

## **Erprobte Spiele für Freizeiten und Gruppenstunden mit Kindern und Jugendlichen**

3. Revision, Oktober 2001

### **Vorwort**

Diese Spielekartei ist aus meiner Arbeit als Betreuer und Leiter von Kinder- und Jugendgruppen der ev. Kirchengemeinde Oberstein (Idar-Oberstein) sowie aus dem Übungsprogramm des Turnvereins Oberstein hervorgegangen.

Einige dieser Spiele habe ich mitentwickelt, die meisten haben jedoch eine lange Tradition und werden schon seit mehreren Jahrzehnten in wöchentlichen Veranstaltungen bei uns oder in Freizeiten im Jugendfreizeitheim Heiligenbösch gespielt, erprobt und weiterentwickelt. Insofern wird man hier viele "Klassiker" wiederfinden.

Es gibt in der Kartei keine vollständig aufbereiteten Spiele. Genauso wie für Alfred Biolek fertig gemahlener Pfeffer aus der Dose "Teufelswerk" ist, finde ich es ein Gräueltum, Kindern Spiele vorzusetzen, die nicht auf ihr Alter, die Örtlichkeiten und die jeweilige Stimmung zugeschnitten sind. Es wird hier also keine Patentrezepte geben, sondern Erzählungen und Anregungen. Deshalb reicht die Kartei auch von "banalen" und einfachen Sachen wie Völkerball oder Fangspielen (die – das ist ihr Vorteil – mit sehr einfachen Mitteln zu spielen sind) bis zu Fantasie – Tagesgeländespielen oder Showabenden, für die wir auf unseren Freizeiten oft mehrtägige, aufwändige Vorbereitungen treffen mussten und die uns einiges Kopfzerbrechen kosteten. Aber diese Spiele, auf die man auch später noch von ehemaligen Teilnehmern angesprochen wird, waren dann auch immer das Salz in der Suppe unserer Freizeiten, und der Spaß damit sowie die Freude der Kinder daran machten denn auch alle Mühen und Anstrengungen wieder wett.

---

Meine Kartei fängt dem Kapitel Kennenlernspiele an, mit denen man eine Freizeit oder eine Veranstaltung mit sich untereinander nicht bekannten Leuten wohl beginnen wird. Es sind als Nächstes weitere (Kreis-) Spiele für Innen und Außen angeführt, die schnell vorbereitet sind und vor allen Dingen Spaß machen.

Im Folgenden wird man sehr viele *Action-Spiele* finden. Sie mögen zwar nicht immer pädagogisch und intellektuell so sinnvoll sein, wie das vielleicht oft gefordert wird. Doch wird die Besprechung von "Kunst am Baum" den Gemeinsinn in einer Freizeit sicherlich auch nicht besser fördern als die Zusammenarbeit und Begeisterung der Kinder an Aufgaben, Wettkämpfen, Spiel, Sport und am Toben. Dadurch entsteht ein Wir-Gefühl in der Gruppe und durch die Bewegung an der "frischen Luft" wird ein Ausgleich zu den Belastungen in der Schule geschaffen.

Es sind weiterhin die schon erwähnten Tagesgeländespiele und Showabende angeführt. Es folgt ein Kapitel über Party- und Diskospiele, mit denen man die Scheu – gerade von kleineren Kindern – vor dem Tanzen etwas abschwächen kann. Trotzdem können diese Spiele auch bei Jugendlichen oder Erwachsenen für gehobene Stimmung sorgen. Im Kapitel Gute Nacht stelle ich Möglichkeiten vor, mit möglichst einfachen Mitteln Kinder, die Heimweh haben, zu beruhigen; oder einfach die Gemüter durch etwas ruhigere Spiele abzukühlen. Hier finden sich sowohl das altbekannte Stadt-Land-Fluss als auch Vorlesegeschichten oder Rätsel.

Besonders hinweisen möchte ich auf das neue Kapitel Aufsichtspflicht und Haftung. Hier gebe ich zwei Buchempfehlungen zu diesem wichtigen Thema ab.

Oliver Biegel

Idar-Oberstein im Juli 1998

### **Anmerkungen zur ersten bis dritten Revision:**

In den Revisionen wurden Fehler und Ungenauigkeiten in den Texten beseitigt, zudem einige Spielbeschreibungen verbessert. Hier habe ich auch den vielen E-Mails der Besucher dieser Seite zu danken, die ihren Teil dazu beigetragen haben. Neu ist ein Kapitel zum Thema Aufsichtspflicht und Haftung sowie die überarbeiteten Zeichnungen. Es wird auch weiterhin keine Spiele auf dieser Seite geben, die übernommen werden, ohne in unseren Freizeiten

getestet worden zu sein. Dadurch wird sich diese Seite auch nur langsam vergrößern, aber ich möchte Wert auf Qualität legen.

*Jugendarbeit, egal ob sie in Vereinen oder in der Kirche stattfindet, kann – wie ich finde – ein wertvoller Beitrag gegen Ausländerfeindlichkeit und Rechtsradikalismus sein. Bei Spiel und Sport vergessen die Jugendlichen ganz selbstverständlich Unterschiede von Hautfarbe und Herkunft. Spaß an der Sache und Mannschaftsgeist stehen im Vordergrund. Wenn man in einem Spiel gewinnen will, schafft man dies nur ZUSAMMEN. Deswegen ist das Engagement für die Jugendarbeit heute mehr denn je ein wertvoller Beitrag für unsere Gesellschaft. Auch dazu soll meine Internetseite dienen und sie soll alle ermuntern, ihren eigenen kleinen Beitrag zu leisten.*

*Oliver Biegel*

*Idar-Oberstein im Oktober 2001*

Hinweise an den Verfasser werden unter der E-Mail [oliverbiegel@web.de](mailto:oliverbiegel@web.de) gerne entgegen genommen.

# 1. Kennenlernspiele

## 1. Namenskette

Wird am besten im Kreis gespielt. Es geht darum, die Namen der Mitspieler kennen zu lernen. Das Spiel ist in mehreren Variationen möglich.

- Der erste Mitspieler nennt seinen Namen und sein Hobby und macht dies kurz pantomimisch mit Geräuschen vor (z.B. "ich heiÙe Peter und mache gerne Karate" mit entsprechendem Gefuchtel). Der Nächste im Kreis nennt den Namen seines Vorgängers, macht die Bewegung nach und nennt dann seinen eigenen Namen, usw. Man kann als Bedingung stellen, dass alle bisher genannten Namen wiederholt werden oder auch nur die letzten beiden...
- In einer anderen Variation geht es darum, dass jeder Mitspieler reihum seinen Namen nennt, was möglichst schnell geschehen soll (Stoppuhr!). Nach einigen Runden sollten die Teilnehmer darauf kommen, ihre Namen gleichzeitig zu nennen ("Schnellstes Namenspiel der Welt").
- "Ich heiÙe **P**eter, fahre zum **M**ond und nehme eine **P**alme mit." Wer das System errät, darf mitfahren, ansonsten muss er eine Runde aussetzen (▶ Spiel Nr. 18, Kapitel 2).
- Ein Mitspieler nennt seinen Namen und wirft einem anderen einen Ball zu. Der muss nun den Namen des Werfers wiederholen, anschließend seinen eigenen nennen und dann den Ball weiter werfen. Auch der nächste nennt nun den Namen des letzten Werfers u.s.w.

Um das Spiel zu erschweren, kann der Werfer auch noch den Namen desjenigen nennen, dem er den Ball zuwerfen möchte, also Stefan–Detlef–Peter, Detlef–Peter–Silke, Peter–Silke–Heike, usw.

- "Eledil und Krokofant": Die letzte Variation ist kompliziert. Der Spielleiter gibt jeweils an seinen rechten und linken Nachbarn einen Gegenstand heraus (Tempo – Päckchen, Gabel, o.Ä.). Zu seinem rechten Nachbarn (nennen wir ihn der Einfachheit halber Peter) sagt er: "Das ist ein Eledil!". Peter fragt nun: "Was ist das?", worauf der Spielleiter antwortet: "Das ist eine Eledil!". Nun gibt Peter das Eledil an seinen Nachbarn weiter und sagt: "Das ist ein Eledil". Dieser fragt nun wiederum: "Was ist das?", worauf dann Peter den Spielleiter dasselbe fragt, zur Antwort bekommt, dass das ein Eledil sei, was Peter nun wieder seinem Nachbar sagt, u.s.w. Zur gleichen Zeit geht das ganze auch nach links los. Der Reiz dieses Spiels ist das ständige Hin- und Herfragen nach den Gegenständen. Besonders interessant wird es, wenn sich die Wege der Gegenstände überkreuzt haben. Zur besseren Verständlichkeit ist das Ganze hier grafisch dargestellt (Spieler 3 hat gerade von Spieler 2 das "Eledil" bekommen):



## 2. Ich sitze im Grünen

Sicher eines der bekanntesten Spiele. Trotzdem eine kurze Erklärung: Stuhlkreis mit einem freien Platz. Der Teilnehmer links neben diesem Platz rutscht mit den Worten "Ich sitze" auf diesen rüber. Der nächste Teilnehmer rutscht auf den jetzt freien Platz mit den Worten "Im Grünen" weiter; das Ganze setzt sich mit den Worten "Und liebe" und "Ganz heimlich" fort. Der nächste Spieler rutscht nun auf den freien Platz rüber und nennt einen Namen (bei Jungen natürlich ein Mädchenname und umgekehrt). Der Angesprochene muss nun möglichst schnell aufstehen und sich auf den freien Platz setzen. Dessen Nachbarn müssen ihn daran allerdings hindern (festhalten, Bein stellen, etc.). Schafft er es, den Platz zu erreichen, so wird das Spiel an dem neuen freien Platz fortgesetzt.

Bei sehr jungen Teilnehmern (4 bis 7 Jahre) ist es oft extrem problematisch, wenn sich Mädchen einen Jungen aussuchen müssen und umgekehrt. Dies kann man hier dann auch weglassen.

### 3. Zipp Zapp

Stuhlkreis, ein Platz weniger als benötigt, sodass ein Mitspieler in der Mitte steht. Dieser geht nun auf ein Kind zu und sagt "Zipp!", worauf dieses ihm den Namen seines linken Nachbarn sagen muss; oder bei "Zapp!" den seines rechten Nachbarn. Schafft es das nicht, so muss es selbst in die Mitte. Bei "Zipp Zapp!" müssen alle die Plätze wechseln und derjenige, der in der Mitte bleibt, macht weiter.

### 4. Maulwurf

► Spiel Nr. 3, Kapitel 7) Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die sich untereinander schon etwas kennen. Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüber auf den Boden setzen. Dazwischen halten zwei Helfer einen Fallschirm (oder ein großes Bettlaken o.Ä.), sodass die beiden Gruppen sich nicht mehr sehen können. Nun bestimmt jede Gruppe wortlos (!) einen "Maulwurf", der sich mit dem Rücken zum Fallschirm setzt. Sodann wird der Fallschirm weggenommen. Nun muss jede Gruppe ihrem Maulwurf möglichst schnell beschreiben, wer sich hinter seinem Rücken befindet (Namen dürfen dabei natürlich nicht genannt werden). Diejenige Gruppe, die dies am schnellsten schafft, hat gewonnen und erhält den Maulwurf der Gegner.

Das Spiel ist eher für ältere Gruppen geeignet, die etwas geschwätziger sind. Der positive Effekt an diesem Spiel ist, dass es eigentlich keine Verlierer gibt, da die Verlierer alle in die große Gewinnergruppe kommen.

