

# ARBEITSSPEICHER

Kennenlernen ...

Spannung ...

Spaß!!!



DAS KLJB-GRUPPENSPIELE-  
ALPHABET

KLJB

## LIEBE KLJB'LERINNEN UND KLJB'LER,

schon als Kinder haben wir alle gern gespielt und auch im Erwachsenenalter kommt oft genug das Kind in uns durch. Allein deswegen gibt es bei uns in der KLJB eine große Spielkultur. Sei es bei einem Neumitgliederabend, der Vorstandsfahrt oder einem Landjugendaustausch, gespielt wird immer. Das Schöne dabei ist, dass sie nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern neue und bestehende Gruppen zusammenschweißen.

Aber jeder Gruppenleiter kennt das Szenario, dass man gute Spiele irgendwann in sein ganz persönliches Standardrepertoire aufnimmt. Was dann passiert, verwundert nicht: Ein Spiel, welches über Monate der absolute Renner war, ist irgend-

wann ausgespielt und niemand lässt sich mehr dafür begeistern. Es besteht also für jeden Gruppenleiter die Herausforderung, stets neue Spielideen parat zu haben, welche zur jeweiligen Gruppe und Situation passen.

Um euch an dieser Stelle zu unterstützen, haben wir in diesem Arbeitsspeicher ein Spiele-ABC abgedruckt. Zu jedem Buchstaben aus dem Alphabet findet ihr ein Spiel samt Erklärung, also genau 26 neue Ideen. Zu jedem Spiel findet ihr Eckdaten zur Dauer, Gruppengröße und zum benötigten Material, sodass ihr sofort rausfiltern könnt, welches davon für euren Zweck infrage kommt.

In diesem Sinne:

## LASSET DIE SPIELE BEGINNEN!



# ABC /,eib

<b>A</b> lle, die ...	S. 4
<b>B</b> ingo mal anders	S. 4
<b>C</b> ontacto	S. 4
<b>D</b> reiviertel-Wahrheit	S. 5
<b>E</b> volution	S. 6
<b>F</b> ußball-Hopping	S. 6
<b>G</b> ruppen-Jonglage	S. 7
<b>H</b> ausfrauen-Hockey	S. 7
<b>I</b> ch? Nee, du!	S. 7
<b>J</b> eopardy	S. 8
<b>K</b> uhstall	S. 9
<b>L</b> ine up!	S. 9
<b>M</b> örderspiel	S. 10
<b>N</b> inja	S. 10
<b>O</b> ma, Jäger, Wolf	S. 11
<b>P</b> eng!	S. 12
<b>Q</b> uartett	S. 13
<b>R</b> omeo und Julia	S. 13
<b>S</b> peichenrennen	S. 13
<b>T</b> oaster, Mixer, Waschmaschine	S. 14
<b>U</b> p & Down	S. 15
<b>V</b> ielseitige Viktoria	S. 15
<b>W</b> o ist mein Huhn?	S. 16
<b>A</b> gent X	S. 16
<b>Y</b> es or No	S. 17
<b>Z</b> ug fahren	S. 17

## ALLE, DIE ...

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

**Material: Stuhlkreis**

Eine Person steht in der Mitte des Stuhlkreises und fordert einige Personen auf, die Plätze zu wechseln. Dazu nennt sie einen Satz, der mit „Es wechseln alle die Plätze, die...“ beginnt, z. B.: „Alle, die gerne verreisen.“ Die Personen, auf die der Satz zutrifft, müssen die Plätze wechseln. Die Person in der Mitte versucht, dabei auch einen Platz zu bekommen. Wer in der Mitte übrig bleibt, weil kein Stuhl mehr frei ist, macht mit einem neuen „Alle, die...“-Satz weiter.

## BINGO MAL ANDERS

**Dauer: 15 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

**Material: Pro Spieler einen vorbereiteten Bingo-Zettel mit Stift**

Jeder Spieler bekommt einen Bingo-Zettel (4x4 Kästchen) mit mehreren Aufgaben, wie zum Beispiel „Suche jemanden, der grüne Augen hat“, „Suche jemanden der Einzelkind ist“, „Suche jemanden, der schon einmal im Ferienlager war“ (insgesamt 16 Aufgaben). Nach Spielstart ist es Aufgabe aller Mitspieler, andere Teilnehmer zu finden, auf die die Aussagen zutreffen. Diejenigen unterschreiben dann in dem entsprechenden Kästchen. Ziel ist es, Unterschriften in einer Reihe zu sammeln (und dann laut „BINGO“ zu rufen).

