Kee Material? Kee Problem!

Lippert Marie & Gansen Carine
LGS

Wee kennt dat net? D'Versammlung dauert nëmmen nach 15 Minutten, mee et huet een alles, wat ee geplangt hat, schon duerch. Allez hep, lo nach ee klengt Spill! Mee wat?
Jiddwerengem ass dat scho mol geschitt. Et war een an enger klenger „Noutsituatioun", wou een einfach séier ee Spillche gebraucht hätt, fir d'Zäit ze fëlle bis de Bus kënnt oder bis d'Kanner heem ginn oder bis och déi lescht ukomm sinn.

Dofir hu mir am Kader vun eiser Gilwellaarbecht dëst PDF-Bichelchen entwéckelt, well mir fannen, datt een heiansdo einfach sou ee klengen Ass am Äermel brauch.
Hei fannt dir lauter Iddie fir kleng Aktivitéiten, déi dir ganz einfach ouni Material duerchféiere kënnt!

Autoren:	Gansen Carine (*Grupp Lady B.P. – Leudelange)* Lippert Marie *(Grupp Jang de Blannen – Lëtzebuerg-Belair)*
Grafik:	Hagen Sylvie
Merci fir d'spilleresch Inspiratioun un:	Georges Faber

An dir kënnt eis gäer ëmmer rëm nei Iddien eraschécken, déi mir an eist Heftchen hei mat ophuelen ☺

Dir kënnt eis äer Iddien op dës Emailadress schécken:

keematerial@lgs.lu

Inhaltsverzeechnes

Kee Material? Kee Problem! 1

Inhaltsverzeechnes 3

Wéi sinn d'Logoën ze verstoen? 4

Titel 5

Aarmen Miezi 7

Äisbier a Pinguin 8

An d'mongolesch Yucht 9

Atomer a Moeküler 10

Bauer a Muerten / Hues-Muerten 11

Dat schwaarzt Lach 12

Daumekrich 13

Dillendapp 14

Elefantenmarsch 15

Englesch Bulldog 16

Fänkches 2.0 17

Gekräizt, Ongekräizt 18

Handklappspill 19

Hannendrop 20

Hochzäitsnuecht 21

Hond a Meechter 22
Kapp, Schëller, Knéi a Féiss 23
Kaz a Maus..... 24
Kéi an Inten..... 25
Kettegeschicht..... 26
Killer/Mäerder a Kommissar 27
Knuetspill..... 28
Kreeskrabbelen..... 29
Laurentia, liebes Laurentialein 30
Leader am Krees..... 31
Mir sangen am Reen..... 32
Napoleonssëtz 33
Net laachen 34
Ninja 35
Nues – Ouer..... 36
Opstand 37
Pantomim e bëssen aanescht 38
Quak 39
Radio un, Radio aus 40
Reklammspill 41
Rennmasu..... 42

Rudderspill 43
Samuraï 44
Schaufënsterpoppen 45
Schnappi 46
Schnick-Schnack-Schnuck-Course 47
Schnick-Schnack-Schnuck-Evolutioun 48
Schongspill 49
Skulptur 50
Sortéiert 51
Soziogramm 52
Supermarché 53
Surfer 54
Villglidderegt Monster 55
Zellefänkches 56

Literaturverzeechnes 57

Wéi sinn d’Logoën ze verstoen?

Dëst Symbol bedeit, datt sech beim Spill **vill beweegt** gëtt.

Dëst Symbol bedeit, datt et ee kompetitivt Spill ass an et **ee Gewënner** gëtt.

Dëst Symbol bedeit, datt et méi ee **relaxt, gemittlecht** Spill ass.

Dëst Spill bedeit, datt et éischter ëm d’Gruppendynamik geet, a **jiddweree gewënnt**.

Dëst Symbol bedeit, datt d’Spill geduecht ass, fir **dobaussen** ze spillen.

Dëst Symbol bedeit, datt et sech ëm eng **musikalesch** Aktivitéit handelt.

Dëst Symbol bedeit, datt d’Spill geduecht ass, fir **dobannen** ze spillen.

Dëst Symbol bedeit, datt ee bei dëser Aktivitéit **nodenken** an **iwwerleeë** muss.

Dëst Symbol bedeit, datt d’Spill geduecht ass, fir **dobaussen AN dobannen** ze spillen.

Dëst Symbol bedeit, datt d’Spill als **Nuetsspill** geduecht ass.

éi sinn eis Säiten opgebaut

Titel

D'Dauer vum Spill

Bedenkt w.e.g., datt dat je no Gréisst vum Grupp variiéiere kann.

Spilloflaf:

Hei steet, wéi d'Spill gespillt gëtt.

Variatioun:

Hei sti méiglech Variatiounen vum Spill, wéi dir d'Spill eventuell upasse kënnt, fir ofzewiesselen.

Hei weise mer d'Kategorie(n), ënner déi dat heite Spill fällt.

Hei steet, wourop dir bei dësem Spill oppasse musst !

Ëmmer bereet !

A lass et geet !

Vill Spaass beim Entdecke vun eiser Aktivitéitesammlung!

Aarmen Miezi

1 – 15 Minutten

Spilloflaf:

Jiddwereen sëtzt am Krees. Een ass d'aarme Miezi, déi bei een anere miaue geet, well sie Matleed wëll. Deen „Ugemiauten" muss d'Miezi heemelen an 3x „Aarme Miezi" soen. Sollt déi aner Persoun laachen, gëtt si zur Miezi.