### 5. Alphabet

Die Spieler müssen sich selbstständig innerhalb möglichst kurzer Zeit in der richtigen Reihenfolge des Alphabets (A am Anfang, Z am Ende) oder nach Alter aufstellen. Kann auch als Geschlechterwettkampf geführt werden.

Vor allem für große Gruppen oder als ► Staffelspiel geeignet.

### 6. Mein rechter, rechter Platz ist frei

Die Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis, ein Platz davon ist frei. Der Spieler links des freien Platzes sagt nun: "Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den / die [Name eines Mitspielers] herbei. Der Aufgerufene fragt nun: "Als was soll ich kommen?", worauf der andere Spieler nun ein Tier vorschlägt, als das dieser nun den Weg zurücklegen muss (z.B. Elefant, Schlange, Affe...).

Eher für jüngere Gruppen geeignet.

## 2. Kreisspiele (innen)

### 1. Romeo und Julia

Stuhlkreis, 1 freiwilliger Junge, 1 freiwilliges Mädchen. Dem Jungen (= "Romeo") werden die Füße verbunden, dem Mädchen (= "Julia") die Augen. Nun muss Julia Romeo fangen, dieser möchte allerdings nicht so ganz. Julia muss dabei dauernd rufen "Romeo, wo bist du?", worauf Romeo sich dann auch immer meldet und dann wieder weghüpft.

Hier sollten die Betreuer aber während des Spiels darauf achten, dass das Gegröle und Gelächter der Kinder nicht überhand nimmt, da Julia sonst die Antworten Romeos nicht mehr verstehen kann. Das Spiel ist beendet, wenn Julia ihren Romeo gefangen hat und kann anschließend mit zwei weiteren Kandidaten fortgesetzt werden. Wenn sich am Ende des Spiels auch zwei Betreuer bereit erklären, die Rollen Romeos und Julias zu übernehmen, kann dies oft die Stimmung noch zusätzlich anheben. Meistens wird dies jedoch irgendwann automatisch von den Kindern gefordert.

### 2. Zeitungsschlacht

Dieses Spiel ist ein eher wildes und ganz gut dafür geeignet, die Teilnehmer sich austoben zu lassen. In die Mitte des Stuhlkreises wird ein aus Zeitungen und Packband zusammengebauter "Knüppel" auf einen Hocker gelegt. Peter, der das Spiel anfängt, nimmt den Knüppel und haut ihn auf das Knie irgendeines Teilnehmers (nennen wir ihn John) (dies – und das sollte man dabei betonen – darf natürlich nicht so fest sein, dass dabei Kniescheiben zerspringen!). Nun muss Peter versuchen, den Knüppel wieder auf den Hocker zurückzulegen und den Platz Johns zu ergattern. John ist zwischenzeitlich aufgestanden und nimmt nun den Knüppel in die Hand, sobald dieser auf dem Hocker liegt. Damit muss er versuchen, Peter, der sich gerade setzen will, abzuschlagen. Schafft er das, so darf sich John wieder hinsetzen, und Peter muss sich einen neuen Gegner suchen. Schafft John es nicht, so muss er weitermachen und einem anderen auf das Knie schlagen.

Für Peter wäre es auch erlaubt gewesen, John beim Ablegen des Knüppels auf den Hocker zu behindern (stupsen, festhalten,...). Der Knüppel darf übrigens nicht runterfallen!

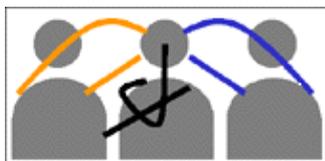
Man kann auch festlegen, dass jemand, der beim Setzen abgeschlagen wurde, ausgeschieden ist und die Beine übereinander schlagen muss (K.O.-System).

### 3. Elefant, Palme, Toaster

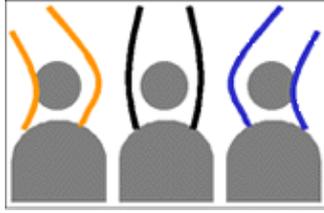
In diesem Spiel müssen jeweils 3 Mitspieler auf Zuruf bestimmte Motive pantomimisch und akustisch vorspielen; die Art und Weise der Bewegungen sorgt dabei regelmäßig für große Lacherfolge. Das Spiel sollte zunächst von den Helfern ausprobiert werden, damit man es den Kindern dann besser vorstellen kann, außerdem sollte man den Kindern die Figuren erst nach und nach zeigen.

Wichtig ist jedoch, dass man die Darsteller willkürlich aussucht und die Figuren in einer raschen Abfolge hintereinander aufgerufen werden.

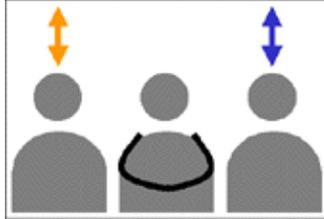
- *Elefant*: Der Mittlere greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen linken Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler bilden die Elefantenohren, dazu machen alle das Geräusch "Trörö!"



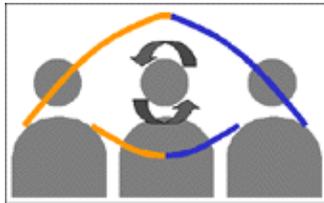
- *Palme*: Der Mittlere streckt seine Arme senkrecht nach oben, die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch "Wusch".



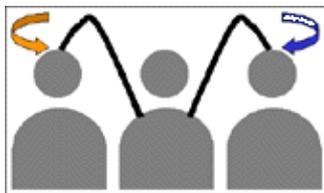
- *Känguru*: Der Mittlere bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden "Korb", die anderen daneben wippen hoch und runter und sagen dazu "Tschiboing, tschiboing, tschiboing".



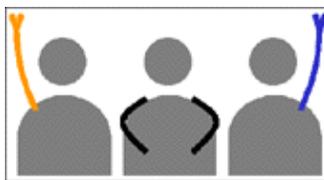
- *Waschmaschine*: die beiden äußeren Mitspieler fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem Mittleren entsteht, der darin seinen Kopf kreisen lässt (svw. Headbanging); dazu: "Määnäänäänäänään!"



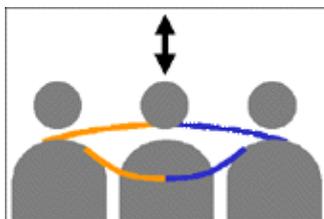
- *Mixer*: die drei Leute stehen auf, der Mittlere hält seine ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbarn, Zeigefinger nach unten, während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: "Nööönnnnn!"



- *Feuerwehr*: der Mittlere macht die Bewegung, an einem waagrecht stehenden Lenkrad zu drehen, die anderen beiden halten ihren jeweils äußeren Arm nach oben und drehen dabei die u-förmig geformte Hand, der eine sagt: "Blaulicht, Blaulicht, Blaulicht", der andere sagt: "Lalü lala, lalü lala"



- *Toaster*: die drei stehen auf, die beiden äußeren geben sich jeweils die Hände und schließen somit den Mittleren ein. Dieser springt darin auf und ab und sagt: "Ding, ding, ding, ding".



- *Exhibitionist*: der Mittlere steht auf und macht die typische exhibitionistische Handbewegung (Öffnen der Jacke), während die beiden anderen verschämt zur Seite gucken und empört "Ooooooooooh!!!!!" rufen.



#### 4. Familie Meier, Geier, Schreier

Bei diesem Spiel können sich die Kinder so richtig austoben und sich die Seele aus dem Leib brüllen:

Es werden Zettel vorbereitet, auf denen jeweils die verschiedenen Familienmitglieder der Familien Meier, Geier, Schreier, Leier, Reiher, Feier, Seiher, Weiher, Beier... stehen. Die Mitglieder sind jeweils: Großvater, Großmutter, Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Hund.

Die Zettel werden nun wild durcheinander an die Kinder verteilt. Aufgabe der Kinder ist es nun, sich familienweise zusammenzufinden und sich dann in der o.a. Reihenfolge (also Opa, Oma, Papa, Mama...) aufeinander zu setzen; wer dies zuerst schafft, ist Sieger. Gar nicht so einfach, bei all den ähnlich klingenden Familiennamen!

#### 5. Pudding essen

Zwei Teilnehmer müssen sich gegenseitig möglichst schnell bei verbundenen Augen gleichzeitig mit Pudding füttern (jeder hat einen Napf vor sich stehen). Welches Paar dies am schnellsten schafft hat gewonnen; der Spaß beim Zuschauen wird hier allerdings eher im Vordergrund stehen. Schlabber-Lätzchen nicht vergessen!

Auch als Party-Spiel geeignet.

#### 6. Schuhe suchen

Alle Teilnehmer ziehen ihre Schuhe aus und werfen sie auf einen Haufen, wo sie bunt gemischt werden. Nun werden 3 Kandidaten in die Mitte auf jeweils einen Stuhl gesetzt. Dann werden ihnen die Augen verbunden. Nun müssen sie möglichst schnell 2 Paar gleiche Schuhe finden, die dann unter die Stuhlbeine gestellt werden. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen.

Auch als Party-Spiel geeignet.

#### 7. Flüsterpost

Auch sicherlich ein sehr bekanntes Spiel: Stuhlkreis, der Erste flüstert ein Wort oder einen Satz in das Ohr seines Nachbarn, der das dann wiederum weitersagt, usw. der Letzte im Stuhlkreis sagt nun das, was er verstanden hat, laut, was i.A. irgendetwas Verdrehtes ist, das mit dem Ausgangssatz nichts mehr zu tun hat.

#### 8. Obstkorb

Der Spielleiter geht im Kreis herum und flüstert jedem Teilnehmer eine Obstsorte ins Ohr, z.B. Apfel, Birne, Erdbeere, usw. Die Menge an verschiedenen Früchten sollte so bestimmt sein, dass insgesamt immer sechs bis sieben Mitspieler die gleiche Obstsorte haben. Im Stuhlkreis ist ein Platz zu wenig vorhanden, sodass einer in der Mitte stehen bleiben muss. Dieser ruft nun den Namen einer Obstsorte auf. Die Leute mit diesen Früchten müssen aufstehen und die Plätze tauschen. Wer nun übrig bleibt, muss nun als nächster ein Obst aufrufen, usw.

Wenn "Obstkorb" gerufen wird, müssen alle den Platz tauschen.

#### 9. Donauwelle

Bei diesem Spiel ist im Stuhlkreis für jeden Mitspieler genau ein Stuhl vorhanden. Ein Teilnehmer steht in der Mitte. Nun muss er den Personen, die neben dem freien Platz sitzen, mit dem Daumen die Richtung "links" oder "rechts" anzeigen. Nun muss derjenige Spieler, der in der angezeigten Richtung auf den freien Platz herübertrutschen kann, sich dort hin setzen, dann sein Nachbar, usw. Dieses Plätzerücken sollte möglichst schnell vorangehen (Daher hat das Spiel auch seinen Namen: eine sich schnell seitwärts bewegendende (Donau-) Welle.). Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen, sich auf den gerade freien Platz zu setzen. Schafft er das, so muss derjenige in die Mitte, der sich eigentlich auf den

freien Platz hätte setzen sollen. Es dürfen übrigens auch, wenn das Spiel einigermaßen funktioniert, Richtungsänderungen angezeigt werden.

#### 10. Gesichter ertasten

(Eher für jüngere Gruppen geeignet, die sich außerdem schon recht gut kennen sollten). Einem Kind werden die Augen verbunden, nun muss es das Gesicht eines anderen Kindes ertasten. Wenn es schafft, den Namen richtig zu erraten, so muss das andere Kind in die Mitte.

#### 11. Hänschen piep einmal

läuft genauso wie "Gesichter ertasten", nur wird hier der Kandidat jemandem auf den Schoß gesetzt. Nun sagt er "Hänschen piep einmal", worauf der Untere mit verstellter Stimme "Piep" sagt.