## CONTACTO

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 6 - 25**

**Material: ---**

Es wird eine Person ausgewählt, welche der „Contacto“ ist. In der ersten Runde bietet es sich an, dass der Spielleiter diese Rolle übernimmt. Der Contacto steht an einem festen Ort und darf sich von diesem nicht fortbewegen. Er schließt die Augen und zählt laut von 20 rückwärts. Während dieser Zeit müssen alle anderen Mitspieler einmal durch Berührung den Contacto anschlagen und sich dann verstecken. Ist der Contacto bei null ankommen, darf er die Augen öffnen. Er ruft nun die Namen der

Personen, die er sieht. Diese Personen scheiden aus dem Spiel aus und stellen sich gesammelt in der Nähe des Contacto auf. Sind keine Personen mehr zu finden, brüllt der Contacto ganz laut „Contacto“, schließt die Augen erneut und zählt nun von 19 rückwärts. Alle verbliebenen Mitspieler müssen erneut beim Contacto anschlagen und sich wieder verstecken. Nach diesem Prinzip laufen die nächs-

ten Runden weiter, wobei die Zeit zum Verstecken immer kürzer wird. Wichtig ist, dass der Spielleiter darauf achtet, dass die Runden schnell ablaufen, damit es nicht langweilig wird und sich die Spieler möglichst viel in Bewegung befinden. Zur Unterstützung kann auch ein zweiter Contacto bestimmt werden. Wichtig ist es darauf zu achten, einen Spielort auszuwählen, der mehrere Versteckmöglichkeiten bietet.

## DREIVIERTEL-WAHRHEIT

**Dauer: 15 - 20 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 30**

**Material: Klebeband | pro Spieler einen Zettel mit Stift**

Jeder Mitspieler erhält einen Zettel auf dem er vier Tatsachen/Geschichten über sich selbst aufschreibt. Drei Tatsachen/Geschichten sollen dabei der Wahrheit entsprechen, eine ist frei erfunden. Nachdem alle Mitspieler ihre Wahrheiten und die Lüge formuliert haben, klebt sich jeder seinen Zettel auf den Rücken. Alle laufen nun durch den Raum, lesen sich das Geschriebene durch und versuchen die Lüge zu entdecken und mit einem Strich neben der entsprechenden Tatsache/Geschichte zu markieren. Abschließend kommen alle im Stuhlkreis zusammen und lösen auf, was gelogen war (und erzählen eventuell in ein paar Sätzen über ihre wahren Geschichten).



## EVOLUTION

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 50

**Material:** ---

Alle Mitspieler beginnen die Evolution als Eier. Um sich weiterzuentwickeln, spielen sie gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck (hier gelten Schere, Stein und Papier). Derjenige, der gewinnt, erreicht die nächste Entwicklungsstufe, während der Verlierer auf seiner Evolutionsstufe bleibt und sich einen neuen Schnick-Schnack-Schnuck-Gegner sucht. So versuchen die Mitspieler, sich vom Ei über das Huhn, den Dinosaurier und den Affen zum Menschen zu entwickeln. Die Teilnehmer können nur mit Personen derselben Entwicklungsstufe spielen, also ein Ei mit einem Ei, ein Huhn mit einem Huhn etc. Die Entwicklungsstufen sind folgendermaßen darzustellen:

**Ei:** Die Mitspieler sitzen in der Hocke und sagen nichts.

**Huhn:** Die Mitspieler „flattern“ mit angewinkelten Armen und gackern.

**Dinosaurier:** Die Mitspieler heben die Arme und brüllen furchterregend.

**Affe:** Die Mitspieler klopfen sich auf die Brust und geben Affenlaute von sich.

**Mensch:** Die Mitspieler schauen in einer Denkerpose (Hand ans Kinn) den anderen vom Spielfeldrand aus zu.



## FUSSBALL-HOPPING

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 40

**Material:** Ein Ball | zwei Säcke zum Sackhüpfen

Es werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von zwanzig Metern in jeweils einer Reihe gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Mannschaften liegt ein Ball. Nun werden die Mitspieler jeder Mannschaft durchnummeriert. Wird eine Nummer vom Spielleiter aufgerufen, müssen die beiden Mitspieler mit der entsprechenden Nummer in einen Sack schlüpfen und in die Mitte zum Ball hüpfen. Ziel ist es den Ball über die Linie der gegnerischen Mannschaft zu schießen (ohne den Sack abzulegen).

