

## Spiel-Ideen

### **Fussball mit dem Schuh in der Hand**

Es werden zwei Mannschaften aufgestellt. Jeder Mitspieler muss einen Schuh ausziehen. Dann wird Fußball nach den üblichen Regeln gespielt. Einzige Ausnahme: Die Spieler dürfen den Fußball ausschließlich mit dem Schuh in ihrer Hand „treten“.

=> *Hinweis auf die Gesetze Gottes – Wir haben die Regeln geändert und schon ist es ein anderes Spiel – Das Ergebnis ist irgendwie nicht dasselbe.*

### **Luftballon-Spiel**

Alle bilden einen Kreis, halten sich an den Händen und versuchen ohne den Einsatz ihrer Hände einen Luftballon in der Luft zu halten. Spannend wird es, wenn der Luftballon aus dem Kreis herausfällt, denn dann muss der ganze Kreis reagieren und sich vollständig zum Luftballon bewegen.

=> *Hinweis auf 1.Kor.12 (Ein Leib, viele Glieder)*

### **Zoo**

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter geht herum und flüstert jedem einen Tiernamen zu (Fuchs, Kuh, Affe, Nilpferd, usw.). Wichtig ist dabei, dass vorerst keiner den Tiernamen des anderen kennt.

Anschließend müssen sich alle in den Armen eingehakt an dem linken und rechten Nachbarn festhalten. Der Spielleiter ruft nun ein Tier (z.B.: Kuh) und der Genannte muss versuchen sich sofort auf den Boden zu setzen. Seine Nachbarn, die einen anderen Tiernamen haben, versuchen ihn daran zu hindern (Wichtig: Es sollte genug Platz nach hinten vorhanden sein).

In der nächsten Runde kann der Spielleiter abwechselnd immer nur zwei Tiernamen verteilen (z.B.: Kuh und Fuchs). Ruft er nun einen Tiernamen, will sich die Hälfte der Stehenden setzen. Ein wundervolles Gezerre bricht los.

In der letzten Runde kann der Spielleiter jedem den gleichen Tiernamen zuflüstern und ihn anschließend ausrufen. Ein gleichmäßiges und überraschtes „Plumps“ wird die Reaktion sein.

### **Spiele mit der Zeitung:**

#### 1. Knüppel

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Einer steht mit verbundenen Augen in der Mitte. Ihm wird eine zusammengedrehte Zeitung als „Knüppel“ gereicht. Alle Teilnehmer bekommen eine Zahl. Der „Blinde“ in der Mitte nennt zwei Zahlen. Die Teilnehmer mit den genannten Zahlen müssen nun versuchen so schnell wie möglich ihre Plätze zu tauschen, während „der Blinde“ in der Mitte versucht die sich im Platzwechsel befindenden Teilnehmer mit der Zeitung zu schlagen. Wenn „der Blinde“ einen getroffen hat, darf er sich die Binde abnehmen und sich auf den Platz des Getroffenen setzen. Nun ist „der Getroffene“ mit verbundenen Augen in der Mitte.

2. Gib sie weiter

Es werden zwei gleichgroße Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft setzt sich in einer Reihe hin. Dem ersten Mitspieler jeder Mannschaft wird nun eine Zeitung gegeben. Auf ein Kommando müssen beide Mannschaften versuchen die Zeitung vollständig und so schnell wie möglich mit den Füßen an den jeweils nächsten Mitspieler weiterzugeben. Welche Reihe zuerst fertig geworden ist, hat gewonnen.

3. Wörter finden

Der Spielleiter hat zuvor aus mehreren Zeitungen 20 unterschiedliche Wörter herausgesucht. Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt einen Zettel auf dem jeweils 10 der herausgesuchten Wörter notiert sind. Nun müssen die Gruppen ihre Zeitungen nach den 10 Wörtern durchwühlen und versuchen herauszufinden, wo die Wörter stehen. Welche Gruppe zuerst alle Wörter gefunden hat, hat gewonnen.

4. Tiere aus der Zeitung ausreißen

welche Gruppe innerhalb von 2 Minuten mehr Tiere geschafft hat, hat gewonnen. Die Tiere sollen so genau wie möglich aus dem Papier gerissen werden. Dabei geht es nicht um Tierfotos, sondern darum frei wählbare Tierkonturen aus dem Papier zu reißen.

### **Kuhglocke**

Allen Spielern werden die Augen verbunden - nur einem nicht. Dieser Eine bekommt eine Glocke an die Hand gebunden. Nun müssen alle anderen versuchen den Spieler mit der Glocke zu fangen.

### **Sonoskop der Geschehnisse**

Alle Spieler sitzen im Kreis und schreiben eine Geschichte aus den Geräuschen, die der Spielleiter grade macht (Trällern, Brummen, Zwitschern, Klicken, Schnaufen, Pfeifen, ... eben irgendwelche bekannten Geräusche nachahmen). Wer zum Schluss die lustigste Geschichte hat, hat gewonnen.

### **Spinne**

Die Spieler werden in zwei oder mehrere große Gruppen geteilt. Jede Gruppe wird vom Spielleiter mit einem Seil umwickelt. Fest verzurrt starten alle Gruppen von einem Startpunkt und müssen dann gleichzeitig anfangen sich auf ein Ziel zu zubewegen. Wer zuerst angekommen ist, hat gewonnen.

*Michael Hochberg, EC-Referent*