#### 12. Zublinzeln

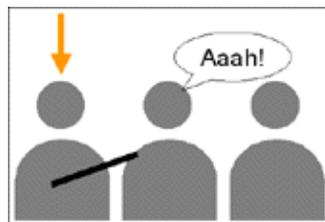
Es stellen sich jeweils zwei Mitspieler (sollten etwa gleich groß sein) hintereinander, die Hintermänner halten die Arme hinter dem Rücken. A hat keinen Hintermann und blinzelt nun einem beliebigen anderen Mitspieler B im Kreis zu. B muss nun versuchen, zu A zu laufen, um sich hinter ihn zu stellen. Der Hintermann (C) von B muss andererseits aber auch versuchen, B festzuhalten. Schafft C das, so muss B bei ihm bleiben, ansonsten muss C nun jemandem zublinzeln.

#### 13. Armer schwarzer Kater

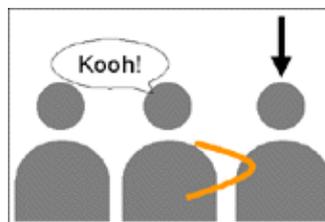
Für diejenigen, die dieses Spiel noch nicht kennen, hier eine kurze Erklärung: Stuhlkreis, ein Stuhl weniger, als gebraucht. Einer geht als Kater in die Mitte, kniet sich vor einen Mitspieler und sagt nun "Miau". Dies sollte nun auf eine möglichst witzige Weise geschehen: Grimassen, Faxen und alles Ähnliche ist erlaubt. Wenn der Kater sein Opfer damit zum Lachen bringt, wird dieses nun zum Kater und muss in die Kreismitte. Eher für jüngere Gruppen geeignet.

#### 14. Akoso-Karate

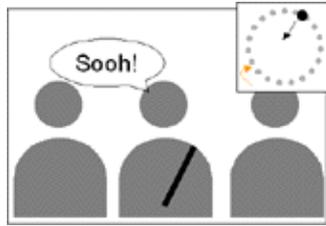
Altjapanisches Karatespiel (oder so). Der Mitspieler A greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut "**AAHH!!!**" an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seinen linken oder rechten Nachbarn.



Der Angegriffene B wehrt nun mit dem Laut "**KOHH!!!**" ab und zeigt mit nach oben gerecktem Ellenbogen auf einen seiner Nachbarn, dies darf auch durchaus A sein.



Der nun Angegriffene gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, indem er "**SOH!!!**" ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt.



Dieser greift jetzt – wie oben dargestellt – wieder neu an.

### 15. Pastor – Vikar

► Spiel Nr. 3, Kapitel 10)

Die Mitspieler im Kreis werden durchnummeriert. Der Erste wird "Pastor" genannt, der Zweite "Vikar". Nun beginnt der gesamte Stuhlkreis in einem 4/4-Takt zu klatschen:

- mit beiden Händen auf die Knie klatschen
- in die Hände klatschen
- mit den rechten Fingern schnippen
- mit den linken Fingern schnippen

Dieser Rhythmus sollte erst mal einige Zeit geübt werden. Wenn das Ganze einigermaßen funktioniert, beginnt das eigentliche Spiel: der Pastor nennt beim Schnippen mit den rechten Fingern seine eigene Bezeichnung, also "Pastor" und beim Schnippen mit den linken Fingern die Bezeichnung eines anderen Mitspielers, z.B. "4". Nun muss Spieler 4 antworten: beim Schnippen mit den rechten Fingern seine Nummer nennen, beim linken Schnippen die eines anderen, z.B. Vikar. Nun muss dieser wiederum antworten.

Wenn ein Mitspieler einen Fehler macht – also zu spätes Antworten, aus dem Rhythmus fallen, o.Ä. –, erhält er die niedrigste Nummer und muss sich an das Ende des Kreises setzen. Die anderen rücken gegebenenfalls auf. Ziel des Spieles ist es, Pastor zu werden.

Es sollte beachtet werden, dass dieses Spiel nicht unbedingt leicht ist. Die Betreuer sollten es vorher einmal untereinander üben; ferner sollten die Mitspieler musikalisch oder etwas älter sein.

### 16. Stadt–Land–Fluss

► Spiel Nr. 1, Kapitel 10)

Jeder Mitspieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Darauf trägt man eine Tabelle ein, mit den Spalten "Stadt", "Land", "Fluss", "Beruf", "Promi"; lustiger wird's jedoch mit diesen Begriffen: Ungerechtigkeiten, letzte Worte, Peinlichkeiten, Party-Motto, Ausrede, blöde Erfindungen, schlimmes Geschenk, ein Grund zum Feiern, koch' mir niemals..., Hässliches, was mich anmacht, usw.

Es wählt jemand willkürlich einen Buchstaben aus dem Alphabet aus. Nun müssen alle möglichst schnell zu jeder Kategorie einen Begriff auf das Blatt schreiben. Derjenige, der zuerst fertig ist, beendet die Runde ("Stopp!" rufen!). Nun werden die einzelnen Begriffe aus den Kategorien verglichen. Für einen Begriff, den andere auch haben, erhält man fünf Punkte, für einen Begriff, den sonst keiner hat, zehn; wenn man den einzigen Begriff in einer Kategorie hat, erhält man zwanzig Punkte.

### 17. Was geschah?!

► Spiel Nr. 4, Kapitel 10)

Hier gilt es, Kriminalfälle aufzulösen: Der Spielleiter erzählt kurz den Anfang einer Kriminalgeschichte, die er natürlich noch etwas ausschmücken kann, nur sollte er sich dabei nicht schon verraten. Nun müssen die Mitspieler durch Fragen, die der Leiter mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann, auf die Lösung kommen (und den Mörder finden). Auch wenn sich die Beschreibung dieses Spiels banal anhört – meistens rief es sowohl bei den kleinen oder großen Teilnehmern, als auch bei uns Helfern untereinander immer wieder Begeisterung an der Knobelei, dem Kombinieren und der entstehenden Spannung aus.

Dass nur der Spielleiter die Lösung kennen darf, sollte selbstverständlich sein. Die Kriminalfälle können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden und sollten für einige spannende Abende ausreichen. Zur Einstimmung erst mal ein einfacher Fall:

- Der Fahrstuhl

- **Anfang:** Herr Meier fährt morgens mit der U-Bahn zur Arbeit, betritt die Halle eines Wolkenkratzers und fährt mit dem Lift ins 23. Stockwerk. Sein Büro liegt allerdings in der 35. Etage. Den Rest geht er zu Fuß. Er macht das aber nicht, um fit zu bleiben oder weil er etwa ein begeisterter Treppensteiger wäre. Am Abend fährt er mit dem Lift wieder nach unten – diesmal allerdings direkt vom 35. Stockwerk aus. Nur bei Regen fährt er gleich direkt vom Erdgeschoss in den 35. Stock.
- **Die Lösung:** Warum steigt Herr Meier immer schon im 23. Stock aus? Hat er etwa eine Geliebte im 24. Stock oder funktioniert der Fahrstuhl nur bei Regen?! Die Lösung ist so einfach wie verblüffend, nur wird es schon einige Zeit dauern, bis man darauf kommt, dass Herr Meier so klein ist, dass er nicht an den Fahrstuhlknopf des 35. Stocks kommt – abwärts natürlich kein Problem. Nur bei Regen hat er eben einen Schirm dabei, mit dem er den hoch gelegenen Knopf erreicht.
- *Schwierigkeitsgrad: einfach*

- Mary und Paul

- **Anfang:** Herr Meier kommt vom Einkaufen nach Hause. Als er seine Wohnung betritt, erschrickt er: Mary und Paul liegen beide tot auf dem Boden vor dem offenen Fenster. Um sie herum eine riesige Wasserpflanze.
- **Die Lösung:** Die Schwierigkeit in diesem Fall liegt darin, herauszufinden, ob Mary und Paul überhaupt Menschen sind. Sind sie nämlich nicht. Mary und Paul sind zwei Goldfische. Das sich durch einen Windzug öffnende Fenster hat irgendwann das davor stehende Goldfischglas umgekippt, es zerbrach und die beiden Fische erstickten auf dem Teppichboden.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

- Das Telefonat

- **Anfang:** Herr Meier liegt im Bett und kann nicht schlafen. Schließlich greift er zum Telefon, wählt eine Nummer, lässt sich verbinden und wartet bis sich jemand meldet. Den fragt er, ob er mit Herrn Meier verbunden sei. Dieser verneint das, worauf Herr Meier sich entschuldigt. Er legt auf und kann beruhigt einschlafen.
- **Die Lösung:** Welcher geheimnisvolle Vorgang mag sich wohl hier verbergen? Nun ja, es ist eigentlich mal wieder recht einfach: Der Nachbar von Herrn Meier schnarcht wie eine Kettensäge. Also ruft er die Rezeption an und lässt sich mit seinem Nebenzimmer verbinden. Nach Herrn Meier zu fragen, ist natürlich ein überflüssiger Scherz, denn er hat sein Ziel bereits erreicht: Der lästige Schnarcher ist geweckt und Herr Meier kann endlich in Ruhe einschlafen.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

- Der Tote auf dem Feld

- **Anfang:** Nach einer erholsamen Nacht vertreibt sich Herr Meier die Zeit mit einem Spaziergang. Allerdings findet er hier schon wieder einen Toten; das scheint sein Schicksal zu sein. Der Tote liegt auf einem großen Feld. Etwa 100 Meter neben ihm liegt außerdem noch ein Paket.
- **Die Lösung:** Doch, diesmal ist der Tote ein Mensch. Nur wie kommt der Mann auf das Feld, wenn ringsum kein Fußspuren zu finden sind – und was ist in dem Paket?

Das Paket ist ein Fallschirm, der Mann ist aus einem Flugzeug abgesprungen und hat einen defekten Fallschirm mitgenommen.

- *Schwierigkeitsgrad: leicht*

- Selbstmord im Zug

- **Anfang:** Ein Zugabteil, besetzt mit mehreren Personen: ein junger Mann mit einer Augenbinde, eine etwas betagtere, beleibte Frau, ein 19-jähriger Jugendlicher und ein mittelalter Mann. Irgendwann passiert der Zug einen langen Tunnel. Als es wieder hell im Abteil wird, ertönt aus dem Hals der Frau ein greller Schrei: der Mann mit der Augenbinde ist tot: Selbstmord!
- **Die Lösung:** Die Schwierigkeit dieses Falles liegt darin, dass alle Zuggäste im Abteil eigentlich nichts mit dem Tod des jungen Mannes zu tun haben. Das Geheimnis liegt viel mehr in der Augenbinde. Der Tote war vor der Zugfahrt zu einer Operation gewesen. Er war blind und dort sollte er das Augenlicht wieder erlangen. Nach einem längeren Krankenhausaufenthalt fuhr er wieder nach Hause, begleitet von einem Zivi (der 19-jährige). Irgendwann wurde er so neugierig, dass er die Augenbinde abhob, um zu prüfen, ob er wieder sehen könne. Dummerweise tat er das in einem Tunnel. Das Leben hatte für ihn nun keinen Sinn mehr – er beging Selbstmord.
- *Schwierigkeitsgrad: schwer*

- Die Jacht

- **Anfang:** Herr Meier hat auf einem Schiff angeheuert. Als sie von einer größeren Fahrt zurückkehren und in Küstennähe kommen, machen sie einen grausamen Fund: eine herrenlose Jacht, um sie herum mehrere Wasserleichen.
- **Die Lösung:** Welches höllische Verbrechen mag hier wohl passiert sein?! Nun.....

gar keines. Die Leute auf dem Boot waren zu einer Party hinausgefahren. Dort ging es irgendwann so wild zu, dass die komplette Schar in das Wasser sprang, um sich abzukühlen und dort miteinander herumzutoben. Nur hatten sie einen schweren Fehler gemacht: Keiner von ihnen hatte daran gedacht, eine Strickleiter oder etwas Ähnliches auszuwerfen. Nun waren also alle im Wasser, die Wand der Jacht zu hoch, um sie zu erklimmen und das rettende Ufer war vom Schiff aus noch nicht einmal zu sehen. Die Partygäste ertranken qualvoll.

