

Inhaltsverzeichnis

4 Vorwort

Spiele

7 Jetzt geht's rund! Bewegt im Stuhlkreis

25 Dynamisch unterwegs! Bewegt im Raum

45 Wild unterwegs! Bewegt im Spielfeld

65 Jetzt geht's zur Sache!

Besonders handfeste Spiele

89 Leicht daneben! Spiele mit schrägem Touch

106 Spiele von A–Z



Alle befolgen, was angesagt wird.

Au ja!



**ab 6
Jahren**



**Stuhl-
kreis**



bewegt

Ein Spieler beginnt, indem er etwas vorschlägt, das alle machen sollen; z. B. «Wir werfen unsere Arme in die Luft!» oder «Wir rennen einmal um den Kreis!» Alle sind davon so begeistert, dass sie erst «Au ja!» rufen; und danach wird das Genannte gemeinsam ausgeführt. So kann reihum jeder eine Anweisung geben. Dabei sind ruhige und gemütliche, aber eben auch laute und lebhaft Vorschläge möglich.

Variante:

Jeder Spieler nennt zunächst die Anweisungen seiner beiden Vorgänger, bevor er einen eigenen Vorschlag macht. Dann werden also drei Anordnungen nacheinander ausgeführt, jeweils begleitet von einem «Au ja!»



Die Nachbarn erfüllen den Auftrag des Kommissars.

Der Kommissar geht um!



**ab 6
Jahren**

Jemand steht als «Kommissar» in der Mitte und erteilt nach Belieben einer Person strenge Anweisungen; beispielsweise die folgenden: «Peter, Hände hoch!»; «Lea, aufstehen!»; «Hans, umdrehen!»; «Alexa, aufsteigen!» (auf den Stuhl); «Kurt, hinlegen!» (da sei auch nur Hinhocken erlaubt) ...



**Stuhl-
kreis**

Der Gag ist nun, dass nicht derjenige, den der Mittelspieler anspricht, die Anordnung ausführt, sondern seine beiden Nachbarn dies tun müssen. Wer falsch oder fälschlicherweise nicht reagiert, wird neuer Kommissar.



bewegt



ab 15 Spielern

10–20 Minuten



Der Stuhl wird mit der gewürfelten Zahl Menschen belegt.

Hochstapler



ab 6
Jahren



Stuhl-
kreis



intensiv

In der Mitte steht ein Spieler mit einem Würfel, am besten mit einem großen Schaumwürfel. Im Kreis sitzt jeder auf einem Stuhl. Nach jedem Wurf müssen sich möglichst schnell auf beliebigen Stühlen so viele Spieler aufeinandersetzen, wie es der Anzahl der gewürfelten Augen entspricht. Das wird bei den hohen Zahlen recht akrobatisch. Es geht nicht immer auf; wer nicht mehr zu einem Stapel passt, wartet auf die nächste Würfelrunde. Nach der «Hochstapelei» setzt sich jeder wieder auf einen eigenen Stuhl. Erscheint die 1, so sucht sich jeder einen beliebigen neuen Stuhl; wer keinen findet, macht mit dem Würfeln weiter.

.....

Material: Würfel