## GRUPPEN-JONGLAGE

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 30**

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Zuerst wird ein Ball kreuz und quer von Spieler zu Spieler geworfen (dabei Namen rufen), bis jeder den Ball einmal hatte. Jeder merkt sich genau, vom wem er den Ball bekommen und wem er ihn zugeworfen hat. Zum besseren Einprägen wird der Ball in der gleichen

**Material: Mehrere Bälle (Jonglier-/Tennisbälle)**

Reihenfolge noch einmal durch die Gruppe gespielt. Der Spielleiter gibt nun nach und nach immer mehr Bälle in das Spiel hinein. Ziel ist es, einander so viele Bälle wie möglich (gleichzeitig) in dieser festgelegten Reihenfolge zuzuspielen.

## HAUSFRAUEN-HOCKEY

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 40**

Die Gruppe wird in zwei gleichstarke Mannschaften aufgeteilt, die sich in jeweils einer Reihe gegenüber sitzen. Jede Mannschaft nummeriert ihre Mitspieler durch. Die beiden Mitspieler mit der gleichen Nummer treten gegeneinander an. Zwischen den beiden Gruppen befindet sich das Spielfeld, welches möglichst groß sein sollte. In der Mitte des Spielfeldes liegen zwei Besen und ein Putzlappen. Auf jeder Seite des Spielfeldes steht ein Stuhl als Tor. Die Spielleitung ruft nun eine Zahl und die angesprochenen Mitspieler rennen los, schnappen sich je einen Besenstiel und versuchen damit (und zwar nur damit) den Lappen in das gegnerische Tor zu befördern. Es gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tore schießt.

**Material: Zwei Stühle | Zwei Besen & einen Putzlappen**

## ICH? NEE, DU!

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

Die Mitspieler stehen in deutlich sichtbaren 2er-Paaren im Kreis. Ein Mitspieler A steht alleine im Kreis (nicht in der Mitte) und versucht sich einen Partner herbeizurufen. Wenn er einen Namen ruft, läuft allerdings nicht der eigentliche Namensträger B, sondern sein direkter Partner C los. B muss ihn durch Festhalten daran hindern. Sobald C über die Mitte des Kreises hinaus ist, bildet er ein Paar mit A und B ist als nächster an der Reihe, sich jemanden herbeizurufen.

**Material: ---**

## JEOPARDY

**Dauer: 20 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

**Material: Vorbereitete Karteikarten**  
**ten | je ein Buzzer pro Team**

Die Gruppe wird in zwei bis drei Teams aufgeteilt, die gegeneinander spielen. Eine Tabelle mit Wissensgebieten und Punktwerten auf Karteikarten aufgeschrieben und entsprechend an die Wand gehängt, z. B.

Kirche/Religion	Landwirtschaft	Sport	Politik	Musik/TV
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400

Hinter den Zahlen (bei Karteikarten auf der Rückseite) verstecken sich Antworten, zu denen passende Fragen formuliert werden müssen, z. B. Antwort: Bruder Klaus --> richtige Frage: Wer ist der Patron der KLJB? Je höher die Punkte desto schwieriger sollte die Aufgabe sein. Die richtige Lösung (hier gibt es möglicherweise mehrere, man könnte auch fragen: Welcher Schweizer Einsiedler wurde 1417 geboren?) muss als

Frage formuliert werden, sonst gibt es keine Punkte. Die Teams erhalten einen Buzzer (Klingel o. ä.). Wer zuerst buzzert, darf antworten und bekommt bei richtiger Antwort die Punkte gutgeschrieben bzw. bei falscher Antwort die Punkte abgezogen. Bei falscher Antwort dürfen die anderen Teams nachlegen. Wer richtig antwortet, darf die nächste Kategorie aussuchen.





