Kleingruppen-Spiele für Zwischendurch

**„Zählen“ - Auflockerungs-Spiel**

* Zwei Personen stehen sich gegenüber
* Immer abwechselnd auf 3 zählen
* Dann wird die Zahl zwei durch eine Bewegung ersetzt
* Nach einer Weile wird zusätzlich die 1 durch Geräusch ersetz
* Und dann noch die 3 durch Geräusch+Bewegung

Geht auch mit 3 Personen. Dann muss man eben auf „4“ zählen.

* Dann ersetzen:
  + 1 durch Bewegung
  + 2 durch Geräusch
  + 3 durch ein kurzes Wort
  + 4 durch Geräusch und Bewegung

**Luftballon**

* Luftballon in der Luft balancieren: Wer schafft es am längsten
* Hindernislauf mit Luftballon auf dem Finger
* Luftballon aufblasen bis er platzt

**ABC-legen**

Material: Kleine Zettel auf denen jeweils ein Buchstabe von a-z steht

Es werden zwei Gruppen gebildet.  
Die Zettel liege in der richtige Reihenfolge in der Raum-Mitte auf dem Boden.

Auf das Startzeichen ist es die Aufgabe der beiden Gruppen zu jedem Buchstaben einen Gegenstand zu holen und neben den Buchstanden auf die eigene Gruppenseite zu legen.

Welche Gruppe zuerst fertig ist oder in einer bestimmten Zeit am meisten Gegenstände gelegt hat, hat gewonnen.  
Wichtig: Nachher wieder alle Gegenstände aufräumen lassen.  
 Kann auch auf Zeit gehen

**Würfelspiele**

* Die Pass-Straße

Gruppengröße: bis max 12 Personen

Material:

* + Würfel
  + Für jeden eine Spielfigur
  + Ein gemalter Berg mit einzelnen Spielfeldern von 1 bis 26 oben am Berggipfel ist die 13

Spielregeln:   
Es gilt, einen Berg zu überwinden, an dessen Gipfel sich eine Schlucht befindet (Feld 13). Zu Beginn befinden sich alle Spielfiguren außerhalb des Spielfeldes. Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt, auf der linken Seite des Passes, dem Aufstieg, kann man rausgeworfen werden. Dann muss der "Rausgeworfene" von vorn beginnen.  
Beim Abstieg können mehrere Personen auf einem Feld stehen.  
Auf dem Feld 12 gilt ein gewisser "Waffenstillstand". Dort darf man nicht rausgeworfen werden und auf diesem Feld dürfen mehrere Figuren stehen. Hat ein Spieler dieses Feld erreicht, muss er hier erst einmal verweilen, die restliche Augenzahl verfällt. Nun hat er den Sprung über die Schlucht vor sich. Dies schafft er nur, indem er eine 1 oder eine 6 würfelt. Sollte der Spieler dies nicht schaffen, muss er von vorn beginnen, hat der Erfolg, macht er sich an den Abstieg, hier geht es schneller, denn man darf nicht mehr rausgeworfen werden.   
Der Spieler, der als erster das Feld 26 erreicht hat, ist Sieger.

* Hausnummer würfeln

Material: Papier und Stift

Für jeden Teilnehmer werden drei Striche auf ein Blatt gemalt (\_\_\_ \_\_\_ \_\_\_)

Das sind die Platzhalter für die Einer, Zehner oder Hunderter.   
Reihum wird gewürfelt und der Würfler entscheidet, wo die Zahl aufgeschrieben wird: als Einer, Zehner oder Hunderter.

Das Spiel kann mit der höchsten und in einer weiteren Runde mit der niedrigsten Hausnummer gespielt werden.

* Totwürfeln

Material: Stift und Zettel, Sechs Würfel

Start: Jeder Spieler erwürfelt sich seine Leben: alle Würfel auf einmal würfeln, die Augen werden addiert und ergeben die Leben.

Weiteres würfeln:

Wer dran ist würfelt gleichzeitig alle Würfel.   
Pro Wurf muss man mindestens einen Würfel liegen lassen. Ziel ist es, am Ende mit den sechs Würfeln eine Summe von mindestens 30 zu erreichen. Also einen Schnitt von mindestens fünf. Ratsam ist also, 6er und evtl. 5er liegen zu lassen. Oder eben das nächsthöhere.

Nun würfelt die Person so lange, bis alle Würfel liegen und addiert die Punkte.

* + Unter 30: wird der würfelnden Person die Differenz von den eigenen Leben abgezogen (Bsp: bei 27 werden 3 Lebenspunkte abgezogen).
  + Bei 30: nichts passiert, der nächste ist dran.
  + Über 30: Nun ist wieder die Differenz entscheidend. Bsp: 33: Nun geht es um die 3er. Der Würfler hat die Möglichkeit, mit möglichst vielen 3ern der Person, die nach ihm an der Reihe ist, Leben abzuziehen.

Dazu werden zunächst alle Würfel wieder aufgenommen und gewürfelt. Alle 3er, die dabei gewürfelt werden, bleiben liegen. Es darf so lange weiter gewürfelt werden, wie pro Wurf mind. eine 3 gewürfelt wird. Wird keine (mehr) gewürfelt, endet das würfeln. Die Summe der 3er wird addiert und bei der Person, die nach dem Würfler an der Reihe ist, von den Lebenspunkten abgezogen. Bsp.: werden zwei 3er gewürfelt, werden 6 Punkte abgezogen.