Variatioun:

Een anert Déier auswielen: Aarme Storchi, Aarme Muppi, Aarmen Alligator

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Äisbier a Pinguin

2 Minutte pro Partie

Spilloflaf:

D'Spiller verdeele sech zu zwee an zwee am Raum. Zwee weider Spiller sinn den Aïsbier an de Pinguin. Obwuel dat an der Natur natierlech net sou virkënnt, jot bei dësem Spill den Äisbier de Pinguin. Dee ka sech retten, andeems e sech nieft eng Koppel stellt. Deen um aneren Enn vun der Koppel muss fortlafen, allerdéngs ass hien elo den Aïsbier an den ursprünglechen Äisbier gëtt zum Pinguin.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Äisbier a PinguinWéi bei all Lafspill mussen d'Spiller natierlech beim Bremsen oppassen, fir net aneneen ze knuppen oder auszerutschen.

An d'mongolesch Yucht

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees a wëll an d'Yucht eran. Deen Éischten seet: „Ech kommen aleng" a mécht eng Kniebeuge. Déi nächst zwee soe gläichzäiteg: "Mir kommen zu zwee" a maachen eng Kniebeuge. Déi nächst dräi soen: "Mir kommen zu dräi" a maachen eng Kniebeuge. Déi véier nächst soen: "Mir kommen zu véier" a maachen eng Kniebeuge.

Da gëtt ërem bei 1 ugefaang. Wee sech iert, ass eraus an et gëtt ërem bei deem nächste bei 1 ugefaang. Déi, déi raus sinn, dierfe Kaméidi maachen oder falsch matzielen, fir déi aner z'irritéieren.

Variatioun:

Et seet een "Ech GINN aleng".

Iergendwéi muss ee jo och rëm aus der Yucht eraus kommen.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Atomer a Moeküler

1 – 15 Minutten

Spilloflaf:

All Spiller sinn Atomer, déi sech eenzel a fräi duerch de Raum beweegen, bis de Chef seet, wéi eng Moleküle sech zesummesetze mussen. Z.B.: Bei „Molekül 3!“ mussen d’Spiller sech an 3er-Gruppen zesummen dinn. Déi Spiller, déi iwwreg bleiwen, probéiere sech bei der nächster Geleeënheet ze gruppéieren.

Variatioun:

Amplaz vun Zuele kann een d’Moleküler sech och no Aefaarf, Gebuertsjoer, Liblingsdéier, … gruppéiere loossen.

Wéi bei alle Lafspiller muss een oppassen, datt d’Spiller net anenee knuppen oder sech an hire Gruppe streiden.

Thiesen, Peter. 1997. Freche Spiele. Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. 2. Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.

Bauer a Muerten / Hues-Muerten

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Jiddwereen ausser de Bauer/Hues läit mam Bauch um Buedem am Krees a krämpt sech bei sengem Noper mat den Äerm an. Si si Muerten um Feld, déi de Bauer/Hues gäeren iesse wëll. De Bauer sicht sech eng Muert eraus a probéiert se aus dem Krees ze zéien. Muerten, déi erausgezu goufen, sinn elo och Baueren/Huesen an zéien och un de Muerten, bis just nach eng iwwreg bleift.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Dat schwaarzt LachEt muss een oppassen, datt d'Kanner net ze fest unenee rappen a sech wéi dinn. Wann déi zwou oder dräi lescht Muerte fest uneneen hänken, kënne si och als Team gewannen. De Risiko, seng Box ze verléieren, ass do. Dofir nëmmen und de Foussgelenker zéien. E bësse këddelen ass erlaabt. Oppassen, datt d'Kleeder net futtigerappt ginn.

Dat schwaarzt Lach

15 - 30 Minutten

Spilloflaf:

Ee Spiller kritt e bësse Virsprong a muss sech verstoppen. No e puer Minutten dierfen déi aner ufänke mat sichen. Ween déi verstoppte Persoun fënnt, muss sech och bei him verstoppen an dierf kee Mucks vu sech ginn. Täscheluuchten an aner Hëllefsmëttel sinn net erlaabt.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Ee Start a Schlusssignal (z.B. mat enger Päif) hëlleft, fir jiddwereen um Lafenden ze halen. D'Grenze vum Terrain mussen (am beschten mat enger Liichtquell) gezeechent sinn an et muss op méiglech Geforen higewisen ginn. (Trapen, Lächer, rutschege Buedem, …)

Hechenberger, Alois. Michaelis, Bill, O´Connell, John, M. 2001.Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen. Ökotopia Verlag, Münster.

Daumekrich

2 Minutten pro Partie

Spilloflaf:

Jiddwereen ass zu zwee an zwee. D'Fanger vun der rietser Hand vun den zwee Matspiller krämpen sech aneneen. Den Daum bleift fräi. D'Zil ass et, den Daum vum Géigner mat sengem Daum erofzedrécken a fest ze klemmen. Gekämpft gëtt just mam Daum. D'Hänn an d'Äerm musse sech sou mann ewéi méiglech beweegen.

Variatioun:

Am grousse Krees ass dëst Spill méi flott. Jiddwereen steet am Krees. D'Äerm gi gekräizt, fir datt jiddweree gläichzäiteg mat sengen zwee Noperen een Daumenkrich féiere kann.

Oppassen, datt d'Spiller net ze fest zoudrécken oder d'Äerm verdréien.

Hechenberger, Alois. Michaelis, Bill, O´Connell, John, M. 2001.Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen. Ökotopia Verlag, Münster.