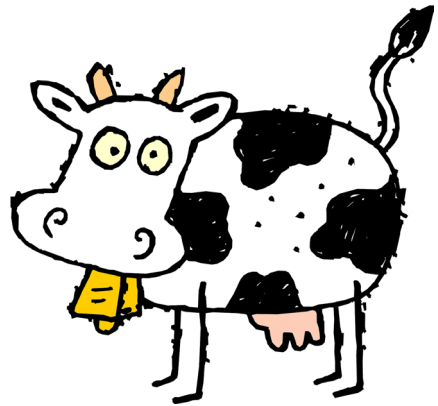
## KUHSTALL

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 20 - 60

Die Mitspieler gehen zu dritt zusammen, wobei ein Mitspieler übrig bleiben muss. Die Dreiergrüppchen stellen sich wie folgt auf: Zwei fassen sich an den Händen und formen so einen „Kuhstall“, der Dritte mimt die „Kuh“ und stellt sich in den „Stall“. Je nachdem in welche Richtung die „Kuh“ aus dem Stall schaut, gibt es nun eine „rechte“ und eine „linke Tür“ des Kuhstalls. Der Kommandogeber ruft nun entweder „Kühe“, „rechte Tür“, „lin-

**Material:** ---

ke Tür“ oder „Kuhstall“ (also alle und die entsprechenden Mitspieler müssen sich einen neuen Platz suchen. Der Kommandogeber versucht dabei, einen freien Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist der neue Kommandogeber.



## LINE UP!

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 50

**Material:** Pro Spieler einen Stuhl

Es werden entsprechend der Anzahl der Mitspieler Stühle in Kreisform aufgestellt. An einer Stelle lässt man den Kreis geöffnet. Die Spieler stellen sich auf die Stühle (ggf. Schuhe zuvor ausziehen). Folgende Aufgaben werden nun gestellt: Stellt Euch alphabetisch nach dem Vornamen sortiert auf, stellt Euch nach Alter/Geburtsdatum sortiert auf, nach der Körpergröße, etc. Wichtig ist, dass der Spielleiter vorgibt, wo die Reihe beginnt. Beim Ausführen der Aufgaben darf der Boden nicht berührt werden.

## MÖRDERSPIEL

**Dauer:** beliebig  
**Teilnehmer:** ab 10 Spieler

Jedem Mitspieler wird ein Mordopfer zugewiesen, indem jeder seinen Namen auf einen Zettel schreibt, diese eingesammelt und gemischt werden und anschließend jeder wieder einen Zettel zieht. Wer sich selbst erwischt, zieht noch einmal neu. „Gemordet“ wird durch die Übergabe eines beliebigen Gegenstandes von Hand zu Hand (nach dem Motto: „Halt mal schnell...“). Wenn ein Dritter dazwischen ist oder der Gegenstand auf dem Boden, Tisch etc. liegt, bevor er genommen wird, gilt dies natürlich nicht. Wenn der Gegenstand entgegengenommen wurde, verkündet der Mörder, dass er eben seinen Auftrag erfüllt hat und er erhält den Zettel des Opfers und muss jetzt dessen Mord

**Material:** Liste mit allen Namen | pro Spieler einen Namenszettel

ausführen. Der Mörder trägt den Mord sofort in eine öffentlich ausgehängte Liste ein, unter Angabe des Namens, der Uhrzeit und des Mordinstruments (oder auch der „letzten Worte“). Wer seinen eigenen Zettel übergeben bekommt, ist „unsterblich“. Sieger ist derjenige, der am Ende der festgelegten Spielzeit noch am Leben ist. Theoretisch kann es somit mehrere Sieger geben.

**TIPP:** Dieses Spiel eignet sich hervorragend, um es bspw. über die gesamte Dauer einer Wochenendfahrt nebenbei laufen zu lassen!