Wird mit allen sechs Würfeln eine 3 gewürfelt, kann der Würfler wieder alle Würfel aufnehmen und hat nochmals alle sechs Würfel zur Verfügung … bis keine 3 mehr gewürfelt wird.

Wer auf 0 Lebenspunkte kommt (egal ob durch eigenes oder fremdes Würfeln), ist

aus dem Spiel. Ist der Nebensitzer aus dem Spiel, attackiert man die Person, die

danach kommt etc.

* Rasende Emma

Zwei sich gegenübersitzende Personen bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein. Derjenige bei dem/der die Würfel zusammenkommen scheidet für diese Runde aus.

**Piff-Paff**Alle sitzen im Kreis herum und zählen (bis 100).  
Doch statt 7er-Zahlen sagt man „Piff“. Falls jemand „Piff-Paff“ sagt gibt es Richtungswechsel.

Wer einen Fehler macht scheidet aus oder bekommt einen sichtbaren Cremepunkt in`s Gesicht-

7er-Zahlen sind alle zahlen in den eine 7 vorkommt und alle durch 7 teilbare Zahlen.

**Hände-Tisch-Klopfspiel**Alle sitzen an einem Tisch.

Die Hände liegen flach auf dem Tisch und sind jeweils mit der Hand der Nachbarperson überkreuz.

Nun klopft im Kreis herum jede Hand einmal auf den Tisch. Doppelklopfen bedeutet Richtungswechsel.  
Die Hand die falsch klopft scheidet aus.

Gewonnen hat wer am Schluss noch eine Hand oder zwei im Spiel hat.

**Wortkette**

Es werden reihum Wortketten gebildet.  
Wer nichts mehr weiß, scheidet für diese Runde aus und/oder bekommt einen Cremepunkt auf die Nase.  
Wer am Schluss am wenigsten Cremepunkte hat hat gewonnen.

* Wort-Domino:

z.B. Birn-Baum – Baum-haus – Haus-Tür – Tür-Schloss - …

* + Startworte könnten sein:

Schul/Schule, Apfel, Auto, Sonne, Schnee, Markt, …

* Städte-Reihe

z.B. Berlin – Nagold – Dortmund – Darmstadt – Tokio - …

* + Der Anfanfgsbuchstabe kann einfach ausgelost werden (wie bei Stadt-Land-Fluß)
* Wort basteln

Material: Für jede Gruppe Papier und Schreibzeug

Zwei Gruppen sollen aus einem Wort möglichst viele andere Worte basteln.

* + Z.B. aus Sommernachtstraum, Eisbecher, Hintertüre, Umweltschutzpapier, ….

**Montagsmaler**Material: Papier und Stifte

Ablauf:

Gruppe wird in zwei Gruppen teilen

Es werden Begriffe auf Kärtchen geschrieben und einer person gezeigt. Diese malt den gezeigten Begriff als Bild auf ein Papier. Die anderen Gruppenmitglieder müssen nun raten um was für einen Begriff es sich handelt.  
Wertungen:   
Es kann die Zeit gestoppt werden in welcher der Begriff erraten wurde, oder es werden die erkannten Begriffe gezählt, die die Gruppe innerhalb 2 Minuten herausfindet.

Begriffs-Ideen:  
Adventskalender, Affe, Angeln, Apfelschorle, App, Arzt, Auto, Baby, Bär, Baggerführer, Bibel, Biene Maja, Bierfass, Blumenteppich, Briefträger, Bücherregal, Burgturm, Butter, Clown, Computer, Detektiv, Dornröschen, Kleid, Kuchen wird gebacken, Brief, Eisbär, Eiscafe, Elefant, Esel, Fahrrad, Federball, Federhalter, Fee, Fernseher, Flaschenhals, Fliegenfänger, Frosch, Frühling, Füller, Fußball, Fußpilz, Gabelstapler, Gardinenstange, Gitarre, Glühbirne, Großeltern, Handschuh, Haus, Hexe, Hosenträger, Indianer, Internet, Känguru , Kamel, Kanaldeckel, Klavier, Klobrille, Knopf, Kollekte/Klingelbeutel, Krankenwagen, Kuhglocke, Kuhhirte, Kurschatten, Lastwagen, Matrose, Maus, Messerwerfer, Mönch, Motorrad, Nasenbohrer, Pferd, Rasenmäher, Reifen, Reißverschluss, Rennfahrer, Riese, Ritter, Schaf, Schaffner, Scheibenwischer, Schlittschuh, Schornsteinfeger, Schubkarren, Schweißfüße, Schule, Sonnenblume, Sphinx, Statue, Straßenschild, Strümpfe, Surfer, Taube, Tiger, Tischtennis, Toilette, Vogel, Wagenheber, Waschmaschine, Wecker, Weihrauch, Werkzeugkasten, Winter, Wohnzimmer, Zahnpasta, Zugbrücke, Zwerg

**Stadt-Land-Fluss**

Material: Papier und Schreibzeig für jede/n

**Schokolade auspacken**

* Material:   
  Eine gut eingepackte Schokolade
* Schal, Mütze, Handschule
* Würfel
* Messer + Gabel

Zusammengestellt von Stephanie Schwarz ☺