Dillendapp

± 5 Minutten /Partie

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees. Ouni et ze soen, muss jiddwereen sech eng Persoun eraussichen, déi hie wëll ëmkreesen. Bei „lass“ muss jiddwereen probéieren, seng Zilpersoun 3x z’ëmkreesen a sech dann ze sëtzen. Dee leschten, deen nach steet, huet verluer.

Variatioun:

Anplaz ze goe kann een och een ëmsprangen, ëmkrauchen, hannerzeg goen, …

Oppassen, datt d’Leit net anenee knuppen.

Elefantenmarsch

± 5 Minutten

Spilloflaf:

D'Kanner stelle sech an eng Rei a bécke sech no vir, strecken hire lénksen Aarm tëschend de Been nohannen duerch an dee rietsen Aarm strecke si no vir a gräifen domat déi lénks Hand vum Kand, wat virun hinne steet. Lo musse si ee bestëmmte Wee ofgoen, deen de Chef bestëmmt, ouni sech dobäi lass ze loossen.

Variatioun:

D'Profie kann een och hannerzeg goe loossen.

D'Kanner gesinn net vill. Oppassen, datt de Wee ze maachen ass an net ze séier getrëppelt gëtt, sou datt kee fällt.

Englesch Bulldog

2 Minutte pro Partie

Spilloflaf:

All Spiller, bis op een, stinn op enger Säit vum Spillfeld. Deen ee Spiller steet an der Mëtt a rifft: „Englesch Bulldog 1,2,3!“ Dat ass d'Startsignal fir déi aner Spiller, fir eriwwer ze lafen, ouni sech vun der "Bulldog" fänken ze loossen. Gefaangen ass een eréischt, wann den/d'Spiller an der Mëtt een opgehuewen huet/hunn. Wee gefaange gouf, steet och an der Mëtt a muss fänken. Gewonn huet deen, deen als leschten iwwreg bleift.

Variatioun:

Wann engem dat mam Ophiewen ze riskant ass, kann een een och einfach ofklappen.

Fir et méi schwéier ze man, kann ee soen, datt ee bis 5 ziele muss, wann een opgehuewe gëtt, ier een als gefaang gëllt.

Oppassen, datt d'Spiller sech net géigesäiteg wéi doen, wa se opgehuewe solle ginn. Schloen ass natierlech net erlaabt. Je no Terrain besteet Rutschgefor.

Fänkches 2.0

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree fänkt jiddwereen. Wann een ofgeklappt gëtt, muss déi Plaz mat der Hand ofgedeckt ginn. Beim zweeten Ofklappe muss déi Plaz och festgehale ginn. Beim drëtten Ofklappe muss ee stoen bleiwen an ass aus dem Spill eraus. Am Ganze kann een also dräimol ofgeklappt ginn.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

D'Spillfeld net ze grouss man an oppassen, datt d'Leit net falen, wa se sech z.B. um Been unhalen a gläichzäiteg weider lafe mussen.

Hechenberger, Alois. Michaelis, Bill, O´Connell, John, M. 2001.Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen. Ökotopia Verlag, Münster.

Gekräizt, Ongekräizt

1 – 15 Minutten

Spilloflaf:

D'Kanner dierfen dëst Spill net scho kennen! D'Kanner an hir Cheffe sëtzen all an engem Krees, am beschten op Still, fir datt een hir Been och gutt gesäit. De Chef fänkt un. Hie gëtt zwee Bengelen, déi hie gekräizt oder ongekräizt hält, je nodeem, ob seng **Been gekräizt** oder **ongekräizt** sinn, un deen nächste Spiller virun. Dat Ganzt geschitt mat deem Saz: „Ech hu meng Bengelen/mäi Besteck gekräizt/ongekräizt kritt an ech gi se gekräizt/ongekräizt weider. D'Zil ass, datt d'Kanner erausfannen, wéi d'Spill fonktionnéiert an d'Bengelen am richtege Moment gekräizt oder ongekräizt viru ginn.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Gekräizt, ongekräiztFir ongedëlleg Kanner kann dëst Spill séier langweileg oder frustréierend ginn.

Handklappspill

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Jiddwereen sëtzt am Krees um Buedem oder op Still ronderëm een Dësch a leet seng Hänn viru sech op de Buedem oder op den Dësch. Jiddwereen hieft säi rietsen Aarm a leet en iwwer de lénksen Aarm vu sengem rietsen Noper. Ee fänkt un a klappt 1x mat der rietser Hand op den Dësch/Buedem. D'Klappe geet an dës Richtung weider. Wann een 2x klappt, gëtt d'Richtung gewiesselt. Wann ee sech iert, ass déi Hand, déi de Feeler gemaach huet, aus dem Spill a muss hanner de Réck/ënner den Dësch.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Hannendrop

± 10 Minutten

Spilloflaf:

D'Spiller stelle sech zu 2 an 2 vis-à-vis an hale sech mat enger Hand um Handgelenk fest. Ouni sech lasszeloossen, probéieren si sech géigesäiteg op den Hënner ze klappen. Wann een et 3 mol gepackt huet, ginn d'Koppelen nei gemëscht.

Variatioun:

Amplaz den Hënner, kann een och een anere Kierperdeel bestëmmen.

Hei muss een oppassen, datt d'Spiller sech net zevill an d'Spill erasteigeren an ze aggressiv uneneen zéien. Virun allem, wann ee Groussen an ee Klenge géintenee spillen.

Thiesen, Peter. 1997. Freche Spiele. Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. 2. Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.

