**Kleine Spielideen für zwischendurch**

Hier haben wir ein paar Spiele für euch aufgelistet, die ihr zwischendurch spielen könnt, wenn ihr mal Zeit überbrücken müsst, auf etwas warten etc. Es sind alte Klassiker die ihr wahrscheinlich schon kennt, aber vielleicht in dem Moment auf der Freizeit gerade nicht präsent habt. Daher hier die Auflistung.

**Eisbär und Pinguin**

Ablauf: Alle stellen sich in einem mittelgroßen Kreis auf (paarweise hintereinanderstellen). Ein Paar begibt sich in die Mitte. Ein Partner ist Pinguin, der andere ist Eisbär. Der Eisbär versucht den Pinguin zu fangen.

Der Pinguin kann sich vor dem Eisbären retten in dem er ich in ein Iglu flüchtet. Das Iglu ist in dem Fall eines der anderen Paare die im Kreis stehen. Dazu müssen die Paare breitbeinig im Kreis stehen und der Pinguin muss zwischen den Beinen hindurch Schlüpfen (es zählt schon wenn der Kopf und Brustkorb im Iglu ist). Die hintere Person dieses „Iglu-Paares“ wird nun zum Eisbär und verfolgt den ehemaligen Eisbären, welcher zum Pinguin mutiert.

Gelingt es dem Eisbären den Pinguin zu schnappen, bevor er sich ins Iglu retten konnte, dann werden die Rollen der beiden getauscht.

Lustig ist das Spiel, wenn die Tiere typische Laute von sich geben und sich auch dementsprechend bewegen.

**Zeitungsschlagen**

Material: Zeitungspapier oder ähnliches

Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Teilnehmende Person steht in der Mitte und bekommt eine zusammengerollte Zeitung (*Achtung nicht zu hart zusammenrollen, es geht um Spaß und nicht um Gewalt!!!).*

Der Spielleiter ruft einen beliebigen Namen der anderen Teilnehmer im Kreis. Die mit der Zeitung bewaffnete Person muss versuchen, möglichst schnell die genannte Person abzuschlagen, indem er mit der Zeitung auf die Oberschenkel klopft *(auch hier gilt nicht zu fest!!!)*. Ist die aufgerufene Person jedoch reaktionsschnell genug und ruft vor dem Abschlagen den Namen einer anderen Person im Kreis, so muss der Zeitungsschläger die neu gerufene Person finden und abschlagen, bevor wiederum diese einen anderen Namen ruft.

Wer zu langsam ist oder einen falschen Namen ruft, nämlich den des aktuellen Zeitungschlägers oder den eigenen, muss in die Mitte des Kreises und wird zum Zeitungsschläger.

**Obstsalat** (ihr könnt auch alternativ Tiernamen etc. verteilen)

Die Teilnehmenden sitzen oder stehen im Kreis. Eine Person darf in die Mitte des Kreises. Die anderen Teilnehmenden im Kreis bekommen nun vom Spielleiter den Namen einer Obstsorte gesagt (Melone, Birne, Kiwi, Apfel, Kirsche, ...). Wieviel Ostsorten es gibt, hängt von der Teilnehmenden Zahl ab. Pro Obst sollte es aber zwei, drei Personen geben. Wichtig: auch die Person in der Mitte bekommt einen Obst-Namen zugeteilt.

Entweder der Spielleiter oder die Person in der Mitte darf nun eine Obstsorte nennen. Alle Teilnehmer, die diesen Obstnamen bekommen haben müssen nun die Plätze tauschen. Die Person in der Mitte muss ebenfalls versuchen, einen der Plätze im Kreis einzunehmen. Wer keinen Platz mehr bekommen hat, ist die neue Person in der Mitte.

Variante: Anstatt Obst könnt ihr natürlich auch Tiere, Autos etc. als Namen verwenden.

**Karten sammeln**

Material: Postkarten, Fahrkarten oder ähnliches (eine weniger als Teilnehmende)

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis, die Karten liegen in der Mitte. Eine Person im Kreis beginnt eine Geschichte zu erzählen. Sobald ein Städtename (Achtung nicht Dörfer, Grenze könnte 10.000 Einwohner sein) genannt wird, versuchen alle anderen, je eine Karte zu ergreifen. Die Person, welche leer ausgeht, muss nun die Geschichte weitererzählen und es geht von vorne los. Die Fahrkarten werden nach jeder Runde natürlich wieder in die Mitte gelegt.

Alternativ könnt ihr anstatt des Städtenamens auch etwas Anderes nehmen.

**Personenmemory**

Zwei Personen gehen vor die Türe. Die anderen Teilnehmer finden sich paarweise zusammen und überlegen sich gemeinsam eine kleine Bewegung, oder auch nur eine Grimasse, die beide Partner beherrschen. Alle stellen sich dann durcheinander (nicht neben dem Partner) im Raum auf. Die beiden Personen vor der Türe werden hereingeholt und haben nun die Aufgabe, die jeweilige Paare zu finden. Dies geschieht wie beim bekannten Memoryspiel. Eine Person wird angetippt und macht ihre Geste/Grimasse, eine zweite Person wird ebenfalls angetippt. Wird ein Paar entdeckt, geht es in die Ecke des Spielers, der die beiden entdeckt hat. Ziel ist es: Welcher der beiden, findet die meisten Paare?

**O-ooooh!**

Material: evtl. Musik

Alle Teilnehmenden gehen kreuz und quer durch den Raum. Wenn man jemandem begegnet, wird dieser mit einem kritischen, bewundernden oder kritisierendem „o-oooh“ gemustert. Stoppt die Musik, sagt die Spielleitung eine Eigenschaft oder ein anderes Merkmal, z.B. die größten Hände, die meisten Geschwister, etc. Alle Teilnehmenden gehen nun auf die Person zu, bei der sie diese Eigenschaft/Merkmale vermuten. Wahrscheinlich bilden sich verschiedene Gruppen. Nun wird verglichen, wer recht hatte und die bekommen entweder Punkte/oder Belohnung etc.

Achtet bitte bei der Auswahl der Eigenschaften und Merkmale darauf, dass niemand diskriminiert wird oder in eine peinliche Situation kommt.

Zusammenstellung: Markus Röcker