Spiele für drinnen und draußen

1. Werwolf (Drinnen)

Ziel: Deduktion, Täuschung und soziale Interaktion.

Ablauf: 1. Ein Spielleiter verteilt Rollenkarten (Werwölfe, Dorfbewohner, Seherin, Jäger etc.). 2. Nachts erwachen die Werwölfe und wählen ein Opfer. Die Seherin kann eine Person überprüfen. Tagsüber diskutieren die Dorfbewohner und versuchen, die Werwölfe zu entlarven und zu lynchen. 3. Das Spiel endet, wenn alle Werwölfe entlarvt sind oder die Werwölfe die Mehrheit der Dorfbewohner getötet haben.

Material: Rollenkarten.

2. Stadt, Land, Fluss (Drinnen)

Ziel: Allgemeinwissen, Schnelligkeit und Kreativität.

Ablauf: 1. Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. 2. Kategorien wie „Stadt “, „Land “, „Fluss “, „Name “, „Tier “, „Beruf “ werden festgelegt. 3. Ein Buchstabe wird zufällig gewählt. Alle Spieler müssen so schnell wie möglich zu jeder Kategorie ein passendes Wort finden, das mit diesem Buchstaben beginnt. 4. Wer zuerst fertig ist, ruft „Stopp! “. Dann werden die Antworten verglichen und Punkte vergeben.

Material: Papier, Stifte.

3. Stopptanz (Drinnen)

Ziel: Bewegung, Reaktion und Spaß.

Ablauf: 1. Musik wird abgespielt und alle tanzen frei im Raum. 2. Wenn die Musik stoppt, müssen alle Spieler sofort in ihrer aktuellen Position einfrieren. 3. Wer sich bewegt, scheidet aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

Material: Musikabspielgerät, Musik.

4. Scharade / Pantomime (Drinnen)

Ziel: Kreativität, nonverbale Kommunikation und Raten.

Ablauf: 1. Begriffe oder Sätze werden auf Zettel geschrieben (Filmtitel, Sprichwörter, Berufe). 2. Ein Spieler zieht einen Zettel und stellt den Begriff pantomimisch dar, ohne zu sprechen. 3. Die anderen Spieler versuchen, den Begriff zu erraten. Wer richtig rät, ist als Nächstes dran.

Material: Zettel, Stifte.

5. Blinde Kuh (Drinnen/Draußen)

Ziel: Orientierung, Gehör und Vertrauen.

Ablauf: 1. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden und wird ein paar Mal gedreht. 2. Die anderen Spieler bewegen sich im Raum und machen Geräusche. 3. Die blinde Kuh versucht, einen der anderen Spieler zu fangen. Wer gefangen wird, ist die nächste blinde Kuh.

Material: Augenbinde.

6. Verstecken (Draußen)

Ziel: Bewegung, Strategie und Spaß.

Ablauf: 1. Ein Spieler zählt an einem vorher festgelegten Ort bis zu einer bestimmten Zahl, während die anderen sich verstecken. 2. Nach dem Zählen sucht der Spieler die Versteckten. Wer gefunden wird, muss zum Zählort rennen und ihn berühren, bevor der Sucher ihn berührt. 3. Der erste gefundene Spieler, der vom Sucher am Zählort berührt wird, ist der nächste Sucher.

Material: Keine.

7. Fangen (Draußen)

Ziel: Bewegung, Schnelligkeit und Ausdauer.

Ablauf: 1. Ein Spieler ist der Fänger und versucht, die anderen Spieler zu berühren. 2. Wer berührt wird, ist der neue Fänger. Es können auch Varianten gespielt werden, z.B. „Kettenfangen “ (zwei Fänger halten sich an den Händen und versuchen, andere zu fangen).

Material: Keine.

8. Zombie-Apokalypse (Draußen)

Ziel: Strategie, Teamwork und Bewegung.

Ablauf: 1. Ein oder zwei Spieler sind die „Zombies “ und versuchen, die „Überlebenden “ zu fangen. 2. Wer von einem Zombie gefangen wird, wird selbst zum Zombie und hilft, die restlichen Überlebenden zu fangen. 3. Das Spiel endet, wenn alle Überlebenden zu Zombies geworden sind oder eine bestimmte Zeit abgelaufen ist.

Material: Keine (optional: Bänder zur Kennzeichnung der Zombies).

9. Schnitzeljagd (Draußen)

Ziel: Orientierung, Problemlösung und Teamwork.

Ablauf: 1. Eine Route wird mit Hinweisen und Aufgaben vorbereitet, die zu einem Ziel oder Schatz führen. 2. Die Gruppe folgt den Hinweisen, löst Rätsel oder erfüllt Aufgaben an verschiedenen Stationen. 3. Das Team, das zuerst das Ziel erreicht oder den Schatz findet, gewinnt.

Material: Hinweise, Rätsel, Aufgaben, Schatz.

10. Natur-Bingo (Draußen)

Ziel: Naturbeobachtung und Achtsamkeit.

Ablauf: 1. Jeder Spieler erhält ein Bingo-Feld mit Bildern oder Namen von Naturgegenständen (z.B. Eichel, Feder, rotes Blatt, Vogelzwitschern). 2. Die Spieler gehen nach draußen und suchen die auf dem Bingo-Feld abgebildeten oder genannten Dinge. 3. Wer zuerst eine Reihe voll hat, ruft „Bingo! “.

Material: Natur-Bingo-Felder, Stifte.