



## **Spiele Sammlung**

### **Käpt`n Kidd`s Schatz**

Einer ist Käpt`n Kid. Ihm werden die Augen verbunden. Er wird in die Mitte des Raums gesetzt. In die Hand bekommt er eine zusammengerollte Zeitung als Waffe. Um ihn herum liegen Geldstücke. Sie sind sein Schatz. Die anderen schleichen sich heran, um den Schatz zu stehlen. Kidd wehrt sich mit der Waffe. Wer getroffen wird, scheidet aus, ggf. können sie sich vom Ausgangspunkt hier neu anschleichen.

### **Dirigenten raten**

Kreis bilden, ein Spieler geht vor die Tür. Im Kreis wird einer der Dirigent, er beginnt ein Instrument zu spielen (Flöte) alle spielen jetzt Flöte. Der Spieler von draußen kann nun reinkommen. Er stellt sich mitten in den Kreis. Der Dirigent wechselt unauffällig das Instrument (Pauke), alle spielen Pauke, usw. der im Kreis muss den Dirigenten, also den der das Instrument angibt, herausfinden.

### **Spiegelbild**

Einer steht vor dem Spiegel – einer im Spiegel. Der im Spiegel versucht alles spiegelgleich nachzumachen – nicht nur die vor einem Spiegel üblichen Bewegungen einfallen lassen.

### **Ranschleichen**

Einer sitzt mit dem Rücken zur Gruppe auf einem Stuhl. Es ist der Hund, der eingeschlafen ist. Unter dem Stuhl liegt sein Knochen, den er eigentlich bewachen wollte. Die Gruppe schleicht sich an und versucht den Knochen zu erhaschen. Sobald der Hund aber ein Geräusch vernimmt, dreht er sich um, und die, die ranschleichen müssen sofort erstarren und dann nach hinten zurück und es noch mal versuchen. Derjenige, der es schafft den Knochen zu stibitzen, spielt nun selbst den Hund.

### **Grimasse weitergeben**

Alle stehen in einer langen Reihe hintereinander – der letzte setzt eine Grimasse auf – tippt den nächsten in der Reihe an – zeigt die Grimasse- der nächste setzt sie auf- gibt sie in der gleichen Weise nach vorn – zum Abschluss letzte und erste Person nebeneinander stellen.

### **Kiste**

Vor der Gruppe steht eine imaginäre Kiste. Nacheinander nimmt jeder Teilnehmer einen Gegenstand aus der Kiste. Um was für einen Gegenstand handelt es sich?

### **Atomspiel**

Alle Mitspielenden laufen unregelmäßig durch den Raum. Die Spielleitung ruft Atom 3, dreier Gruppen werden gebildet, danach Atom 5, Fünfergruppen werden gebildet, usw.

### **Ansager – Test**

Für die Nachrichtensendung des Fernsehens werden neue Ansager und Moderatoren gesucht. Einstellungsvoraussetzung ist das Bestehen des Zungenbrecher-tests.

Jeder Spieler erhält einen Zettel, der Schnellsprechsätze beinhaltet:

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen zwitscherten zwei Schwalben.

Metzger wetz dein Metzgermesser

Die Schleißer schleißern wohlgeschlissene Schleißenscheite

Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid

Die buntbemalten Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.

### **Opernabend**

Die Spieler ziehen Zettel, auf denen eine kleine Handlung vorgegeben ist, die nachgespielt werden soll, und zwar in Form einer Oper. Die Handlung wird selbstverständlich gesungen.

Beispiele: Marktfrauen bedient Kunden mit Gemüse, Arzt teilt einem Patienten seine Krankheit mit, Autoschlosser, Wagenbesitzer den Getriebeschaden, etc.

### **Fangspiel: Katz und Maus**

Einer ist die Katze und bleibt es bis zum Schluss. Wenn sie eine Maus berührt, so erstarrt diese mit gegrätschten Beinen. Die schockgefrostete Maus kann wieder befreit werden, wenn eine andere Maus durch ihre Beine schlüpft.