## NINJA

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 40

**Material:** ---

Die Spieler stellen sich eng im Kreis auf. Nach einem Startsignal hüpfen sie mit einem „Ninja-Schrei“ nach hinten (aus dem Kreis hinaus) und verharren in einer Ninja-Pose. Ein vordefinierter Spieler beginnt und versucht in einer Bewegung mit seiner Hand, den Arm oder die Hand eines anderen Spielers (meist, aber nicht notwendigerweise, einer seiner Nachbarn) zu treffen. Gelingt ihm ein Treffer, nimmt der getroffene Spieler die Hand aus dem Spiel (er legt sie auf den Rücken). Natürlich darf der verteidigende Spieler die Hand auch rechtzeitig weg ziehen und so den Treffer verhindern. Wichtig für den Angreifer ist, eine durchgehende Bewegung ohne Richtungsänderung zu machen, und nicht der Ausweichbewegung

des Verteidigers „zu folgen“. Nach dem Schlag verbleiben beide Spieler (Angreifer und Verteidiger) in der zuletzt eingenommenen Position (Pose). Anschließend ist der reihum (im Uhrzeigersinn) nächste Spieler am Zug. Er darf wieder einen beliebigen Spieler attackieren. Hat ein Spieler beide Hände verloren, ist er aus dem Spiel und verlässt die Spielfläche.

## OMA, JÄGER, BÄR

**Dauer: 15 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

**Material: ---**

Die Gruppe teilt sich in zwei gleichgroße Teams, die sich im Abstand von 3 Metern gegenüber aufstellen. Zusätzlich wird hinter jeder Gruppe eine Linie festgelegt, die im Abstand von ca. 10 - 15 Metern hinter der jeweiligen Gruppe liegt. Diese Linien begrenzen das Spielfeld.

Jedes Team einigt sich in einer „Blitzrunde“ auf eines der drei Figuren. Nachdem sich beide Teams jeweils beraten haben, gibt einer ein Kommando. Nach dem Kommando stellt jede Person aus beiden Teams ihre ausgewählte Figur dar:

**Oma:** nach vorne gebeugt, mit Krückstock in der zitternden Hand

**Jäger:** hält sein Gewehr in der Hand und sagt „Peng, peng“

**Bär:** reißt beide Arme hoch und brüllt

Dabei zählt folgendes Prinzip: Der Bär frisst die Oma, die Oma erschlägt den Jäger mit ihrem Stock und der Jäger erschießt den Bären.

Die Siegergruppe fängt daraufhin die andere Gruppe, welche schnellstmöglich wegrennt und zwar hinter die Linie, die hinter ihnen liegt.

Wenn einer aus der Siegergruppe jemanden aus der weglaufenden Gruppe abschlägt, bevor diese Person hinter ihre Linie flüchten konnte, dann muss die abgeschlagene Person in die andere Gruppe wechseln.



## PENG!

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

**Material: ---**

Die Gruppe steht im Kreis. Nun schießt einer der Anwesenden mit zur Pistole geformten Händen auf jemanden in der Runde und ruft dabei laut „Peng!“. Derjenige auf den geschossen wird, muss sich nun schnell ducken und die beiden Personen, links und rechts von ihm, müssen aufeinander schießen und dabei ebenfalls laut „Peng!“ rufen. Wer nicht oder zu spät reagiert bzw. beim Nachbar-Duell erschossen wird, scheidet aus dem Spiel aus und muss aus dem Kreis treten. Als letzte Amtshandlung rufen die jeweils Ausscheidenden einen Namen einer noch im Spiel befindlichen Person. Diese ist nun

das nächste „Opfer“ und das Spiel geht wie gewohnt weiter. Sind am Ende nur noch zwei Gegner übrig, müssen diese sich duellieren. Die beiden Finalisten stehen Rücken an Rücken zueinander. Der als drittletzter Ausgeschiedene denkt sich eine beliebige Zahlenreihenfolge aus (z. B. 2, 4, 6, 8). Während er laut zählt, gehen die beiden Finalisten immer einen Schritt auseinander. Stimmt eine für die Reihenfolge aufgezählte Zahl nicht, ist das der Impuls zum Duell. Derjenige, der sich als erstes zum Gegner umdreht und „Peng!“ ruft, hat das Spiel gewonnen.



## QUARTETT

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 20 - 80**

**Material: ---**

Die Mitspieler bewegen sich im Raum. Der Spielleiter gibt verschiedene Kategorien vor (z. B. Sportart, Musik, Sternzeichen). Die Mitspieler müssen sich nun zu jeweils vier Leuten (= Quartett) zusammenfinden, die die gleiche Sportart mögen bzw. das gleiche Sternzeichen haben, etc.

