

**Hilfsmittel:**

20-30m Seil, Augenbinden

## Beschreibung des Spiels:

Die Spielenden verbinden sich die Augen. Dann werden sie von der Spielleitung an das Seil geführt, das sie mit einer Hand greifen und nicht mehr los lassen dürfen (eindeutiger ist es, in das Seil eine kleine Schlaufe zu machen und die in die Hand zu geben). Sobald alle platziert sind, wird die Aufgabe erklärt. Es soll jetzt als Gruppe ein Quadrat, ein gleichseitiges Dreieck oder Ähnliches geformt werden. Die Spielenden bestimmen selber, wann sie die Aufgabe gelöst haben.



## Varianten:

- Werden die beiden Seilenden zusammengeknotet, damit ein Ring entsteht, wird das Spiel einfacher.
- Die Personen gleichmäßig am Seil aufzustellen vereinfacht die Aufgabe ebenfalls
- Die Aufgabe kann durch völlig ungleichmäßiges Aufstellen der Leute am Seil erheblich erschwert werden.
- Benutzt man zwei Seile (eventuell noch unterschiedlich lang) wird die Aufgabe ebenso erschwert, wie wenn man verschachtelte Figuren (z.B. Stern) bilden lässt.



# Ausgetauschte Reihe

**Ort:**

In einem Raum oder im Freien

**Dauer:**

30-60 min

**Eignung:**

Für Gruppen von 8-18 Personen ab 14 Jahren (einige jüngere können integriert werden)

**Hilfsmittel:**

Kreide, Klebeband oder ähnliches um die Standplätze zu markieren

**Beschreibung des Spiels:**

Auf einer Linie werden nun Standplätze markiert, und zwar für alle Spielenden einen plus ein leerer. Die Spielenden werden in zwei Gruppen geteilt, die sich auf ihren Standplätzen gegenüberstehen und sich dabei anschauen. Der leere Standplatz befindet sich in der Mitte zwischen den Teams. Die Aufgabe der Gruppen ist es nun nach folgenden Regeln die Plätze zu tauschen.

1. Eine Person darf in das freie Feld vor ihr rücken.
2. Eine Person darf um Person aus der anderen Mannschaft herum in das freie Feld direkt hinter dieser Person gehen.

Nicht erlaubt sind folgende Züge:

1. Jede Rückwärtsbewegung
2. Das umgehen einer Person aus der eigenen Mannschaft
3. Bewegungen von zwei oder mehr Personen gleichzeitig

**Varianten:**

- Es können vier Gruppen gebildet und diese im Kreuz aufgestellt werden (ein Wechselplatz in der Mitte). Die beiden gegenüberliegenden Teams sollen jeweils nach den gleichen Regeln die Plätze tauschen



# SOS in der Antarktis

**Ort:**

In einem großen Raum oder auf einer Wiese

**Dauer:**

20-30min

**Eignung:**

Für Gruppen von 12-18 Personen ab 12 Jahren

**Hilfsmittel:**

Pro Person ein Stuhl, ein Brett oder eine Pappscheibe; genügend Tische oder ein markierter Platz als Rettungsfluss

**Beschreibung des Spiels:**

In der Mitte der Spielfläche befindet sich ein Rettungsfloß, das allen Mitspielenden Platz bietet. Um dieses Floß treiben kleine Eisschollen. Auf jeder Eisscholle (Stuhl) steht eine Person. Die nächste Eisscholle ist mindestens 4m vom Floß entfernt. Drei Eisschollen sind so platziert, dass sie jeweils höchstens 1m von einander entfernt sind.

Da die Eisschollen sehr klein sind, kann man sie zwar bewegen, es dürfen aber maximal zwei Personen auf einer Scholle stehen, sonst sinkt sie. Ziel ist es, möglichst schnell alle Expeditionsteilnehmer auf das Rettungsfloß zu bringen.

**Varianten:**

- Eisschollen, die nicht mehr berührt werden, treiben ab (werden aus dem Spiel genommen)
- Zwei Arten von Eisschollen: kleine ein Personen-Schollen und größere zwei Personen-Schollen.



# Die gedrehte Decke

**Ort:**

In einem Raum oder auf einer Wiese

**Dauer:**

20-30min

**Eignung:**

Für Gruppen von 15-20 Personen ab 12 Jahren

**Hilfsmittel:**

Eine Wolldecke

**Beschreibung des Spiels:**

Die ganze Gruppe stellt sich auf die Decke und darf sie nicht mehr verlassen. Ziel ist es nun die Wolldecke auf die andere Seite zu wenden, ohne mit irgend ein Körperteil den Boden außerhalb der Decke zu berühren.





# Gefahrguttransport

**Ort:**

großer Platz

**Dauer:**

20-30min

**Eignung:**

Für Gruppen von 8-10 Personen  
ab 12 Jahren

**Hilfsmittel:**

Kiste mit 8 Seilen,  
Wasserflasche, Kreide,  
Schwämme

## Beschreibung des Spiels:

8 Personen nehmen jeweils ein Seilende (sind es mehr Leute, dann übernehmen die Überzähligen jeweils die Transportleitung oder man wechselt sich ab). In der Mitte auf der Kiste steht eine offene Wasserflasche. Sie enthält „Gift“ (Wasser). Durch ziehen an den Seilen muss nun die Kiste hochgehoben werden und über eine vorgegebene Distanz getragen werden. (Es kann auch ein Weg vorgegeben werden) Falls die Flasche nun kippt, muss sie möglichst schnell wieder aufgestellt werden. Rund um die nasse Stelle wird mit Kreide das „vergiftete“ Gebiet markiert. Ab sofort muss diese Stelle umgangen werden (auch die Kiste darf nicht darüber schweben). Die Kiste wird an den Ausgangspunkt zurückgestellt und der Transport macht sich mit dem restlichen Wasser auf den Weg.

## Varianten:

- Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man die Wasserflasche auf einen Schwamm stellen, dann reagiert sie zwar etwas träger, steht aber viel unsicherer.
- Nach einem Übungslauf eine Zeit vorgeben, in der möglichst viel Gift über eine Strecke transportiert wird. (Die Strecke kann mehrmals bewältigt werden, jeder Unfall vergiftet aber mehr Boden und es wird immer schwieriger)
- Die Wasserflasche darf bei einem Unfall nur von der Person in Schutzkleidung (Handschuhe, Mütze, rosa Röckchen – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt) Auch das umfüllen in einen Maßbecher muss durch diese Person erfolgen.