### **Lachen und Weinen**

Paarübung. Einer fängt an zu lachen, der andere zu weinen. Je mehr der andere lacht, umso mehr muss der andere weinen.

### **Atomspiel**

Alle Mitspielenden laufen unregelmäßig durch den Raum. Die Spielleitung ruft Atom 3, dreier Gruppen werden gebildet, danach Atom 5, Fünfergruppen werden gebildet.

### **Das Ja-Nein-Spiel**

Es werden unsere beliebten Pärchen gebildet. Zwei stehen oder sitzen sich also gegenüber, schauen sich die ganze Zeit in die Augen. Einer darf nur Ja, der andere nur Nein sagen. Viel Emotionen in die Worte legen. Rollentausch

### **Hey, was machst du da?**

Zwei Spieler stehen auf der Bühne.

A fragt B: "Hey, was machst du da?"

B sagt das, was ihm gerade einfällt, z.B. "Ich ernte Kartoffeln."

Daraufhin macht A genau das, was B gerade gesagt hat und erntet Kartoffeln.

Dann fragt B: "Was machst du?" und A antwortet etwas völlig anderes: "Ich besteige den Mount Everest", woraufhin B den Mount Everest besteigt.

Das Ganze sollte möglichst schnell erfolgen.

Stockt einer der Spieler, wird er durch einen anderen ausgetauscht.

## **Geschichte erzählen**

Zweierteam - beide erzählen zusammen eine Geschichte.

Der erste beginnt, z.B. "Lass uns Urlaub machen."

Der zweite fängt seinen Satz immer mit JA an. z.B. "Ja, lass uns in die Berge fahren."

Dann kommt wieder der erste mit: "Ja, lass uns mit dem Bus hinfahren. etc."

Ziel der Übung ist es, Angebote immer anzunehmen und nie zu blocken und NEIN zu sagen.

## **Ja genau, und dann...**

Eine Übung für zwei Spieler. Die beiden haben gemeinsam etwas erlebt und erzählen davon, während sie es nachspielen. Die Spieler stehen nebeneinander, Schulter an Schulter. Alle Bewegungen werden gemeinsam (synchron) gemacht. Die beiden sagen abwechselnd, was als nächstes passiert ist. Jeder Spieler bestätigt das, was der andere gerade gesagt hat, mit den Worten: "Ja genau, und dann..." Wichtig ist, dass jeder Satz einer Handlung (Veränderung der Pose) begleitet sein muss!

Beispiel:

- A: "Weißt du noch, wie wir zur Tür reingekommen sind?" (A und B öffnen die Tür)
- B: "Ja genau, und dann haben wir die Tür wieder zugemacht."  
(A und B schließen die Tür)
- A: "Ja genau, und dann haben wir uns umgeschaut." (A und B schauen sich um)
- B: "Ja genau, und dann..." usw.

Man kann die Übung mit oder ohne Vorgabe machen (mit Vorgabe, z.B. Titel oder Ort der Geschichte, ist es leichter).

## **Ich bin ein Star**

Alle Spieler stellen sich in einer Reihe auf, sodass vor ihnen noch genug Platz ist. Nun geht einer nach dem anderen nach vorne und stellt sich vor die Reihe. Dann sagt er/sie "Ich bin [Name] und bin ein Star!". Der Rest der Leute in der Reihe lässt dabei einen kräftigen Jubel los und feiert den Star. Posieren ist dabei natürlich erlaubt.

Es geht in diesem Spiel darum den Applaus "auszuhalten", Hemmungen abzubauen und jeden einzelnen aus der Gruppe mal richtig zu feiern.

## **König/Königin**

Eine Person setzt sich auf Stuhl vor die Gesamtgruppe und verkörpert den König bzw. die Königin.

Der König/sie Königin ist eine strenge Person, die nur wenige Menschen um sich haben mag. Die Gruppe muss den König/die Königin beschwichtigen. Jeder tritt vor und bietet etwas an, ein Geschenk: ein Lied o.ä..

z.B. Eure Majestät, ich bringe euch ein Dutzend der schönsten Rosen.