- *Schwierigkeitsgrad: leicht*

- Der Tote am Berg

- **Anfang:** In dieser Folge treffen wir zur Abwechslung mal wieder auf Herrn Meier. Er hat einen Sommerurlaub in den Bergen gebucht. Die Ferien vergehen ohne Leichen – Herr Meier langweilt sich deswegen schon fast. Als er gegen Ende seines Urlaubs noch einmal eine Bergtour macht, findet er aber endlich wieder eine. Sie liegt, zerschellt, am Fuße des Berges. In der Hand des Toten findet Herr Meier ein Streichholz.
- **Die Lösung:** Der Tote war mit mehreren Leuten in einem Heißluftballon unterwegs. Durch ungünstige Windverhältnisse trieben sie auf einen Berg zu, an dem sie ganz sicher zerschellen würden: Sie hatten bereits alle Sandsäcke abgeworfen und die Gasflaschen waren bereits leer. Was sollten sie also tun – sie mussten unbedingt weiteren Ballast abwerfen, um über den Berg zu kommen. Also zogen sie in ihrer Verzweiflung Streichhölzer – wer "den Kürzeren zog", musste abspringen.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

- Johnnys letzter Tag

- **Anfang:** Johnny war über eine Woche nicht zu Hause. Nun betritt er seinen Wohnwagen. Im Wohnwagen liegt an vielen Stellen Sägemehl auf dem Boden. Er geht ins Bad und schaut in den Spiegel. Dann begeht er Selbstmord.
- **Die Lösung:** Das ist wirklich eine harte Nuss. Johnny ist, wie auch Herr Meier, ein Zwerg, aber ein ganz besonderer: Er ist nämlich der kleinste Zwerg der Welt, und damit ist er auch die Attraktion für den Zirkus, bei dem er arbeitet. Zusammen mit ihm tritt aber auch der zweitkleinste Zwerg der Welt auf. Dies ist gegen Johnnys Position natürlich nichts, und deshalb ist dieser Herr natürlich gewaltig eifersüchtig. Wie gerne wäre er an dessen Stelle. Deshalb fasst er den Entschluss zu einem gemeinen Plan. Er bricht in Johnnys Abwesenheit in dessen Appartement ein, sägt alle Stühle, Tische und Schränke um 5 Zentimeter kürzer (daher das Sägemehl, das Johnny gar nicht bemerkt – auch das müssen die Frager erraten) und hängt schließlich den Badezimmerspiegel tiefer. Das zur Vorgeschichte.

Was passiert jetzt aber, damit Johnny Selbstmord begeht? Er kommt in seinen Wohnwagen und stellt fest, dass er gewachsen sein muss – schließlich kommen ihm alle Möbelstücke in seinem Wohnzimmer etwas kleiner vor. Um sich zu vergewissern, geht er ins Badezimmer und schaut in den Spiegel. Aber da erblickt er nicht sein Gesicht, sondern seine Brust. Es stimmt also tatsächlich: Er ist gewachsen. Dadurch ist er nicht mehr der kleinste Zwerg der Welt! Das Leben hat für Johnny den Sinn verloren, und er bringt sich um.

- *Schwierigkeitsgrad: sehr schwer*

- Mord im Zug

- **Anfang:** Zwei Personen sitzen sich in einem Zug gegenüber. Beide sind gehobener gekleidet, einer der beiden schmaucht eine Zigarre, der andere liest Zeitung. Irgendwann zieht der eine der beiden seine Handschuhe aus. Der Andere zückt darauf eine Pistole und erschießt sein Gegenüber.
- **Die Lösung:** Vor langer Zeit verlor der "Schütze" seine Frau – sie wurde erschossen. Ihr Mörder wurde jedoch nie gefunden. Alles, was er wusste, war, dass dieser einen sehr schönen und wertvollen Ring aus ihrem Haus gestohlen haben musste. Als nun sein Gegenüber den Handschuh auszog, erkannte er den seltenen Ring sofort wieder und wusste, das dies der Mörder sein musste. Dieser hatte es offensichtlich nicht lassen können, den Ring selbst anzuziehen. Dies wurde ihm hier nun zum Verhängnis.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

## 18. Systemspiele

### 👉 Spiel Nr. 5, Kapitel 10)

Der Spielleiter Peter beginnt die Runde mit dem Satz: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Palme mit". Nun ist sein Nebenmann Stefan dran. Dieser sagt nun: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Gabel mit". Leider muss Peter ihm nun mitteilen, dass Stefan nicht mitfahren darf, da er offensichtlich das System des Spiels noch nicht durchblickt hat. Als Nächstes ist Detlef dran. Er sagt: "Ich fahre zum Mond und nehme Dosen mit". Detlef darf mitfahren. Dies kann nun über mehrere Runden so weitergehen, bis fast alle das System verstanden haben. Das hier vorgestellte System war noch recht einfach: Man musste einfach nur einen Gegenstand mitnehmen, der mit dem gleichen Buchstaben anfängt, wie der eigene Name.

Weitere Möglichkeiten:

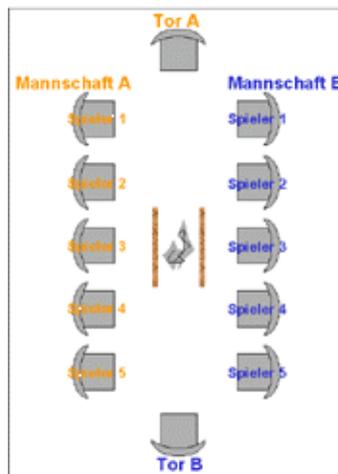
- es werden immer zwei Gegenstände mitgenommen, einer davon muss einen doppelten Buchstaben enthalten, z. B. **M**esser und G**ab**el; **H**immel und **H**ölle,...
- in dem Wort muss ein "e" vorkommen
- die Wörter müssen in alphabetischer Reihenfolge liegen
- sie dürfen nur eine Silbe enthalten
- sie müssen einen weiblichen Artikel haben
- der Sprecher muss gerade Arme oder Beine verschränkt halten

### 19. Pfeiffspiel

Einige Freiwillige werden vor die Tür geschickt und dort von einem Helfer bewacht, auf dass sie nichts im Raum hören können. Nun bindet sich der Spielleiter eine Trillerpfeife mit einer Schnur hinten an den Gürtel. Die anderen Teilnehmer bittet er nun, die Arme hinter den Rücken zu halten und immer wenn er vor ihnen steht, die Pfeife zu nehmen und dort hinein zu blasen. Nun wird der Erste hereingerufen. Ihm wird erzählt, dass im Kreis eine Pfeife herumgereicht würde und dass die Teilnehmer, immer wenn er gerade nicht hinschaue, dort hineinblasen würden. Nun ist es seine Aufgabe, dann möglichst schnell auf den "Pfeifer" zu zeigen, der dann seine Hände zeigen muss. Hat dieser die Pfeife, so ist das Spiel gewonnen. Tatsächlich hat aber bekanntlich der Spielleiter, der auch im Kreis herumgeht (dies sollte er möglichst vorsichtig tun!), die Pfeife hinter seinem Rücken. Wenn der Freiwillige das herausfindet, ist das Spiel beendet und der Nächste kann hereingerufen werden.

### 20. Hausfrauen–Fußball

Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die zwischen 8 und 18 Leuten stark sind. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Nun setzen sich diese mit ihren Stühlen jeweils in einer Reihe in etwa zwei Meter Entfernung gegenüber. An den Kopfenden der beiden Reihen wird jeweils ein weiterer Stuhl als Tor aufgestellt, auf dessen Lehne sich ein Betreuer setzt, die Sitzfläche zeigt zu den Teilnehmern. In die Mitte der Reihen werden zwei Holzstangen (z.B. Besenstiel, o.Ä.) und ein Lappen (z.B. Schmutzaufnehmer, altes Handtuch, etc.) gelegt.



Die sich gegenüber sitzenden Teilnehmer (sie sollten in etwa gleich groß und stark sein) erhalten nun jeweils die gleiche Nummer. Bei Aufrufen der Nummer stürzen sich dann die beiden Gegner auf die Holzstangen und müssen nun versuchen, mit diesen das Tuch (ohne es mit Händen oder Füßen zu berühren) in ihr Tor zu schieben – gar nicht so einfach, wenn der Gegner erst mal dagegenhält; allerdings sollte hier darauf geachtet werden, dass nicht zu stark gefoult wird (es soll schließlich keine Verletzten geben). Wer das Tuch in sein Tor befördern konnte, erhält einen Punkt. Der Verlierer muss die beiden Stangen und das Tuch wieder in die Mitte legen. Die Mannschaft, die zuerst 10 Punkte erreicht, hat gewonnen.

### 21. Geschichten–Ball

Ein kleines Spiel zum kurzen Zeitvertreib. Der Spielleiter hat einen Ball in der Hand und beginnt nun kurz, den Anfang einer Geschichte zu erzählen. Dann wirft er den Ball wahllos einem anderen Mitspieler zu, der die Geschichte nun kurz spontan und möglichst originell weitererzählen muss, dann wirft dieser den Ball weiter, usw.

Das könnte z.B. so aussehen: Spielleiter: "Mr. Jones kam wie immer von der Arbeit nach Hause. Er hing seinen Mantel auf den Kleiderständer und rief seiner Frau bereits aus der Diele 'Hallo Schatz!' zu. Dass gar keine Antwort folgte, fiel ihm erst gar nicht auf. Auch nicht der Schatten der ihm folgte..." – Ball weiterwerfen – Spieler A: "...und der begann, hinter dem Rücken von Mr. Jones Faxen zu machen. Mr Jones betrat in diesem Moment die Küche..." – weiterwerfen – Spieler B: "...wo seine Hamster gerade Kartoffeln schälten und seine Handtücher sich lebhaft und geschwätzig über die

neuesten Nachrichten unterhielten..." – weiterwerfen – "In diesem Moment zückte der Schatten ein Messer und....."

## 22. Scharade

👉 Spiel Nr. 5, Kapitel 8)

Entspricht in etwa der Fernsehsendung "Nur keine Hemmungen!". Besonders bei uns im Helferkreis war es immer wieder sehr beliebt.

Es werden 2 gleich große Gruppen à mind. 6 bis 7 Leute gebildet, die nun in getrennten Räumen Begriffe aussuchen, die dann jeweils ein Mitglied der anderen Gruppe seinen Leuten pantomimisch vorspielen muss. Diese Begriffe können ohne weiteres persönlich zugeordnet werden. Hier können auch ohne Weiteres persönliche Anspielungen enthalten sein. Zudem können die Vorgaben auch Sätze sein. So wurden bei uns auch schon "Der mit dem Wolf tanzt", "Zugbegleiter: Alarm im mittleren Wagen", "Brandenburger Tor", "Friedenspreis des deutschen Buchhandels", "Verweste Kanalrattenpatrouille" oder "Sechzehnjähriges, blondes, blauäugiges, dickplunziges, gesektfaschtes Schulmädchen" erfolgreich vorgespielt.

Es muss dazu gesagt werden, dass das Spiel in dieser Form eher der Unterhaltung dient und dass wir deshalb auch immer ohne Weiteres auf Zeitbeschränkungen und Punktwertung verzichten konnten.