## ROMEO UND JULIA

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 16 - 60**

**Material: Vorbereitete Paar-Kärtchen**

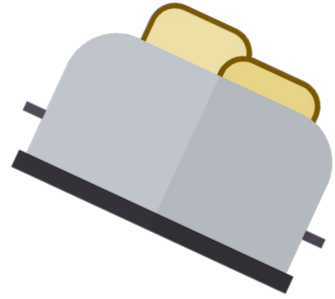
Es werden Kärtchen mit berühmten (Liebes-)Paaren an die Mitspieler verteilt (Romeo und Julia, Maria und Josef, Siegfried und Roy). Jeder Mitspieler bekommt ein zusammengefaltetes Kärtchen und darf erstmal nicht nachsehen, was darauf steht. Der Spielleiter schaltet die Musik ein. Während dessen müssen alle quer durcheinander laufen und die Kärtchen immer wieder tauschen (ohne nachzusehen). Sobald die Musik aus ist, muss jeder seinen Partner finden. Einer der beiden Partner muss sich nun hinknien und dem anderen (der stehen bleibt) die Hand reichen. Das letzte Paar scheidet aus.

## SPEICHENRENNEN

**Dauer: 15 Minuten**  
**Teilnehmer: 20 - 80**

**Material: ---**

Alle Mitspieler werden in fünf gleich große Gruppen aufgeteilt; ein Spieler bleibt übrig. Die Gruppen setzen sich wie die Speichen eines Rades in Reihen auf den Boden. Alle schauen nach innen, zur Nabe. Der übrig gebliebene Spieler (= Ausrufer) läuft nun um das Rad herum und zerbricht eine Speiche, indem er dem letzten in einer Reihe (einer Speiche) sanft auf die Schulter haut. Dabei ruft er entweder: „Kommt mit!“ oder „Haut ab!“. Nun rennen der Ausrufer und alle Spieler der gebrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden. Bei „Kommt mit!“ laufen die Spieler dem Ausrufer hinterher. Heißt es „Haut ab!“, so rennen sie in die entgegengesetzte Richtung. Der letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird der Ausrufer für die nächste Runde.



## TOASTER, MIXER, WASCHMASCHINE

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 15 - 50

**Material:** ---

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter steht in der Mitte. Er möchte jedoch auch einen Platz im Kreis haben. Dazu ruft er verschiedene Figuren auf. Die Figuren bestehen jeweils aus drei Teilen. Den Mittelteil spielt diejenige Person, auf den der Mitspieler, der im Kreis steht, zeigt. Die Person, die rechts und links davon steht, vervollständigt die Figur durch eine Bewegung. Macht eine der drei beteiligten Personen eine falsche Bewegung oder reagiert sie zu spät, so muss diese in die Mitte. Alle Figuren müssen zuvor vorgestellt und ausprobiert werden.  
Mögliche Figuren (beliebig erweiterbar):

**Toaster:** Die Person, die in der Mitte steht (M), muss auf und ab hüpfen (und „pling, pling, pling“ rufen). Die Personen links (L) und rechts (R) müssen sich an die Hände fassen, so dass die Person in der Mitte so aussieht wie eine Toastscheibe, die aus dem Toaster hüpfen.

**Mixer:** M hält die Hände über die Köpfe ihrer Nachbarn, die sich darunter drehen müssen.

**Waschmaschine:** M dreht ständig den Kopf, symbolisch stellt das die Schleuder dar. L und R fassen sich an die Hände, so dass sie vor dem Körper desjenigen, der in der Mitte steht, ein „Waschmaschinenfenster“ bilden.

**Kotzendes Känguru:** M bildet mit den Händen einen Beutel, R und L kotzen hinein.

**Elefant:** M stellt mit seinen Armen den Rüssel dar, R und L deuten mit ihren Armen die großen Ohren an.

## UP & DOWN

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 80

**Material:** Stuhlkreis

Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter liest verschiedene Aussagen vor. Derjenige, auf den die Aussage zutrifft, steht kurz auf. Wenn sich alle einmal umgeschaut haben, setzen sich die Mitspieler wieder hin und die nächste Aussage wird vorgelesen, z. B.: „Ich wurde in Münster geboren. Ich habe mehr als vier Geschwister. Ich spiele ein Musikinstrument.“, etc.