Hochzäitsnuecht

1 – 15 Minutten

Spilloflaf:

Een oder e puer Leit ginn erausgeschéckt. Ee vun hinne gëtt virun de Grupp gestallt, entweeder einfach esou oder et kann een him e puer Requisite ginn (Een Dëppen op de Kapp, e Rullo Toilettepabeier an d'Hand, …). Dem Grupp gouf gesot, datt bei allem, wat dee virun hinne mécht a seet, si sech virstelle sollen, datt déi Persoun dat an hirer éischter Hochzäitsnuecht géing man. Wann deen Eenzelnen näischt seet, kann een him och e puer Froe stellen oder hien ustellen, eppes ze erzielen.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Net onbedéngt fir Wëllefcher geeegent. Dat Spill ka just gespillt ginn, wa Leit dobäi sinn, déi et nach net kennen. Et fonktionnéiert am beschte mat Leit, déi vill schwätzen a sech selwer net sou eescht huelen.

Hond a Meechter

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Fir dëst Spill brauche mir eng ongerued Zuel Spiller. Jiddweree steet am Krees an huet een anere Spiller viru sech. Déi, déi vir stinn, sinn d'Hënn, déi aner sinn d'Meeschter. Een ass aleng an huet keen Hond. Hie muss engem vun den aneren Hënn een Aen zoudrécken, fir e bei sech ze lackelen. Den "Hond" kënnt da bei dee gelaf a stellt sech hanner de Blënzler. D'Meeschter kënnen hiren Hond um Fortlafen hënneren, andeems si en ofklappen.

Variatioun:

Amplaz Hond a Meeschter kann een et och Päerd a Reider nennen. "D'Déier" dierf just op 4 Patte lafen.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Hechenberger, Alois. Michaelis, Bill, O´Connell, John, M. 2001.Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen. Ökotopia Verlag, Münster.

Kapp, Schëller, Knéi a Féiss

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Ëmmer dat upaken, dat grad am Lidd gesonge gëtt.

Kapp, Schëller, Knéi a Féiss, Knéi a Féiss 2x

Kapp, Schëller an och d'Nues dobäi.

Dono bei all Widerhuelung vum Lidd ee Wuert ewech loossen.

Ugefaange beim Kapp.

Variatioun:

Firwat net emol op englesch oder op franséisch sangen?

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Kaz a Maus

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Et ginn zwee Spiller ausgewielt. Déi aner maachen ee Krees zesummen an hale sech bei den Hänn. D'Maus ass an dësem Krees, d'Kaz ass baussen. D'Kaz probéiert lo an de Krees eranzekommen. De Krees probéiert awer d'Kaz net eranzeloossen, andeems se plazeweis méi zesummeréckele wann d'Kaz probéiert, duerch ze kommen.

Variatioun:

Wann et fir d'Kaz ganz schwéier ass, kann een och eng 2. Kaz dobäi huelen oder de Kanner am Krees soen, si dierften net sou no zesummeréckelen, datt sie sech beréieren.

Deemnowéi 'motiviéiert' d'Kaz ass, kann et sinn, datt si de Kanner am Krees e bësse wéi deet. Et muss een oppassen, datt si net ze brutal ass. Och muss een oppassen, datt d'Kanner net d'Knéien zesummendrécken, wann d'Kaz de Kapp dertëschent huet.

Kéi an Inten

± 5 Minutten

Spilloflaf:

D'Kanner musse fir sech entscheeden, ob si eng Kou oder eng Int sinn, awer ouni et engem aner ze soen. Lo musse si hir Aen zoumaachen, sech verdeelen an ufänken d'Geräisch vun hirem Déier ze maachen. Sou musse si sech erëmfannen an akrämpen, ouni dobäi d'Aen opzemaachen.

Variatioun:

Et kann een ëmmer aner Déiere probéieren !

Oppassen, datt d'Spillfeld sou ass, datt een néierens driwwer falen oder arenne kann, sou datt d'Kanner, déi d'Aen zouhunn, sech net wéi dinn.

Le Fevre, D. N. (2002). *New Games – Faire Spiele für viele.* Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

Kettegeschicht

10 – 15 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees. Ee Spiller fänkt un eng Geschicht z'erzielen (Just 2-3 Sätz). Beim leschte Saz hält de Spiller mattendran op an den nächste Spiller muss wieder erzielen.

Ufankssätz:

„Ee Schëff ass ënnergaang an d'Leit sinn op enger einsamer Insel gestrand…"

„Eng Prinzessin ass an engem Tuerm agespaart…"

„Een Elefant ass aus dem Zoo ausgebrach a leeft elo duerch d'Stad…"

Variatioun:

Amplaz vun engem Saz gëtt ëmmer nëmmen ee Wuert gesot.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Thiesen, Peter. 1997. Freche Spiele. Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. 2. Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.

Killer/Mäerder a Kommissar

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree sëtzt am Krees. Ee gëtt erausgeschéckt (Kommissar). De Killer gëtt vum Chef oder engem anere Kand op d'Schëller geklappt, wärend all déi aner d'Aen zou hunn. Nodeems de Killer gewielt gouf, kënnt de Kommissar erëm eran. De Killer bréngt seng Afferen ëm, andeems hien hinnen een Aen zoudréckt. D'Zil vum Killer ass et, jiddwereen ëmzebréngen, wärend de Kommissar natierlech probéiert, dat ze verhënneren an de Serienkiller ze entlarven an ze stoppen. E kann awer ëmmer nëmmen dräi Leit verdächtegen, soss huet e verluer.

Variatioun:

Unzuel vun der Killer oder Kommissare variéieren.