Einige Tipps:

- man sollte einige feststehende Zeichen absprechen: Der Vorspieler zeigt, nachdem er den Begriff gelesen hat, zuerst mit den Händen an, wie viele Worte der Satz enthält, welches Wort und dann welchen Teil davon er jetzt vormachen möchte
- diese Regelung erleichtert es seiner Gruppe, die schon erratenen Begriffe aufzuschreiben – so kann man dann die Übersicht behalten und Worte wie "und", "der", etc. aus dem Zusammenhang erraten

## 23. Pyramide

👉 Spiel Nr. 6, Kapitel 8)

Funktioniert fast genau so wie das vorherige Spiel (Fernsehsendung). Hier muss man die Begriffe nicht vorspielen, sondern verbal erklären. Wenn ein Wort genannt wird, das im zu erklärenden Begriff vorkommt, wird dieser nicht bewertet und der nächste Begriff ist dran.

## 24. Karton – Spiel

👉 Spiel Nr. 2, Kapitel 9)

Es werden drei Paare gebildet. Diese stellen sich zusammen Rücken an Rücken in einen Sack (Müll-, Kartoffelsack, o.Ä. – ausprobieren). Außerdem stehen in der Mitte des Raums ca. 9 (gleich) große Kartons. Nun müssen die Paare innerhalb einer bestimmten Zeit versuchen, einen möglichst hohen Stapel davon aufeinander zu stellen. Die Schwierigkeit liegt darin, dass sie sich die Kartons gegenseitig umwerfen und wegnehmen dürfen. Oft wird hier schon Sieger, wer am Schluss der Zeit wenigstens 2 Kartons aufeinander stehen hat!

## 25. Pferderennen

👉 Spiel Nr. 6, Kapitel 9)

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn – Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- *Pferdegalopp*: sich schnell auf die Schenkel klopfen – meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein
- *Rechtskurve*: der Stuhlkreis legt sich nach links
- *Linkskurve*: der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- *Hubschrauberperspektive*: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: "Uuuuuuuuuuuuuuh"
- *fotografierende Japaner*: Fotografierbewegung machen, "Knips, knips, knips, knips, knips"

- *Zuschauertribüne*: aufstehen und jubeln
- *Wassergraben*: mit den Fingern an den Lippen ein "blblblblbl"-Geräusch machen
- *Einerhürde*: aufspringen, Hände nach vorne recken und "Hui" rufen
- *Zweierhürde*: entsprechend
- *Dreierhürde*: entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu.....

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

## 3. Kreisspiele (außen)

### 1. Zublinzeln

Es stellen sich jeweils zwei Mitspieler (sollten etwa gleich groß sein) hintereinander, die Hintermänner halten die Arme hinter dem Rücken. A hat keinen Hintermann und blinzelt nun einem beliebigen anderen Mitspieler B im Kreis zu. B muss nun versuchen, zu A zu laufen und sich hinter ihn zu stellen. Der Hintermann (C) von B muss andererseits aber auch versuchen, B festzuhalten. Schafft C das, so muss B bei ihm bleiben, ansonsten muss C nun jemandem zublinzeln.

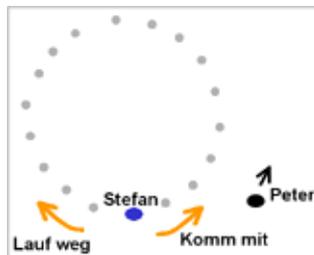
### 2. Faules Ei

Die Mitspieler setzen sich in einen Kreis. Peter läuft außen herum und lässt hinter irgendeinem Spieler (Stefan) einen Gegenstand (Taschentuch, Geschirrhandtuch o.Ä) fallen. Stefan muss nun den Gegenstand aufheben und Peter hinterherlaufen. Schafft er es, ihn einzuholen, so muss Peter in die Mitte ("faules Ei"). Schafft es Peter dagegen, vorher Stefans Platz zu erreichen, so muss Stefan nun weitermachen: hinter irgendjemandem das Tuch fallen lassen, weglaufen, usw.

Es kann auch ein K.O. – System eingeführt werden: wer abgeschlagen wurde, scheidet aus, wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

### 3. Komm mit – Lauf weg

"Faules Ei" für Fortgeschrittene: Peter, der außen herumläuft, tippt Stefan auf die Schulter und sagt "Komm mit" oder "Lauf weg". Bei "Komm mit" muss Stefan ihm hinterherlaufen, bei "Lauf weg" muss er in die entgegengesetzte Richtung laufen. Wer von den beiden zuerst wieder am frei gewordenen Platz angekommen ist, darf dort stehen bleiben, der andere muss weiterlaufen.



Wenn das Spiel einigermaßen funktioniert, kann man auch die Regel einführen, dass Stefan während der Verfolgungsjagd schon einem weiteren Mitspieler "Komm mit" oder "Lauf weg" sagen darf. Nun muss er *dessen* Platz aufsuchen.

### 4. Hula-Hoop-Spiel

Hier kann man die Bewegungsmotorik nicht nur der Kinder trainieren. Die Mitspieler stellen sich in einen Kreis und geben sich die Hände. Zwei der Mitspieler greifen dabei durch einen Hula-Hoop-Reifen. Dieser Reifen muss nun durch den Kreis wandern, ohne dass sich die Leute loslassen. Man muss also versuchen, irgendwie durch den Reifen zu steigen. Kann auch mit 2 oder mehr Reifen gespielt werden, wenn die Gruppe ausreichend groß ist.

### 5. Katz und Maus

Der Kreis gibt sich die Hände. Es werden zwei Freiwillige ausgesucht – einer ist die Katze, einer die Maus. Die Katze muss nun versuchen, die Maus zu fangen. Am Anfang des Spiels steht die Maus innen im Kreis, die Katze außerhalb. Der Kreis darf die Maus jederzeit durchlassen, bei der Katze muss der Kreis verhindern, dass sie hindurchschlüpft (z.B. enger zusammenrücken oder in die Knie gehen, wenn die Katze kommt).

## 6. Romeo und Julia

Kreis, 1 freiwilliger Junge, 1 freiwilliges Mädchen. Dem Jungen (= "Romeo") werden die Füße verbunden, dem Mädchen (= "Julia") die Augen. Nun muss Julia Romeo fangen, dieser möchte allerdings nicht so ganz. Julia muss dabei dauernd rufen "Romeo, wo bist du?", worauf Romeo sich dann auch immer meldet und dann wieder weghüpft. Hier sollten die Betreuer aber während des Spiels darauf achten, dass das Gegröle und Gelächter der Kinder nicht überhand nimmt, da Julia sonst die Antworten Romeos nicht mehr verstehen kann. Das Spiel ist beendet, wenn Julia ihren Romeo gefangen hat und es kann anschließend mit zwei weiteren fortgesetzt werden. Wenn sich am Ende des Spiels auch zwei Betreuer bereit erklären, die Rollen Romeos und Julias zu übernehmen, kann dies oft die Stimmung noch zusätzlich anheben. Meistens wird dies jedoch irgendwann automatisch von den Kindern gefordert.

## 7. Laurentia

Gut zum Aufwärmen bei kalter Witterung, insbesondere auch bei einem Lagerfeuer. Die Mitspieler nehmen sich an die Hände. Nun wird das Lied "Laurentia" gesungen. Immer, wenn das Wort "Laurentia" oder ein Wochentag vorkommt, muss man eine Kniebeuge machen. Die Melodie kann ich hier leider nicht darstellen, die sollte man kennen, zumindest kann ich hier aber den Text aufschreiben:

*Laurentia*, liebe *Laurentia* mein,  
Wann werden wir wieder zusammen sein?  
Am *Montag*  
Ach wenn es doch erst wieder *Montag* wär'  
Und ich bei meiner *Laurentia* wär'  
*Laurentia* wär'

*Laurentia*, liebe *Laurentia* mein,  
Wann werden wir wieder zusammen sein?  
Am *Dienstag*  
Ach wenn es doch erst wieder *Montag, Dienstag* wär'  
Und ich bei meiner *Laurentia* wär'  
*Laurentia* wär'

*Laurentia*, liebe *Laurentia* mein,  
Wann werden wir wieder zusammen sein?  
Am *Mittwoch*  
Ach wenn es doch erst wieder *Montag, Dienstag, Mittwoch* wär'  
Und ich bei meiner *Laurentia* wär'  
*Laurentia* wär'

– usw. bis Sonntag –

## 8. Vater Abraham

Ein ähnliches Spiel ist Vater Abraham. Die Mitspieler setzen oder stellen sich in einen Kreis. Der Spielleiter beginnt, folgendes Lied zu singen, der Text ist recht einfach, die Kinder werden nach einiger Zeit einstimmen. Am Ende einer Strophe wird immer gerufen, was nun jeder bewegen muss (z. B. die Arme schwenken, mit dem Kopf wackeln, usw.):

Va- ter Ab- ra ham hat sie- ben Söh- ne, sie- ben Söh- ne hat Va- ter Ab- ra- ham

und sie a- ßen viel und sie tranken viel und sie hat-ten nichts zu tun *Rufen: der rechte Arm!  
[rechten Arm bewegen]  
usw.*

} = ¼ Pause

Vater Abraham hat sieben Söhne  
 Sieben Söhne hat Vater Abraham  
 Und sie aßen viel  
 Und sie tranken viel  
 Und sie hatten nichts zu tun

[rufen:] *Der rechte Arm!*

Vater Abraham hat sieben Söhne  
 Sieben Söhne hat Vater Abraham  
 Und sie aßen viel  
 Und sie tranken viel  
 Und sie hatten nichts zu tun

[rufen:] *Der rechte Arm!  
 Der linke Arm!*

Vater Abraham hat sieben Söhne  
 Sieben Söhne hat Vater Abraham  
 Und sie aßen viel  
 Und sie tranken viel  
 Und sie hatten nichts zu tun

[rufen:] *Der rechte Arm!  
 Der linke Arm!  
 Das rechte Bein!*

– usw. –

die nächsten Bewegungen:

- *Das linke Bein!*
- *Der Kopf dazu!*
- *Und das Gesäß!*

– Natürlich kann jedes der Innen – Kreisspiele auch Außen gespielt werden, wenn man dort Stühle aufstellt. –

## 4. Feld-, Wald- und Wiesen Spiele

### 1. 10-mal abgeben

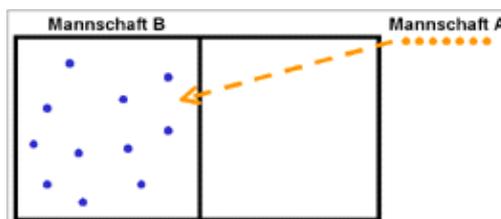
Für dieses Spiel werden zwei Mannschaften gebildet, eine davon sollte zur besseren Übersicht gekennzeichnet werden, z.B. durch Mützen, Bänder, T-Shirts, o.Ä. Die Spielregeln sind denkbar einfach: Es geht darum, dass sich eine Mannschaft 10-mal den Ball abgibt. Der Spielleiter zählt laut mit. Wenn die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt, so wird neu zu zählen angefangen. Ebenso, wenn der Ball den Boden berührt.

Das Spiel ist relativ wild und anstrengend und damit gut geeignet, um Betreuer und Teilnehmer sich austoben zu lassen. Es ist insbesondere auch für große Gruppen geeignet. Das Feld sollte dabei nie so groß gewählt werden, dass sich die Mitspieler gegenseitig weglaufen können. Es sollte aber auch nicht so klein sein, dass man sich gegenseitig auf die Füße tritt.