**Hinweis:** Habt ihr keine Stühle zur Hand, so könnt ihr euch auch in einem Kreis aufstellen und diejenigen, auf denen die Aussage zutrifft heben die Hände oder treten einen Schritt nach vorne.

## VIELSEITIGE VIKTORIA

**Dauer:** 10 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 30

**Material:** Stuhlkreis

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Jeder Mitspieler denkt sich zum Anfangsbuchstaben seines Vornamens ein Adjektiv aus; im besten Fall, aber nicht zwingenderweise, auch eins, das auf die eigene Person zutrifft. Nun beginnt das Spiel. Der erste im Kreis trägt seinen Namen mit Adjektiv vor. Der nächste Spieler wiederholt dieses und ergänzt seinen eigenen Namen. Alle nachfolgenden Mitspieler wiederholen alle bisherigen Name und Adjektive. Der Trick besteht darin, dass man sich über die Eselsbrücke neue Namen besser merken kann.



## WO IST MEIN HUHNE?

**Dauer:** 15 Minuten  
**Teilnehmer:** 10 - 30

Es wird eine Person bestimmt, die der Gruppe in einer Entfernung von ca. 30 Metern gegenüber steht (= Hühnerwirt Hansi). Die Gruppe steht hinter einer Bodenmarkierung. Der Hühnerwirt legt das Huhn auf den Boden, dreht sich um und ruft: „Wo ist mein Huhn?“ In der Zeit dürfen die anderen Mitspieler in Richtung Huhn laufen. Hat der Hühnerwirt seinen Satz beendet, dreht er sich wieder zur Gruppe. Bewegt sich jetzt noch ein Mitspieler, so wird er vom Hühnerwirt zurück hinter die Markierung geschickt. Hat ein Mitspieler das Huhn erreicht, so darf er das Huhn aufhe-

**Material:** Gummihuhn

ben und hinter seinem Rücken verstecken oder sich umdrehen. Der Hühnerwirt darf nun einmal raten, wer das Huhn hat. Hat er Recht, so bekommt er das Huhn zurück und die ganze Gruppe muss zurück hinter die Markierung. Hat er falsch geraten, geht das Spiel weiter. Das Huhn darf unter den Mitspielern weiter gegeben werden. Der Hühnerwirt darf pro Durchgang einmal raten, wer das Huhn hat. Das Spiel ist beendet, wenn die Mitspieler es geschafft haben, das Huhn zurück hinter die Start-Markierung zu bringen.

## AGENT X

**Dauer:** 30 - 60 Minuten  
**Teilnehmer:** 6 - 20

Alle Mitspieler benötigen ein Smartphone und die App „Agent X“ (kostenlos verfügbar). Eine Person ist Agent X, diese wird von den Detektiven in Teamarbeit gejagt. Das Spielfeld ist die ganze Stadt. Die Position von Agent X ist nur alle paar Minuten kurz sichtbar. Beide Parteien können unterschiedliche Gadgets einsetzen, wie z. B. Tarnkappe, Magnete, Nebelkerzen etc. Es ist auch möglich in Detektiv-Teams zu arbeiten, sodass ihr zu

**Material:** Smartphone pro Teilnehmer

dritt mit einem Handy auf die Jagd geht.





## YES OR NO

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 50**

**Material: Pro Spieler fünf Bonbons**

Jeder Mitspieler hat zu Beginn fünf Bonbons, bewegt sich frei durch den Raum und stellt seinen Mitspielern unterschiedliche Fragen. Ziel ist es dabei, auf die eigenen Fragen dem anderen eine Ja- oder Nein-Antwort abzuluchsen. Denn immer wenn jemand auf eine Frage mit „Ja“ oder „Nein“ antwortet, muss er dem Fragenden eins seiner Bonbons abgeben. Um mit möglichst vielen Leuten in Kontakt zu kommen, darf man nicht mehr als ein Bonbon von einer Person „erfragen“. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeit oder wenn der erste keine Bonbons mehr hat.