Killer/Mäerder/KommissarHei dierft näischt schif goen !

☺

Knuetspill

± 5 Minutten

Spilloflaf:

D'Kanner stinn all zesummen an engem Krees. Ee gëtt erausgeschéckt. Déi aner huele sech all bei den Hänn a verkniede sech. Ënner den Äerm duerch, mat engem Been iwwer d'Äerm, a.s.w. An dat ouni d'Hänn lasszeloossen. Da kënnt dat Kand, wat erausgeschéckt gi war, zréck a muss de Knuet léisen, och ouni hir Hänn dobäi lasszemaachen.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Kreeskrabbelen

2 Minutten pro Partie

Spilloflaf:

D'Kanner stelle sech an engem grousse Krees op. Si maachen d'Aen zou a gi lues erof bis op hir Knéien an Hänn. Lo probéiere si, nach ëmmer mat den Aen zou, virsiichteg bis op déi aner Säit ze krabbelen. Sie sollen herno erëm vis à vis vum selwechte Kand stoe wéi virdrun, just eben op der anerer Säit.

Variatioun:

Et kann een och eriwwer goen, sprangen, hannerzeg goen, …

Oppassen, datt keen e sou anenee knuppt, datt ee sech wéi doe kéint.

Baer, U. (1994). 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Deutschland: Klett, Kallmeyer,

Laurentia, liebes Laurentialein

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Laurentia, liebes Laurentialein, wann wollen wir wieder beisammen sein?
Am Mo-hon-tag. Ach, wenn es doch wieder mal Montag wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'.

Laurentia, liebes Laurentialein, wann wollen wir wieder beisammen sein?
Am Die-hiens-tag. Ach, wenn es doch wieder mal Montag, Dienstag wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'.

Dono gëtt ëmmer rëm ee Wochendag dru gehangen. Bei all Wochendag a beim Wuert Laurentia(lein) muss een an d'Knéie goen.

Variatioun:

Amplaz an d'Knéien ze goen, kann och soss eng Sportübung duerchgefouert ginn, z.B. Situp

Laurentia, liebes LaurentialeinHei dierft näischt schif goen !

☺

Leader am Krees

1 – 15 Minutten

Sipploflaf:

Jiddweree sëtzt (oder steet) am Krees. Eng Persoun geet eraus. Ee Leader gëtt bestëmmt an déi aner mussen hir Sëtzpositioun dem Leader senger upassen. D'Persoun, déi erausgaangen ass, steet an der Mëtt a muss erausfannen, ween de Leader ass. Wann de Leader seng Positioun verännert, mussen déi aner am Krees him et nomaachen.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Mir sangen am Reen

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Deen éischten Deel gett gesongen. Ab DAUMEN ERAUS brëllt a mécht de Chef dat vir an d'Kanner man et no. Nom zweemolegen A-CHU-A-CHA… gëtt erëm mam Lidd ugefaangen an et kënnt ëmmer rëm eppes dobäi, wéi et ënne geschriwwen steet.

Mir sangen am Reen, mir sangen am Reen. Wat ass dat ee Gefill, wa mir sangen am Reen! Mir sangen a sprangen an dem Reen.

DAUMEN ERAUS!

A-CHU-A-CHA A-CHU-A-CHA A-CHU-A-CHACHA 2x

IELBÉI ZRÉCK!

KNÉIEN ZESUMMEN!

DEN HËNNER RAUS!

DE KAPP NOHANNEN

D'ZONG ERAUS!

Variatioun:

Loosst iech nach aner witzeg Saachen afalen, bei deenen een domm ausgesäit

Et gesäit enorm domm aus, mee dat ass grad dat Bescht drun.

Napoleonssëtz

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees. Jiddweree muss sech sou dréien, datt de rietsen Aarm no bausse kuckt. Jiddweree mécht een oder méi grouss Schrëtt Richtung Mëtt, fir datt jiddweree widderenee steet. Dann dierf sech jiddwereen op sengem Noper säi Schouss sëtzen.

Variatioun:

Fir dat Ganzt nach méi wäit ze dreiwen, kann een och probéieren, ee Schratt no vir ze goen oder souguer ee ganzen Tuer ze lafen.

Jiddweree muss sech gläichzäiteg sëtzen an dierf net einfach ëmfalen oder aus dem Krees falen, soss falen der zevill gläichzäiteg ëm.
Opstoe muss een am beschte Fall och gläichzäiteg.

Net laachen

1 – 10 Minutten

Spilloflaf:

2 Ekippe stinn zu 2 an 2 vis-à-vis. Si musse sech ukucken, Grimasse schneiden an dierfen net laachen. Wee laacht, ass eraus.

Variatioun:

Wann een et wëll méi schwéier maachen, da kann een d'Reegel aféieren, datt een ebe keng Grimasse schneiden dierf.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Ninja

10 – 15 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet an engem grousse Krees. Ee fänkt un a probéiert engem anere mat engem Schrëtt op de Fouss ze trëppelen. Deen aneren huet ee Schrëtt fir auszewäichen. Dann ass et un him, fir deen nächsten am Krees unzegräifen. Wann ee Fouss getraff gëtt, ass déi Persoun eraus. Gewonn huet, ween als leschten nach steet.

Variatioun:

Amplaz datt een direkt eraus ass, kann een och probéieren, op engem Been weider ze spillen.
Oder et kann een amplaz mat de Féiss d'Ënneräerm vun de Matspiller mat sengen eegenen Ënneräerm ofklappen. Wann engem säin Aarm getraff ass, gëtt deen hanner de Réck gehal.