### 2. 10-mal fangen

Es wird ein Feld, etwa im Format "Volleyball" oder "Völkerball" abgesteckt. Nun werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die auch wieder farblich gekennzeichnet sein sollten. Die Mannschaft A stellt sich in einer Reihe vor dem Kopfende des Feldes auf, die Mannschaft B versammelt sich im Inneren des gegenüber liegenden Feldes.

Nun läuft der Erste von Mannschaft A los und muss nun versuchen, ein Mitglied der Mannschaft B zu fangen und abzuschlagen. Dabei darf Mannschaft B ihre Feldhälfte auf keinen Fall verlassen! Hat der Fänger es geschafft, so muss sich der Abgeschlagene an der Stelle, an der er gefangen wurde, auf den Boden setzen. Der Spieler aus Mannschaft A läuft zu seiner Mannschaft zurück und klatscht dort seinen Nachfolger ab, der nun loslaufen kann. Die Zeit bis zum Abschlagen des Letzten wird gestoppt. Nun werden die Mannschaften gewechselt. Die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

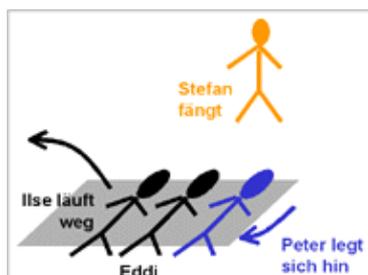


### 3. 10-mal abwerfen

Zwei Mannschaften, wieder am Besten farblich getrennt, verteilen sich über das ganze Spielfeld. Nun muss die eine Mannschaft die andere komplett mit einem Ball abwerfen. Als abgeworfen gilt, wer unterhalb der Knie getroffen wurde. Die Zeit dafür wird gestoppt, die Mannschaften anschließend gewechselt. Die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

### 4. Mattenspiel

Jeder Mitspieler sucht sich einen Partner. Nun legen sich die Paare immer zusammen nebeneinander auf eine Decke oder eine Turnmatte – diese Matten sollten dabei wild über das Spielfeld verstreut sein. Zwei Mitspieler (Peter und Stefan) bleiben übrig – Stefan muss Peter fangen. Peter darf sich nun auf eine Matte legen (auf der Eddi und Ilse liegen). Wenn Eddi jetzt außen liegt, so muss er aufstehen und wird nun von Peter gefangen, wenn Ilse außen liegt, so muss sie aufstehen. Wird Ilse nun von Stefan gefangen, so ist sie dran und Stefan darf weglaufen.



### Abwandlung: Fuchsbau

Stehen keine Matten oder Decken zur Verfügung, kann man das Spiel auch Folgendermaßen spielen: statt sich auf Decken zu legen, stellen sich die Paare hin und geben sich die Hände. Peter kann sich nun zwischen Eddi und Ilse stellen. Eddi, zu dem er mit dem Rücken steht, muss vor Stefan weglaufen. Peter und Ilse geben sich die Hände.

### 5. Baret

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Baret (oder eine Mütze o.Ä.). Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es nun, das Baret möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen – dafür gibt es einen Punkt. *Aber Vorsicht:* wenn man das Baret hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass sich die beiden Gegner in der Mitte gegenüberstehen und keiner dazu kommt, die Mütze zu nehmen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Diese beiden Mitspieler können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler *mit der gleichen Nummer* verfolgen dürfen.

Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler an dem Baret ziehen, geht der Punkt verloren.

### 6. Volleyball – Variationen

Um das alte Volleyball mal etwas anders zu gestalten, hier einige Abwandlungen – Möglichkeiten:

- Vierer-Mannschaften bilden: jeder hält die Ecke einer großen Decke fest, mit deren Hilfe man den Ball fangen und über das Netz schleudern muss
- Volleyball im Sitzen (mit dann allerdings größeren Mannschaften)
- Netz mit Decken oder Bettlaken zuhängen, sodass man nichts sehen kann
- Fangvolleyball: der Ball muss, wenn er das Netz überquert hat, zuerst gefangen werden – Schmettern ist bei dieser Variante allerdings verboten

### 7. Chaos

Für dieses Spiel wird ein Volleyballfeld abgegrenzt. Es werden zwei Mannschaften gebildet, auch hier ist es wieder sinnvoll, diese farblich gegeneinander abzugrenzen. Als Tor wird an den Spielfeldenden jeweils ein Karton oder ein kleiner Turnkasten o.Ä. mit nach oben zeigender Öffnung aufgestellt. Die Mannschaften müssen zu Beginn und nach jedem Tor wieder in ihr eigenes Feld zurück. Zudem dürfen sich die Spieler nur im Sitzen bewegen.

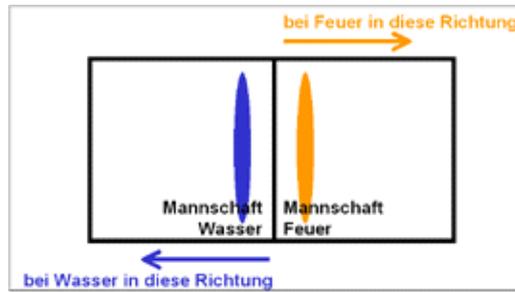
Ziel des Spiels ist es nun, der gegnerischen Mannschaft den Ball in das Tor zu legen. Werfen ist dabei verboten; die Spieler dürfen sich den Ball nur gegenseitig weitergeben. Ein Tor wird mit drei Punkten belohnt.

Außerdem gibt es noch eine weitere, verschärfende Regel: Wer einen Spieler der gegnerischen Mannschaft aus dem Feld drängt, erhält einen Punkt. Der abgedrängte Spieler scheidet aus.

### 8. Feuer und Wasser

Zwei Mannschaften setzen sich, in zwei Linien in ca. drei Meter Abstand gegenüber auf den Boden. Eine Mannschaft heißt "Feuer", eine Mannschaft heißt "Wasser". Wird "Wasser" gerufen, so muss die Mannschaft "Wasser" zum Spielfeldende laufen. Die Mannschaft "Feuer" ihr hinterher. Wer dabei abgeschlagen wird, muss in die Mannschaft "Feuer" gehen. Das ganze gilt natürlich auch umgekehrt.

Dieses Spiel hat übrigens auch den Vorteil, dass es keine Verlierer gibt.



## 9. Fangspiele

- *Schwarzer Mann*: sicherlich eines der bekanntesten Fangspiele: ein Fänger und der Rest stellen sich in ausreichend großem Abstand gegenüber. Der Fänger fragt nun: "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?" – der Rest antwortet: "Niemand" – "Und wenn er kommt?" – "Dann laufen wir!". Nun müssen die beiden Gruppen die Seite des Spielfeldes tauschen. Wer dabei vom schwarzen Mann abgeschlagen wird, kommt in dessen Gruppe und muss ihm in den nächsten Runden dabei helfen, Leute abzuschlagen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist.
- *Oktopus*: Abwandlung von schwarzer Mann: wer abgeschlagen ist, bleibt an dieser Stelle stehen und breitet die Arme aus. Wer nun diese Kraken berührt, ist auch ausgeschieden und muss auch stehen bleiben.
- *Virus*: Hier muss nicht immer hin- und hergelaufen werden; alle können beliebig über das Spielfeld laufen. Wer vom Fänger abgeschlagen ist, muss stehen bleiben. Er kann allerdings wieder frei werden, wenn sich zwei Mitspieler um ihn stellen und sich die Hände geben.
- *Invalidenfangen*: Dieses Spiel kann man auch mit mehr als einem Fänger spielen. Wer abgeschlagen ist, muss sich die Hand an die entsprechende Stelle legen, an der er berührt wurde. Wer 3-mal abgeschlagen wurde, scheidet aus.
- *Kettenfangen*: Bei diesem Spiel sollte ein Spielfeld abgegrenzt werden, das nicht zu groß ist, noch besser ist eine Turnhalle. Wer abgeschlagen wurde, muss dem Fänger seine Hand geben und nun mit ihm zusammen die anderen Leute fangen. Nach und nach wird sich eine große Kette bilden, die dann immer schneller den Rest aus dem Verkehr zieht.
- *Geheimwaffe*: dieses Spiel sollte man mit zwei oder mehr Fängern spielen. Außerdem werden noch ein bis zwei "Geheimwaffen" in der Menge verteilt: wer diese gerade in Händen hält oder zugeworfen bekommt, darf nicht abgeschlagen werden. Wer allerdings trotzdem gefangen wurde, muss das Spielfeld verlassen.
- *Jeder gegen jeden*: ein hervorragendes Spiel für Anarchos und alle, die es werden wollen. Die Spielregeln: es gibt keine! Jeder darf jeden fangen und abschlagen. Und wenn zwei sich gleichzeitig abschlagen, müssen eben beide stehen bleiben. Wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Kleiner Tipp: immer an den Beinen abschlagen!

## 10. Problemlösungsspiele

Dieses Spiel ist eher für Turnhallen geeignet. Die beiden Mannschaften sind Bären in der Brunft(?)zeit. Und wie kann man Frauen, ähem, Bärinnen am besten imponieren? Ganz einfach, indem man möglichst hohe Kratzspuren an Bäumen hinterlässt.

Ziel der beiden Mannschaften ist es also, eine möglichst hohe Klebestreifen – Markierung an die Turnhallenwand anzubringen. Es sollte dabei auf jede organisatorische und technische Hilfe verzichtet werden. Die Mannschaften sollten selbst herausfinden, wie sie sich möglichst hoch aufeinander stapeln können.

**Achtung:** Dieses Spiel ist natürlich nicht ganz ungefährlich! Man sollte zur Sicherheit ausreichend kleine und einige große Matten an und vor der Wand aufstellen. Zudem sollte das Alter der Teilnehmer eher etwas höher sein; bitte auch nicht mit unvernünftigen Teilnehmern spielen und immer genügend Aufsichtspersonen abstellen.

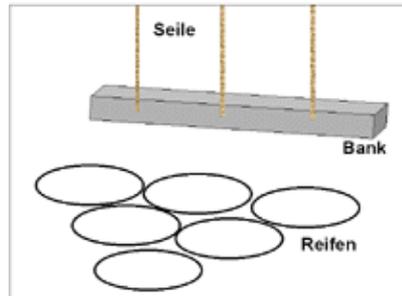
Ein ähnliches Problemlösungsspiel ist folgendes: In der Turnhalle werden die Kletterseile ausgezogen, darunter wird

eine Turnbank gestellt. In einiger Entfernung zur Bank sind Hula-Hoop-Reifen aufgestellt – für jeden Mitspieler einer. Diese Reifen sind in mehreren hintereinander liegenden Reihen angeordnet. Nur die vorderste Reihe ist mit dem Seil zu erreichen.

*Die Aufgabe:* jeder Mitspieler soll in einem eigenen Reifen landen.

*Die Spielregeln:* es ist verboten, den Boden außerhalb der Reifen zu berühren; ferner ist es verboten, dass in einem Reifen mehrere Mitspieler gleichzeitig den Boden berühren.

Auch hier sollte wieder auf jede technische und organisatorische Hilfe verzichtet werden.



Ähnlich lassen sich auch weitere Spiele gestalten.

### 11. Schnurspiel

Hier müssen sich die beiden Mannschaften **eine** durchgehende Schnur durch die Kleider ziehen: Durch das rechte Hosenbein hinein, aus dem rechten Ärmel hinaus, zum linken Ärmel wieder hinein und dann wieder aus dem linken Hosenbein hinaus. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

Das Ablegen von Kleidungsstücken ist dabei durchaus erlaubt.

**Achtung:** man sollte nach den Geschehnissen der letzten Zeit darauf achten, dass das Ausziehen nicht übertrieben wird – dies könnte von Eltern sehr übel genommen werden!