## ZUG FAHREN

**Dauer: 10 Minuten**  
**Teilnehmer: 10 - 40**

**Material: Pro Spieler einen stabilen(!!) Stuhl**

Die Teilnehmer sitzen im Kreis, wobei ein Stuhl frei ist. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und möchte auch einen Platz auf einem der Stühle haben. Derjenige, dessen rechter Stuhl frei ist, rutscht einen Stuhl weiter mit den Worten „Ich fahre Zug.“ Der nächste rutscht auf den freien Stuhl mit den Worten „Ich fahre mit.“ Der dritte rutscht weiter mit den Worten „Ich fahre schwarz.“ Der Mitspieler in der Mitte kann hierbei bereits versuchen einen der frei werdenden Plätze zu erreichen, wenn einer der „Zugfahrer“ zu langsam ist. Der, dessen rechter Stuhl nun frei ist (also der Mitspieler links neben dem Schwarzfahrer), wünscht sich ei-

nen Mitspieler aus dem Kreis herbei (dabei darf er nicht seinen direkten linken oder rechten Nachbarn wählen). Er ruft dabei laut einen Namen aus der Runde. Sobald der Name genannt ist, ist der Stuhl für den Mitspieler in der Mitte besetzt. Er muss also versuchen, auf dem freien Stuhl zu sitzen, bevor ein Name ausgesprochen wird. Der herbei gewünschte Spieler setzt sich auf den leeren Platz und an einer anderen Stelle wird ein neuer Platz frei und die Zugfahrt beginnt von vorne. Hat der Mitspieler in der Mitte schließlich einen Sitzplatz, muss derjenige als nächster in die Mitte, der beim Weiterrutschen bzw. beim Namen sagen zu langsam war.

## DAS SCHULUNGSTEAM - WIR HELFEN EUCH WEITER!



FÜR JEDE(N) WAS DABEI...

Wir haben verschiedene mobile Angebote, die ihr kostenlos bei uns buchen könnt ([www.kljb-muenster.de/themen/schulungsarbeit/](http://www.kljb-muenster.de/themen/schulungsarbeit/))! Dann kommen zwei bis drei Schulungsteamer zu euch in die Ortsgruppe, z. B. an einem Abend oder einem Nachmittag und machen mit euch zu einem bestimmten Thema „einen drauf“, was heißt: Wir haben ein Thema für euch so aufgearbeitet, dass ihr mit Spaß und Freude so ganz nebenbei ein paar Inhalte lernt. Es wird gespielt, diskutiert, Rätsel gelöst und es werden Aufgaben bestanden.



### EURE ANSPRECHPARTNERIN:

**Andrea Wensing**  
Tel.: 0251-5391319  
E-Mail: [wensing@kljb-muenster.de](mailto:wensing@kljb-muenster.de)

**Ansprechpartner  
in der D-Stelle:**

**Susanne Wittkamp**

(Bezirke Steinfurt, Tecklenburg,  
Recklinghausen, Lüdinghausen)  
0251-5391318 | [wittkamp@kljb-muenster.de](mailto:wittkamp@kljb-muenster.de)

**Andrea Wensing**

(Bezirke Lüdinghausen, Coesfeld, Region Niederrhein)  
0251-5391319 | [wensing@kljb-muenster.de](mailto:wensing@kljb-muenster.de)

**Lars Kramer**

(Bezirke Ahlen, Beckum, Warendorf)  
0251-5391316 | [kramer@kljb-muenster.de](mailto:kramer@kljb-muenster.de)

**Markus Storck**

(Bezirke Ahaus, Borken)  
0251-5391317 | [storck@kljb-muenster.de](mailto:storck@kljb-muenster.de)

**Noch mehr KLJB:**

[www.kljb-muenster.de](http://www.kljb-muenster.de)

[facebook.com/KLJBMuenster](https://facebook.com/KLJBMuenster)



Die Broschürenreihe mit dem Titel „Arbeitspeicher“ erscheint vier mal jährlich zu einem spezifischen Thema.

Diese Ausgabe ist erschienen im Dezember 2017.

Weitere Ausgaben gibt es als PDF unter [www.kljb-muenster.de](http://www.kljb-muenster.de).



**Katholische Landjugendbewegung (KLJB)  
im Bistum Münster e.V.**

Schorlemerstr. 11 | 48143 Münster  
Tel. 0251-539130 | Fax: 0251-5391328  
[info@kljb-muenster.de](mailto:info@kljb-muenster.de)  
[www.kljb-muenster.de](http://www.kljb-muenster.de)