Just spillen, wann jiddweree Schung un huet.

Nues – Ouer

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Op d'Knéie klappen, mat der rietser Hand un d'Nues gräifen and déi lénks Hand op dat rietst Ouer, rëm op d'Knéie klappen an d'Hänn wiesselen (lénks Hand un d'Nues and déi riets un dat lénkst Ouer) an esou virun, ëmmer méi séier, bis et ze séier gëtt an d'Leit duerchernee ginn.

Variatioun:

Et kann ee sech och eege Rhythmussen iwwerleeën.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Opstand

5 – 10 Minutten

Spilloflaf:

2 Spiller sëtze sech mam Réck widdereneen op de Buedem a probéieren, zesummen opzestoen, wärend hir Äerm matenee verkrämpt bleiwen. Wann hinnen dat gelengt, kënnt een drëtte Spiller dobäi, dann ee Véierten, a.s.w.

Kuckt emol, wéi wäit dir kommt.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

37 Thiesen, Peter. 1997. Freche Spiele. Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. 2. Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.

Pantomim e bëssen aanescht

± 5 Minutten

Spilloflaf:

E puer Spiller ginn erausgeschéckt a kréie gesot, datt si Déieren imitéiere sollen (mat Geräischer). Iwwerdeems kréien déi aner Spiller gesot, datt si all Déier nennen dierfen, AUSSER dat, wat et wierklech ass.

D'Imitatore strenge sech dann nach vill méi un, fir hiert Déier däitlech duerzestellen.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei muss een oppassen, datt déi Kanner déi erausgeschéckt ginn, fir d'Déieren ze imitéieren, d'Spill nach net kennen.

Thiesen, Peter. 1997. Freche Spiele. Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. 2. Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.

Quak

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Ongeféier en Drëttel vun de Spiller si Quaken. Déi aner maachen ee Krees an huele sech bei den Hänn, d'Quake sinn hei an der Mëtt. Quake musse sech lo no vir erof bécken an no hannen trëppelen. Lo maachen déi Spiller, déi de Krees bilden, de Krees op enger Plaz op. D'Quake mussen de Wee erausfannen, dobäi dauernd haart quaken. Wa si de Wee erausfonnt hunn, musse si weider quaken, fir deenen aneren ze weisen, wou et erausgeet.

Variatioun:

Et kann een och ouni Geräischer spillen, dann ass et fir jiddweree méi schwiereg.

Oppassen, datt kee vun de Quaken anenee rennt.

Och oppassen, datt kee fuddelt!

Radio un, Radio aus

5 – 10 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees mam Gesiicht no baussen. Ee Chef steet an der Mëtt a klappt (douce) engem Kand op de Kapp. Dat Kand muss dann ee Lidd sangen (Radio un). Beim nächste Klapps hält de Gesang nees op (Radio aus) an deen nächste Kandidat gëtt séier erausgesicht. Wann ee Kand kee Lidd méi kennt oder eent séngt, dat scho gesonge gouf, ass een eraus.

Variatioun:

Et kann een et och méi schwéier man, andeems een den Tempo erhéicht.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Reklammspill

10 – 15 Minutten

Spilloflaf:

Eenzel oder a Gruppe kréien d'Kanner ee Géigenstand an fir dëse musse si sech eng kreativ Reklamm afale lossen an déi virstellen.

Variatioun:

D'Géigestänn kënne vu bis goen. Ob dat eng eidel Nuesschnappech-packung ass, oder eng aner Persoun. Sidd kreativ!

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Rennmasu

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees. De Chef nennt een imaginärt d'Déier. Ee fänkt un, iwwer dëst imaginärt Déier ze sprangen, dat natierlech am Krees ronderëm weiderleeft, sou datt jiddweree muss probéieren, driwwer ze sprangen. Ugefaang mat enger klenger Rennmaus, gëtt dat Déier ëmmer méi grouss, sou datt een ëmmer méi héich sprange muss.

Z.B.: Rat, Kaz, Deckelsmouk (ganz lues), Wëllschwäin, Kou, Elefant, ...

Variatioun:

Loosst ärer Fantasie fräie Laf wat d'Déieren ugeet!

Muss richteg animéiert ginn, fir datt et Spaass mécht.

Rudderspill

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Zwou oder méi Gruppe setze sech a Reien niefteneen. Si rudderen. (Mat den Äerm no vir gräifen an erëm zréck zéien). Ee Chef steet virun hinnen a seet, wat si him solle bréngen, z.B. eng Strëmp, een Täschemesser, ee Blat, eppes Ronnes, … Ëmmer deen éischten an der Rei muss dat sou séier wéi méiglech liwweren, hien dierf och opstoen. Seng Grupp dierf selbstverständlech hëllefen, andeems si him d'Saache ginn (Si musse bleiwen, wou si sinn) oder Iddie ginn, wou een déi Saach kéint fannen. Ween als éischte beim Chef ofliwwert, kritt ee Punkt. Déi Grupp mat de meeschte Punkte gewënnt. Wann deen, dee vir souz, ofgeliwwert huet, sëtzt e sech hannen a säi Rudderboot, sou datt deen nächsten opstoe muss. Wéi eng Grupp kritt déi meeschte Punkten?

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei muss natierlech opgepasst ginn, wou a wéi d'Kanner lafen. Oppasse bei Fënsteren an Diren, ruteschgen Ënnergrënn oder Lächer, Bengelen, Wuerzelen am Buedem. Bei verkéiersräiche Stroosse muss besonneg opgepasst ginn, datt keen iwwer oder ze no un d'Strooss leeft.