### 12. Volleyball, Basketball, Völkerball, Fußball, Frisbee®, Federball, Tischtennis, Tischfußball, Brennball...

brauchen wohl nicht extra erklärt zu werden, sie seien hier nur als Ergänzung aufgeführt

### 13. Äffchen

Wenn man nur wenige Mitspieler hat, ist Äffchen immer wieder beliebt. Man stellt sich in einem Kreis auf und wirft sich einen Ball zu. Einer steht in der Mitte und muss versuchen, diesen Ball zu fangen. Wenn er das schafft, so muss derjenige, der ihn zuletzt geworfen hat, in die Mitte.

### 14. Einer gegen Alle und Alle gegen Einen

Was? Das heißt doch Einer für Alle und... Nun ja, es geht darum, dass einer in der Mitte steht, den die anderen, die im Kreis um ihn herumstehen, versuchen müssen, abzuwerfen. Wer das schafft, darf nun selbst in die Mitte.

### 15. Seilspiele

- *Tauziehen:* Dieses gute alte Spiel ist immer wieder gern gesehen. Zwei Mannschaften ziehen an einem Tau und diejenige, die es schafft, die andere über die Mitte zu ziehen, hat gewonnen.

**Achtung:** Bei einem Weltrekordversuch von Pfadfindern an Pfingsten 1995 in Westernohe gab es 3 Tote und mehr als 100 Verletzte. 650 Menschen hatten an einem daumendicken Kunststoffseil gezogen. Dieses riss mit einem lauten Knall und erschlug die Opfer. Damit bei solchen Spielen nichts passiert, sollte man einige Vorsichtsmaßnahmen treffen:

- ◇ Das Tau sollte auch als solches bezeichnet werden können und hinreichend dick und stabil sein. Ausleihen kann man dieses normalerweise bei Feuerwehr, THW oder den Geschäftsstellen der Sportjugendverbände
- ◇ Es sollten niemals zu viele Personen gleichzeitig am Seil ziehen! (**lasst euch darüber auf jeden Fall beraten!**)
- ◇ Bitte genügend Aufsichtspersonen bereitstellen!

- *Waldlauf mal anders:* mit einem Tau kann man auch andere interessante Spiele machen. Allerdings werden dabei massenhaft Tauen und Seile benötigt, die zusammengebunden mind. 50 Meter lang sein sollten. Diese werden in Hüfthöhe durch ein dichtes Waldgebiet zu einem Hindernisparcours verlegt. Hier dürfen auch ruhig Gestrüpp durchlaufen und umgestürzte Bäume einmal umwickelt werden. Nun werden Gruppen zu vier bis fünf Personen die Augen verbunden, anschließend werden sie am Bauch aneinander gebunden. Die Gruppe muss nun diesen Hindernisparcours in möglichst kurzer Zeit zurücklegen, indem sie sich an dem Seil entlang tastet. Der Vorderste ist dabei dann halt der Dumme der die ganzen Äste ins Gesicht bekommt und den anderen dann beschreiben muss, in welche Richtung sie laufen müssen und wo sich Hindernisse befinden. Zur besonderen Belustigung kann man am Schluss ja auch mal die Betreuer über den Parcours jagen.
- *Teddybär–Seilspringen:* Zwei Personen schlagen ein großes Seil, über das die Kinder dann springen müssen. Dazu wird der Kinderreim gesprochen:

Teddybär, Teddybär  
Dreh' dich um

Teddybär, Teddybär  
Mach' dich krumm

Teddybär, Teddybär  
Bau' ein Haus

Teddybär, Teddybär  
Hüpf' hinaus

Der Springer macht die Bewegungen des Liedes nach (sich herumdrehen, in der Hocke springen, die Hände über den Kopf halten, hinausspringen).

- *Die Uhr schlägt eins...*: Hier müssen die Mitspieler in das drehende Seil hineinspringen und so oft, wie die Uhr geschlagen hat, herumhüpfen. Es wird von eins bis zwölf und wieder zurück gezählt.
- Zu dritt, viert... hüpfen

## 16. Atomspiel

Die Gruppe versammelt sich wild durcheinander auf dem Feld und bewegt sich dort. Das sind die Atome. Auf Zuruf reagieren die Atome jetzt miteinander und bilden Moleküle. Wenn der Spielleiter z.B. "drei" ruft, müssen sich immer drei Atome zu einem Molekül zusammenfinden. Wer in keiner Gruppe mehr unterkommt, scheidet aus.

Hierbei ist Körpereinsatz beim Eintritt oder bei der Abwehr von Atomen, die zu viel sind, erlaubt. Die Mitspieler sollten also nicht sofort aufgeben: erst wer ein Molekül verlassen hat, ist ausgeschieden, d.h., man kann auch durchaus ein anderes Atom abdrängen, wenn man selbst das Molekül mitbilden will.

## 17. Staffelspiele

- immer zwei Leute aus einer Mannschaft müssen ein Mannschaftsmitglied auf einer *Decke* ziehen
- *Wasserstaffeln*: in einer bestimmten Zeit möglichst viel Wasser in Bechern, Strohhalmen oder Schwämmen an das Ende der Laufbahn bringen

Übrigens: Dieses Spiel war für uns oft eine hervorragende Gelegenheit, eine Wasserschlacht zu beginnen: Nach dem Ende holten wir die Sammelbehälter zur Gruppe, um dort (zum Schein) die Höhe der Wasserstände zu vergleichen. Meistens stellten sich die Kinder dann schon neugierig um die Behälter herum. Diese Ahnungslosen!

Wir zählten einfach laut bis drei und schon hatten wir den Kindern die Eimer übergeschüttet. Und los ging die Wasserschlacht.

- zurück zu den Staffelspielen:
- immer zwei Leute reiten Huckepack über das Feld; dem Unteren sind die Augen verbunden, der Obere muss ihn durch einen Hindernisparcours lotsen
- vor Antritt muss der Läufer eine Jacke, Mütze, Schal und Handschuhe anziehen und anschließend ein Tablett mit Geschirr über das Feld befördern (bitte aber nur mit Kunststoffgeschirr spielen!)
- der Läufer erhält am Anfang der Laufbahn einen Keks, diesen muss er bis zum Ende der Bahn aufgegessen haben, um dort einem Betreuer ins Ohr pfeifen zu können
- Bälle über den Köpfen oder unter den Beinen nach hinten durchgeben; der Letzte rennt mit dem Ball nach vorne und gibt ihn dort wieder weiter
- immer zwei Leute stellen sich nebeneinander, dort werden ihnen die Innen stehenden Beine miteinander verbunden, so müssen sie nun weiterlaufen
- auf einem Bein hüpfen
- Schubkarrenlaufen: einer krabbelt auf den Händen vorwärts, während der Hintere seine Beine in der Hand hält

*Variationen:*

- *ABC-Spiel*: die Mannschaft muss möglichst schnell Gegenstände mit verschiedenen Anfangsbuchstaben zusammensuchen, so dass sich das Alphabet ergibt

*Tour de l'Europe*: es werden zwei Mannschaften gebildet, nun muss auf Zuruf immer einer möglichst schnell einen bestimmten Gegenstand holen: z.B. eine Zahnbürste, einen Socken, Zucker, eine Unterhose, ein Insekt, ein Grashalm, eine Blume, einen Bachwacke, ein Stuhl, ein Radio, Stift und Papier, eine CD, Seife, ein Haar, eine Tannennadel, eine Uhr, eine Brille, ein Knopf, Holz, Pappe, Schlüssel, Münze, Geldschein, Haargummi, Zahnspange, Duschgel, Handtuch, eine Kassette, eine Gabel.....

## 5. Geländespiele

### 1. Geräuschgeländespiel

Ein ebenso einfaches, wie immer wieder begeisterndes Spiel: vier bis fünf Betreuer verstecken sich im Wald und geben dort alle zehn Minuten Geräusche ab (z.B. Topfdeckel, Trillerpfeife, Kuhglocke, Schreien...). Nun müssen die Teilnehmer (auf mehrere Gruppen verteilt), möglichst schnell die Verstecke der Betreuer ausfindig machen. Dazu erhalten sie einen Laufzettel, auf dem sie sich die Ankunftszeit im Versteck unterschreiben lassen.

Diejenige Gruppe, die zuerst alle Verstecke gefunden hat, hat gewonnen.

Damit das Spiel funktioniert, sollte man Folgendes **unbedingt** beachten:

- Die "Geräuschmacher" sollten sich in ausreichender Entfernung voneinander verstecken, sodass man nicht alle von überall hören kann.
- Zudem sollten sie sich auf keinen Fall an Wegen postieren, sondern immer mitten im Gelände
- Zu einer vorher festgelegten Uhrzeit (etwa nach 2,5 Stunden) werden keine Geräusche mehr gemacht, nach einer weiteren halben Stunde sollte das Spiel dann beendet werden
- Erfahrungen haben gezeigt, dass man die Betreuer, welche die Teilnehmer auf der Suche im Wald begleiten, in diesem Fall **nicht** in die Lage der Verstecke einweihen sollte, da diese dann im Übereifer "ihrer" Gruppe irgendwann die Verstecke verraten (schließlich will man ja gewinnen).

### 2. Postenlauf

Die Teilnehmer werden auf mehrere Gruppen verteilt und gehen mit ihren Betreuern zeitlich versetzt auf einem vorher festgelegten Rundweg los. Auf diesem sind mehrere Helfer postiert, bei denen die Kinder unterschiedliche Aufgaben erfüllen müssen, die dann mit Punkten bewertet werden. Mögliche Aufgaben könnten sein:

- kurz angespielte Musiktitel erkennen
- Staffelläufe (▶ Spiel Nr. 17, Kapitel 4)
- Schubkarrenlaufen
- kleine Fanta-Flaschen möglichst schnell austrinken
- den Kindern wird für 30 Sekunden ein Tablett mit verschiedenen Sachen gezeigt, dann wird es wieder zugedeckt. Nun müssen die Kinder wieder möglichst viele Sachen davon aufzählen (Kimspiel)
- Quizzfragen beantworten
- Äpfel ohne die Hände aus einem Wasserbottich fischen
- aus einer Schokokusswerfmaschine möglichst viele Schokoküsse auffangen

#### *Bauanleitung:*

Aus Holz wird eine Kiste gebaut, die nach oben offen ist. An einer Seite werden unten innen zwei Bretter mit Scharnieren befestigt. Im größeren Brett (1) ist eine Aussparung für das kleinere Brett (2), das durch das Loch gut hindurchpasst. Das große Brett (1) wird aufgestellt und als Zielscheibe benutzt. Wenn es zurückfällt, schiebt es eine Metallleiste (3) nach hinten, die das mit Einmachgummis gespannte kleine Brett (2) festhielt. Auf dem kleinen Brett befindet sich der Schokokuss, der nun beim Hochschnellen des kleinen Bretts noch vorne geschleudert wird.

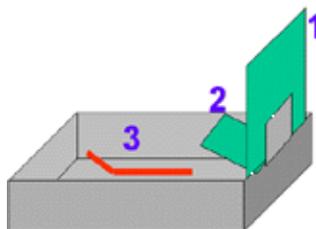


Abbildung Schokokusswerfmaschine

Auch hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

### 3. Fangspiele

- *Gruppenfangen*

Es werden mehrere Gruppen zu 6 bis 8 Leuten gebildet. Jeder erhält einen Lebensfaden (z.B. Wollfaden, wird um das Handgelenk gebunden). Anschließend verteilen sich die Gruppen im Gelände. Ab einer bestimmten Zeit haben sie die Aufgabe, sich gegenseitig zu fangen. D.h. Gruppe 1 fängt Gruppe 2, Gruppe 2 fängt Gruppe 3, Gruppe 3 fängt Gruppe 4 und diese fängt wiederum Gruppe 1, so dass jeder gleichzeitig Jäger und Gejagter ist. Wer jemanden abschlägt, erhält dessen Lebensbändchen. Diejenige Gruppe, die am Schluss die meisten Bändchen hat (die eigenen mitgerechnet), gewinnt.

