

Ideen für Spiele mit Abstand

1. Foto-Safari

Gruppengröße: egal

Material: Handykameras, vorher Motive überlegen

- Die Jugendlichen werden in Kleingruppen losgeschickt und müssen bestimmte Motive fotografieren. Die Motive sollten je nach Umgebung dem Ort angepasst werden.
- Vorschläge: Kirchturm, Bürgersteig, Einkaufswagen, eine besonders schöne alte Tür, eine Parkbank etc.
- Die Gruppe, die als erstes alle Fotos gemacht hat, gewinnt.

2. König des Dschungels

Gruppengröße: mindestens 6-8

Material: keins

- Alle Mitspieler sitzen (mit Abstand zueinander) im Kreis.
- Jeder denkt sich ein Tier und ein dazu passendes Geräusch und eine Bewegung aus.
- Es gibt einen "Thron", derjenige der darauf sitzt (es bietet sich an, dass das zunächst ein Teamer übernimmt) ist der Gorilla, der sich auf die Brust hämmert und dabei brüllt. Er ist der König des Dschungels.
- Ziel des Spieles ist, selbst der König des Dschungels zu werden
- Bevor das Spiel beginnt, muss jeder der Reihe nach sein Tier vormachen, dabei ist Aufmerksamkeit gefragt
- Nun fängt der Gorilla an, macht seine eigenen Geräusche und Bewegungen und direkt danach die eines anderen Tieres im Kreis.
- Das "gerufene" Tier muss mit seinen Geräuschen und Bewegungen antworten und wieder ein anderes Tier rufen und so weiter…
- Ist jemand nicht aufmerksam genug oder fällt ihm kein anderes Tier ein, muss derjenige sich LINKS von dem Gorilla setzen und alle rücken einen Platz auf.





- Das heißt aber auch, dass jeder das Tier von dem Platz übernimmt, auf dem er nun sitzt
- Das Spiel endet einfach nach einer vorher festgelegten Spielzeit oder wenn "die Luft raus ist".

3. Blinzelmörder (Klassiker) Gruppengröße: ab 6 bis 8

Material: keins

- Alle Jugendlichen stehen (mit Abstand zueinander) im Kreis.
- Einer der Mitspieler wird zum Detektiv bestimmt und muss rein bzw raus gehen.
- In der Zwischenzeit bestimmen die anderen einen Blinzelmörder.
- Der Detektiv wird nun wieder dazu geholt und steht in der Mitte des Kreises.
- Der Blinzelmörder blinzelt einzelnen deutlich zu und die "Opfer" müssen ihre Arme vor dem Körper verschränken und sagen "Ich bin tot."
- Der Detektiv hat drei Versuche den richtigen Mörder zu benennen
- Schafft es der Blinzelmörder vorher alle umzubringen, gewinnt er.

4. Auf 100 zählen

Gruppengröße: egal Material: keins

- Die Grundaufgabe ist, von 1 bis 100 zu zählen.
- Dazu nennt jeder reihum eine Zahl.
- Ist die Zahl durch 6 teilbar oder beinhaltet eine 6, wird dafür das Wort "Ups" eingesetzt.
- Macht jemand einen Fehler, beginnt das Zählen wieder bei 1.

5. Flaschen füßeln

Gruppengröße: ab 6

Material: ein oder zwei Flaschen

- Die Mitspieler sitzen sich im Zickzack gegenüber
- Die Aufgabe ist es, eine Flasche nur mit den Füßen weiterzugeben
- Wenn es genug Jugendliche sind, kann man zwei Teams gegeneinander antreten lassen, ansonsten die Zeit stoppen

6. Wasserbombenschleuder

Gruppengröße: ab 4

Material: zwei große Laken, Wasserbomben

- Jede Gruppe bekommt ein großes Laken, an dem sie weit genug voneinander entfernt stehen können
- In die Mitte des Tuches wird eine gefüllte Wasserbombe gelegt
- Ziel ist es, die Wasserbombe mit Schwung in das Tuch der gegnerischen Mannschaft zu schleudern

7. Menschliches Memory

Gruppengröße: mindestens 6 bis 8

Material: keins





- Zwei Spieler gehen raus (oder rein)
- Der Rest der Jugendlichen tut sich jeweils zu zweit zusammen und überlegen sich ein gemeinsames Geräusch
- Danach verteilen sich alle Paare gemischt im Raum oder auf einer Fläche im Freien
- Die Zwei Spieler kommen wieder dazu und rufen jeweils zwei Mitspieler auf, die ihr Geräusch machen
- Ziel ist es, die Paare zueinander zuzuordnen

8. Minenfelder

Gruppengröße: ab 4

Material: Augenbinden (am besten für jeden eine eigene) , Gegenstände, die gerade zur Hand sind

- Einem Mitspieler werden die Augen verbunden
- Auf einem vorgegebenem Abschnitt liegen verschiedene Gegenstände, die die Minen darstellen
- Die anderen versuchen nun, dem Blinden durch das Minenfeld zu kommandieren
- Wird eine Mine berührt, bleibt der Spieler dort stehen und der Nächste wird "blind".

9. Peng

Gruppengröße: mindestens 6 bis 8

Material: keins

- Die Mitspieler stehen im Kreis
- Einer steht in der Mitte, dreht sich, formt mit den Fingern eine Pistole, zeigt auf einen der anderen und schreit "Peng"
- Der, auf den gezeigt wurde, duckt sich
- Die beiden neben dem "Opfer" müssen sich nun duellieren, in dem sie ihre imaginären Pistolen ziehen und ebenfalls "Peng" rufen
- Wer zu langsam ist, verliert und muss als nächstes in die Mitte

Zusammengetragen von Denise Watermann, Studierende Evangelistenschule Johanneum