Samuraï

± 5 Minutten

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees. Een ass an der Mëtt, dréint sech, a léisst seng Hand wéi e Schwert niddergoen, fir op een ze weisen. Dobäi rifft en:“Ho!“.

Deen, op dee gewisen gouf, muss dat Schwert mat sengem eegenen ofwieren an hieft säin Aarm wärend hien „Ha!“ rifft. D’Leit riets a lénks vun him gi mat hire Schwerter (Äerm) op deem an der Mëtt säi Bauch lass a ruffen dobäi:“Hu!“ Wee sech iert, ass eraus. Dann dréint sech deen an der Mëtt virun.

Variatioun:

Amplaz Samuraï sinn d’Leit Elefanten. Deen, op dee gewise gëtt, mécht de Rüssel, wärend déi riets a lénks d’Ouere maache mussen.

Geet och nach mat villen anere Varianten.

Wat dat Spill méi séier gespillt gëtt, wat et méi interessant ass!

Schaufënsterpoppen

± 5 Minutten

Spilloflaf:

1-3 Leit ginn a Positioun gesat (wéi eng Schaufënsterpopp). 1 Kand verléisst d'Zëmmer wärend déi aner eppes un de Schaufënsterpoppe veränneren. Wa si fäerdeg sinn, dierf d'Kand erëm erakommen a muss erausfannen, wat verännert gouf.

Variatioun:

Fir et méi schwéier oder méi einfach ze man, kann een d'Unzuel vun de Poppe veränneren oder ganz onopfälleg Saache veränneren. Et kann een och méi Kanner erausschécken, déi matenee kënne schaffen oder géintenee mussen untrieden, fir ze kucken, wee bei senger Popp méi séier ass.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Schnappi

1 Minutt pro Partie

Spilloflaf:

Jiddweree steet am Krees a streckt säi rietsen Aarm mat der oppener Hand viru säi rietsen Noper. Den Zeigefanger vun der lénkser Hand gëtt op dem lénksen Noper seng oppen Hand gestallt. Op ee Signal, z.B. „1, 2, 3“, probéiert all Spiller mat der rietser Hand den Zeigerfanger vu sengem rietsen Noper ze fänken, ouni datt säin eegenen Zeigefanger vu sengem lénksen Noper gefaange gëtt.

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Hechenberger, Alois. Michaelis, Bill, O´Connell, John, M. 2001.Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen. Ökotopia Verlag, Münster.

Schnick-Schnack-Schnuck-Course

± 10 Minutten

Spilloflaf:

D'Kanner ginn zu zwee an zwee vis-à-vis an zwou Reie gestallt. E puer Meter hanner hinnen ass ëmmer eng Linn/ee Feld définéiert an deem si sécher sinn. D'Kanner spille Schnick-Schnack-Schnuck an de **Gewënner** muss fortlafen a sech hanner d'Linn retten, ier de Verléierer hie fänken kann.

Variatioun:

Ee Foulard hannen an d'Box stiechen, deen de Verléierer dem Gewënner muss erauszéien.

Ëmmer op den Terrain oppassen. An enger Wiss kënne Lächer sinn, et ka rutscheg sinn oder d'Leit knuppen aneneen. Am Viraus op méiglech Geforequellen hiweisen!

Schnick-Schnack-Schnuck-Evolutioun

5 – 15 Minutten

Spilloflaf:

Am Ufank ass jiddwereen een Ee. All Eeër rullen duercherneen duerch d'Géigend. Wa sech zwee Eeër begéinen, spille se Schnick-Schnack-Schnuck. De Gewënner entwéckelt sech zum Jippelchen, wärend de Verléierer een Ee bleift. Wann zwee Jippelcher openeen treffen, gëtt de Gewënner zum Hong/Hunn an de Verléierer gëtt erëm een Ee.

De Gewënner entwéckelt sech also ëmmer weider, wärend de Verléierer sech rëm eng Stuf zréckentwéckelt.

Variatioun:

Amplaz sech zréck ze entwéckelen, entwéckelt ee sech net weider. Sou bleift iergend eng Kéier just nach een Ee, dat net weiderkënnt an d'Spill as fäerdeg, soubal kee méi ee Géigner huet an déi meescht Hénger/Hunne sinn.

Ëmmer op den Terrain oppassen. An enger Wiss kënne Lächer sinn, et ka rutscheg sinn oder d'Leit knuppen aneneen. Am Viraus op méiglech Geforequellen hiweisen!

Schongspill

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Jiddwereen deet seng Schong aus a geheit se op e Koup an d'Mëtt vum Krees. Dat Ganzt soll e bësse gemëscht ginn. Bei „Lass" gräift sech jiddwereen 2 Schung, déi net zesumme passen. (Et kënnen och 2 rietser oder 2 lénkser sinn). Wa jiddweree seng 2 Schung méi oder manner gutt unhuet, musse si sech de passende Schung no opstellen. Allerdéngs esou, datt d'Schung erëm richteg niewentenee stinn.

