

# Kuhstall

## Dauer

10 - 20 Min

## Vorbereitung

0 keine

## Gruppe

15 - X

## Kategorie

Drinnen, Draußen, Kurz&Knackig, Große Gruppen (> 15)

Die MitspielerInnen finden sich in Dreiergruppen zusammen. Jeweils zwei SpielerInnen bilden mit ihren Händen einen Stall. Die dritte Person steht in dem Stall und ist die Kuh. Eine überzählige Person steht in der Mitte und gibt den ersten Befehl. Ihr Ziel ist es, in der nächsten Runde nicht mehr in der Mitte zu stehen, sondern einen Platz als "Stallteil" oder "Kuh" zu finden. Befehl "Stall": Alle Ställe suchen eine neue Kuh (Stallteile müssen nicht zusammenbleiben). Befehl "Kuh": Alle Kühe suchen einen neuen Stall. Befehl "Kuhstall": es wird wild getauscht. Der Spieler, der nach dem Tausch übrigbleibt, ruft den nächsten Befehl.

## Varianten

## Material

## Quelle

St. Mariä Himmelfahrt Mülheim, St. Gertrud Wattenscheid, Caro

## Was machst Du da?

Alle stellen sich im Kreis auf. Ein Beispielablauf: A macht eine Bewegung, z. B. sie kratzt sich am Kopf. Die Nachbarin B fragt: "Was machst du denn?" A sagt etwas anderes: "Ich hüpfte auf einem Bein." Daraufhin hüpfte B auf einem Bein und wird von der nächsten Nachbarin gefragt, was sie denn macht. Sie antwortet z.B.: "Ich spiele Klavier." Und so weiter. Das Spiel ist nach ein, zwei Runden zu Ende, wenn ein Leiter antwortet: "Ich beende dieses Spiel."

---

### Wichtige Infos

#### Varianten:

Erschwert wird das Spiel, wenn die Leiter die Regeln nicht explizit erklären, sondern einfach anfangen, und die Spieler die Regeln dann selbst herausfinden müssen.

#### Gruppenphasen:

Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

#### Spielezweck:

Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

#### Ort:

Gruppenraum, Gebäude

#### Dauer:

unter 5 Minuten

# Aufschrei

## Dauer

5 Minuten

## Vorbereitung

0 keine

## Gruppe

ab 10 Personen

## Kategorie

Drinnen, Draußen, Kreisspiele, Kurz&Knackig, Große Gruppen (> 15)

Alle Mitspieler stehen eng zusammen im Kreis und schauen auf den Boden. Jede\*r muss sich eine\*n Mitspieler\*in überlegen, wem sie in die Augen schauen wollen, gibt die Spielleitung ein Kommando und die Spieler heben die Köpfe. Schreie, die nicht zum Mitspieler\*in gehören, scheiden aus dem Spiel aus und setzen sich. Dies passiert mit einem theatralischen Aufschrei, zu dem sich beide nach dem Aufschrei setzen. Das Spiel vorbei und sie haben das Spiel gewonnen.

## Varianten

### Material

- keins

### Quelle

Pfarrei St. Pankratius Oberhausen

# Fingerkreis

## Dauer

5 Min

## Vorbereitung

0 keine

## Gruppe

05 - X

## Kategorie

Dinnen, Draußen, Viel Action, Kreisspiele, Kurz&Knackig, Große Gruppen (> 15), Kleine Gruppen ( $\leq$  6), wenig Sprachkenntnis erforderlich

Alle stellen sich in einen Kreis. Jede\*r hält die rechte Hand flach zum rechten Nachbar. Zugleich stellt jede\*r den linken Zeigefinger senkrecht auf die rechte Hand des linken Nachbarn. Auf das Kommando "Hepp!" versucht jede\*r Spieler\*in seinen linken Zeigefinger von der Handfläche des Nachbarn zu entfernen. Gleichzeitig versucht dieser, den Zeigefinger fest zu halten. Auf andere Wörter die nicht festgelegt sind (z.B. "Hopp!") darf nicht reagiert werden.

## Quelle

Pfarrei St. Pankratius in Oberhausen

### **Go – Stopp – Jump – Squad-- Wiggle-- Freeze**

Die Teilnehmer gehen bei der Ansage: "GO" durch den Raum. Bei der Ansage: „ Stopp“, bleiben sie stehen. Ebenso werden die anderen Aktivitäten eingeführt. Nach ein paar Durchgängen werden die Begriffe in ihrer Ausführung vertauscht, sodass z.B. bei „Stopp“ gegangen, bei „Go“ stehen geblieben wird usw.