Schnipst der König/die Königin mit dem Finger ist das Todesurteil gesprochen.

Der König/die Königin muss das Todesurteil begründen. (z.B. Wie kannst du es wagen, die Rosen zu schneiden, wo sie doch meinem gesamten Volke Freude bereiten sollten).

Der Todgeweihte kann dann noch einen Versuch unternehmen den Herrscher umzustimmen, gelingt dies nicht muss er sterben.

Am Ende des Spiels wird es so eine Menge Tote zu Füßen des Königs/der Königin geben.

## **Der strenge Lehrer**

Drei Spieler sitzen nebeneinander auf drei Stühlen. In der Mitte sitzt der Lehrer, links und rechts sitzen seine Untergebenen. Der Lehrer versucht nun seine Schüler zu unterweisen und mit ihnen zu sprechen. Dabei kann er sich natürlich nur immer einem Spieler zuwenden. Der andere ist jeweils eine treulose Seele: immer, wenn sich sein Lehrer abwendet, zieht er Grimassen und verulkt den Lehrer. Merkt der Lehrer dies, dann wirft er diesen Schüler hinaus und er wird durch einen neuen ersetzt.

## **Geschenke pflücken**

Die Spieler stehen im Kreis. Einer beginnt und pflückt einen beliebigen Gegenstand aus der Luft. Er hält ihn in einer bestimmten Weise und überreicht ihn seinem Nachbarn als Geschenk. Dieser freut sich riesig, sagt, was es ist und bedankt sich. Dann legt er das Geschenk ab und pflückt ein neues Geschenk aus der Luft, usw. Beispiel:

A pflückt einen länglichen Gegenstand und überreicht ihn B: "Hier, das schenk ich dir."

B: "Ui, toll! Eine Bohrmaschine! Sowas habe ich mir schon immer gewünscht! Danke!"

B legt die Bohrmaschine ab und pflückt einen etwa melonengroßen, schweren Gegenstand: "Hier, ein Geschenk für dich!"

C: "Oh, wow, eine Bowlingkugel! Klasse!" usw.

Der eine Spieler macht also eine gestische Vorgabe und der andere Spieler definiert dann konkret, was es ist. (Wie immer gilt: nimm die erste Assoziation, versuche nicht, originell zu sein.) Der Überreichende muss sofort das verbale Angebot des Beschenkten annehmen (auch wenn er sich einen ganz anderen Gegenstand gedacht hatte). Die beiden können, wenn sie wollen, auch ruhig noch 1 bis 2 freundliche Sätze miteinander wechseln, z.B. die Besonderheiten des Geschenks herausstreichen, wofür sie es brauchen können, o.ä.

## Choreographie-Übung

Die Spieler stellen sich im Raum / auf der Bühne in einer rautenförmigen Formation auf (alle mit Blick zum Publikum). Je nach Spielerzahl z.B.:

\*  
\* \* (für 4 Spieler)  
\*

\*  
\* \* \* (für 5 Spieler)  
\*

\*  
\* \*  
\* \* (für 8 Spieler)  
\* \*  
\*

Nun machen die Spieler irgendwelche Bewegungen, und zwar synchron. Dies funktioniert nach dem "Vogelschwarmprinzip": immer derjenige führt, der "die Nase vorn hat" - also derjenige Spieler, der in der aktuellen Blickrichtung keinen anderen Spieler vor sich hat. Alle anderen Spieler kopieren die Bewegungen des momentanen Anführers. Durch die Änderung der Blickrichtung wird die Führungsrolle abgegeben. Dieser Wechsel sollte für das Publikum möglichst glatt und unmerklich sein. Die Darbietung endet, wenn es für das Publikum "nach einem Ende ausschaut" (mit Applaus).

Tipp: nicht zu schnelle Bewegungen machen, dafür ausdrucksstarke.