Variatioun:

D'Kanner mussen oppassen, datt si net mat de Käpp anenee knuppen, wa si sech op d'Schung stierzen. Et soll natierlech och kee probéieren, seng Riselaatschen an ze kleng Schung ze drécken a se dobäi futti ze man.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Skulptur

± 10 Minutten

Spilloflaf:

Eng Persoun ass e Kënschtler a gëtt erausgeschéckt. Een ass eng Skulptur (entweder dierf hie sech seng Positioun selwer eraussichen oder de Grupp bestëmmt se). Leider ass de Kënschtler blann a muss eng Kopie vun der Skulptur aus Leem man. De Leem ass allerdéngs een drëtte Matspiller, dee vum Kënschtler blann an déi richteg Positioun bruecht gi muss. D.h. de Kënschtler muss d'Ausgangsskulptur ertaaschten an dann de Leem zu der selwechter modelléieren.

Variatioun:

D'Positioune kënne ganz vill variéiert ginn. Et kann een och zwou Persounen zesummstellen, sou datt si eng Figur erginn.

Oppassen, datt de „blanne" Kënschtler der Skultur an dem Leem net an d'Aen stécht...

Sortéiert

± 5 Minutten

Spilloflaf:

D'Leit musse sech ouni ze schwätzen/oder blann an enger Rei opstellen (der Gréisst no, Aenfaarf, Ënnerwäschemark, Hausnummer, Alter, …). De Chef bestëmmt de Krittär nodeem d'Leit sech opstelle sollen.

Variatioun:

Loosst iech ganz vill verschidde Krittären afalen!

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Soziogramm

± 5 Minutten

Spilloflaf:

De Chef freet z.B. „Ween huet Schokela gäer?“ Jiddwereen, dee Schokela gäer huet, stellt sech op déi eng Säit an déi aner op déi aner Säit.

Ween huet Geschwëster? 1 Brudder/1 Schwëster

Ween huet Hausdéieren?

Variatioun:

Geet natierlech och mat méi wéi 2 Kategoriën.

Hei dierft näischt schif goen !

☺

Supermarché

1 – 15 Minutten

Spilloflaf:

D'Kanner mussen erausfannen, wéi d'Spill fonktionnéiert. Et ass wichteg, datt een d'Virnimm vun de Leit kennt. Jiddweree sëtzt am Krees. Deen Éischte seet: " Ech ginn an de Supermarché op den __ten Stack riets/lénks an ech kafen _____". Dat, wat ee keeft, hängt vum Virnumm of. Z.B.: Mäin ***drëtten*** Noper vu **riets** ass den **A**lain. Also ginn ech op den ***drëtte*** Stack **riets** an ech kafe mir eng **A**vocado. Wann een um Rez-de-chaussée bleift, muss een eppes kafen, wat mat sengem eegenen Ufanksbuchstaf ufänkt.

Variatioun:

Firwat net emol mat de Familljennimm probéieren?

Fir ongedëlleg Kanner kann dëst Spill séier langweileg oder frustréierend ginn.

Surfer

1 Minutten pro Kand

Spilloflaf:

All d'Kanner leeë sech op de Réck, ausser ee Kand, dat stellt sech prett, fir sech queesch iwwer déi aner ze leeën. Wann dat Kand bis läit, da fänken déi aner un, sech ze dréinen, sou datt d'Kand uewen iwwer déi aner bis op déi aner Säit „surft".

Variatioun:

Hei kenne mir keng Variatioun.

Oppassen, datt déi méi kleng Kanner ëmmer tëschend zwee méi grousse Kanner läit, fir datt net dat ganzt Gewiicht zu engem Moment op hinne laascht.

Le Fevre, D. N. (2002). *New Games – Faire Spiele für viele.* Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

Villglidderegt Monster

± 10 Minutten

Spilloflaf:

D'Spiller mussen eng bestëmmt Streck zréckleeën. De Chef gëtt vir, wéivill Äerm a Been zu all Zäitpunkt de Buedem musse beréieren. D'Grupp muss bis zum Zil zesumme bleiwen a Kierperkontakt halen. De Schwieregkeetsgrad léisst sech einfach duerch d'Unzuel vun den erlaabte Glidder variéieren.

Variatioun:

Aus dem einfache Wee gëtt een Hindernisparcours.

Bei méi Gruppe kann een eng Kurs draus man. (Oppassen, datt hei net gefuddelt gëtt.)

Virun allem beim Hindernisparcours muss opgepasst ginn, datt de Grupp net fällt an d'Spiller net zevill unenee rappen.

Hechenberger, Alois. Michaelis, Bill, O´Connell, John, M. 2001.Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen. Ökotopia Verlag, Münster.

Zellefänkches

± 5 Minutten

Spilloflaf:

De Fänker ass eng Zell, déi déi aner fänke muss. Wann en ee fänkt, da muss en dee mat der Hand huelen a si mussen zesummen een Drëtte fänken. Wa si nach ee Véierte gefaang hunn, dann deelt d'Zell sech a si lafen als zwee Pärecher zesumme weider a probéieren déi aner ze fänken.

Variatioun:

Et kann een och eng Aminosaier-Kette bilden. D.h., datt sech kee méi lass loossen dierf, wann ee bis gefaang gouf.

Oppassen, datt beim Fänken d'Kanner, déi sech bei den Hänn halen, net ze vill unenee rappen a sech wéi dinn.

Literaturverzeechnes

- Baer, U. (1994). 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Deutschland: Klett, Kallmeyer.

- Hechenberger, A., Michaelis, B., O´Connell, J. M. (2001). *Bewegte Spiele für die Gruppe Neue Spiele für Jung und Alt für kleine und große Gruppen, für Drinnen und Draußen und für alle Spielsituationen.* Ökotopia Verlag, Münster.

- Le Fevre, D. N. (2002). *New Games – Faire Spiele für viele.* Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

- Thiesen, P. (1997). *Freche Spiele. Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. 2. Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.