- *Jungen fangen Mädchen*

Dieses Spiel lässt sich auch als Geschlechterkampf führen: in einer Hinrunde fangen Jungen die Mädchen, in einer späteren Rückrunde fangen Mädchen die Jungen. Bei diesem Spiel sollte zur besseren Durchführbarkeit festgelegt werden, dass vor Spielende keiner zurück zum Treffpunkt kommen sollte, und dass während der Rückkehr keiner mehr gefangen werden darf. Ansonsten wird es passieren, dass die gejagten Gruppen kurz vor dem Treffpunkt abgefangen werden.

- *Teilnehmer gegen Helfer*

Bei älteren Teilnehmern, die man auch alleine in den Wald schicken kann, kann man auch vereinbaren, dass diese die Helfer fangen und umgekehrt.

- *Schnitzeljagd*

Zwei Betreuer erhalten ca. 20 Minuten Vorsprung. Sie nehmen eine Rolle Klopapier mit (ist biologisch abbaubar (somit hätte ich auch die ökologische Seite auf meiner Homepage angeschnitten!!!)) und legen damit Spuren auf dem Weg. Wenn sie ihr Ziel erreicht haben, stoppen sie die Markierungen und verstecken sich in der näheren oder **weiteren** Umgebung. Nun ist es die Sache der Teilnehmer, die Betreuer zu finden. Natürlich dürfen diese, bei Gefahr im Verzug ihr Versteck verlassen, sich trennen und flüchten. Spuren müssen dann nicht mehr gelegt werden. Wer die Betreuer bis Spielende abschlagen konnte, hat gewonnen.

Dieses Spiel kann auch als *Räuber und Gendarm* gespielt werden. (Besonders geeignet für kleinere Gruppen). Eine Gruppe (=Räuber) geht los und hinterlässt Spuren (das können auf Teerwegen auch Kreidemarkierungen sein). Die andere Gruppe (=Gendarmen) muss diese fangen.

### 4. Schatzsuche

Unter dem Schlagwort "Schatzsuche" habe ich alle jene Geländespiele oder Stadtrallyes zusammengefasst, bei denen die Teilnehmer anhand eines Laufzettels mehrere Aufgaben zu erledigen haben. Diese sind nur allgemein aufgezählt; sie müssen natürlich auf die örtlichen Gegebenheiten zugeschnitten werden.

- Quizzfragen zum aktuellen Zeitgeschehen beantworten
- Treppenstufen zählen
- ein Gebäude o.Ä. anhand eines Foto-Ausschnittes finden
- Rechenaufgabe lösen, das Ergebnis gibt eine Telefonnummer an; hier kann man auf einem Anrufbeantworter den weiteren Weg erfahren
- Fragen zu Sachen, die auf dem Weg sind, beantworten
- Scherzfragen beantworten
- ein Gedicht / ein Lied ausdenken

- Preis einer bestimmten Sache herausfinden
- unterwegs eine bestimmte Person suchen
- sich verkleiden (die Besten werden prämiert)
- sich mit möglichst vielen Leuten in einem Fotoautomat fotografieren lassen
- Hinweiszettel, die im Gebiet versteckt sind, finden – sie geben Hinweis auf den weiteren Weg
- eine Windmühle aus Sachen aus der Natur bauen
- etc.

Auch hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Man sollte den Teilnehmern hier den Weg prinzipiell vorgeben, damit sie sich mehr auf die Aufgaben, als auf den Weg konzentrieren können. Hierzu könnten beispielsweise eine Karte oder auf dem Weg versteckte Hinweiszettel dienen. Am Ende des Spiels kann z.B. ein zu suchender Schatz (Süßigkeiten, etc.; bei jüngeren Altersgruppen) stehen. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

### 5. Fahnenjagd

Die Mannschaften treffen sich in der Mitte des Geländes, dort trennen sie sich; 2 Helfer bleiben an einem zentralen Anlaufpunkt.

Nun bauen sich die Mannschaften an versteckten Orten ein kleines Lager auf (z.B. aus Ästen, umgestürzten Bäumen, Zweige...). In der Mitte des Lagers wird jeweils eine Fahne oder ein Handtuch aufgehängt. Nach einer bestimmten Zeit fängt dann das eigentliche Spiel an:

Die Mannschaften müssen versuchen, die Fahnen der Gegner zu ergattern, ihre eigenen Fahnen aber zu verteidigen. Zudem hat jeder Teilnehmer einen Lebensfaden, den er verlieren kann, wenn er ihm von jemandem abgerissen wird (hier eignet sich ein Band aus Krepppapier, das jeder am Ober- oder Unterarm trägt).

Wer seinen Lebensfaden verloren hat, darf nicht mehr mitspielen und muss sich erst wieder an der "zentralen Anlaufstelle" einen neuen besorgen.

Jede Fahne wird mit zehn Punkten bewertet (auch die eigene); jeder Lebensfaden mit einem oder zwei Punkten, je nach Gruppenstärke.

### 6. Nachtwanderung

Immer sehr beliebt auf unseren Freizeiten waren Nachtwanderungen. Während der Reiz einer Nachtwanderung bei den kleineren Teilnehmern meistens schon Erlebnis genug ist, kann man bei älteren Teilnehmern eine Nachtwanderung durchaus auch mit ►Geräuschgeländespielen, Postenlauf, o.Ä. verbinden.

Dass im Prinzip solche Veranstaltungen nicht weiter erklärt werden müssen ist klar, allerdings sollte man hier auch auf einige Sicherheitsfragen eingehen:

#### **Hinweis:**

- Nachtwanderungen durch den Wald sollten vorher immer mit dem Förster abgesprochen werden – nicht dass man ins Schussfeld von Jägern gerät oder junge Tiere gefährdet.
- Dass bei Nachtwanderungen alle verfügbaren Aufsichtspersonen anwesend sein müssen, sollte selbstverständlich sein, mindestens ein Betreuer sollte die Gruppe nach vorne absichern, einer nach hinten, zwei seitlich.
- Die Teilnehmer sollten vorher und nachher gezählt werden.
- Den Weg sollten die Betreuer sehr gut kennen – keine unbekanntes, abschüssigen oder felsigen Wege benutzen!
- Es ist übrigens vorteilhafter, Taschenlampen **nicht** zu benutzen: Die Augen gewöhnen sich irgendwann an die Dunkelheit, man sieht eigentlich recht gut; Ferner lockt man keine Tiere an, wie z.B. Wildschweine.

## 6. Ganztagsgeländespiele

Aus den oben beschriebenen Geländespielen kann man übrigens auch schöne und erlebnisreiche Tagesgeländespiele gestalten. Das Geländespiel wird mit einem Thema, das man auch in eine Geschichte einbinden kann, verbunden.

Zum Beispiel kann ich hier von einem, das wir im Sommer 1997 durchgeführt haben, erzählen:

Am Abend vor dem Geländespiel ließen wir die Kinder etwas länger vor dem Haupthaus spielen. Rein ZUFÄLLIG brannte plötzlich ein kleines Feuerwerk in Sichtweite unseres Spielgeländes ab (zwei Betreuer von uns hatten sich unauffällig von der Gruppe entfernt und die Aktion durchgeführt). Wir kommentierten diesen Vorgang erst mal nicht und schickten die Kinder schließlich ins Bett.

Am nächsten Vormittag starteten wir einen ganz gewöhnlichen ▶Postenlauf, wie wir ihn in unseren vorhergehenden Freizeiten schon öfter durchgeführt hatten; Dieses Spiel war also schon bekannt und erweckte noch kein Misstrauen bei den Teilnehmern. Die Teilnehmer zogen in mehreren Gruppen los und erledigten an den Posten die gestellten Aufgaben. Zur Mittagszeit kamen die Gruppen an einem Sportplatz an – dort wurde Pause gemacht und gegrillt.

Was die Teilnehmer allerdings nicht wussten und was ihnen auch (noch) nicht aufgefallen war: die letzte Gruppe hatten wir unbemerkt in eine andere Richtung gelotst – sie hielt ihre Mittagspause an einer anderen Stelle ab. Nach einiger Zeit fuhr ich mit dem Auto vor und verteilte aufgeregt die (gefälschte) Kopie unserer Regionalzeitung, der Nahe-Zeitung. Darin stand, dass in unserer Gegend UFOS gesichtet worden wären. In der Nacht seien Feuerwerks-ähnliche Lichter gesehen worden, zudem würden Mitbürger vermisst. Ferner erzählte ich, dass ich auf dem Weg hierher seltsame gelbe ▶Schnipsel gesehen hätte.

Nun fiel den Kindern plötzlich auf, dass die letzte Gruppe noch nicht angekommen war. Ich muss hier zugeben, dass unser "Extrablatt" eine unerwartet durchschlagende Wirkung hatte – mit einer solchen Reaktion hatten wir dann doch nicht gerechnet. Die Kinder nahmen die Situation absolut ernst und bezeichneten plötzlich sogar Segelflugzeuge als UFOS – bis ein Teilnehmer ein *echtes* Exemplar der Nahe-Zeitung entdeckte, das wir für unser Grillfeuer mitgenommen hatten. Er bemerkte, dass wir die Überschrift der Zeitung nicht ganz richtig gefälscht hatten – leider wurde das Ganze dadurch verdächtig.

Nach der Mittagspause gingen wir gemeinsam los und verfolgten die beiden "Spuren", welche die Außerirdischen hinterlassen hatten. Im Wald hatten sich zwei Betreuer als Außerirdische verkleidet, die nun von den Kindern gejagt wurden. Am Ende der Wanderung trafen wir auf das Versteck der Außerirdischen.

Hier hatte die zurückgebliebene Gruppe bereits ein Auto als UFO verkleidet – die Teilnehmer mussten nun die Forderungen der Außerirdischen erfüllen, um die Geiseln wieder zu befreien. Hier waren Quizzfragen und einige Geschicklichkeitsspiele gemeinsam zu lösen.

Im Nachhinein lässt sich sagen, dass sich die sehr aufwändigen Vorbereitungen für dieses Spiel auf jeden Fall gelohnt haben, was man an der Begeisterung der Kinder merken konnte.

---

Ein weiteres Thema unserer Tagesgeländespiele war z.B. auch "Indianer". Die Kinder mussten entsprechend eines Auftrages ihres Indianerhäuptlings zu einem Treffen kommen – dort würde ihnen der Weg zu einem Schatz beschrieben. Auf dem Hinweg war dann mit selbstgebastelten Pfeilen und Bögen ein Cowboy abzuschießen (auf einer Pappscheibe – mit Farbe an der Pfeilspitze wurden Markierungen gemacht). Anschließend waren diverse versteckte Hinweiszettel zu suchen, ferner mussten sich die Kinder zum Grillen einen Stock vorbereiten, auf dem sie ihre Würstchen grillen sollten.

An weiteren Aufgaben war ein Bach an einem Seil zu überqueren oder eine getrommelte Nachricht zu entschlüsseln. Der Abend wurde anschließend an einem großen Lagerfeuer gefeiert.

Wie ihr seht, kann man mit etwas Fantasie schöne Spiele organisieren, die für alle ein Erlebnis sind und an die man sich gerne zurückerinnert.

Man muss hier eben viele Ideen einbauen, kann durchaus auch auf Bewährtes zurückgreifen

(▶Schatzsuche, ▶Postenlauf...) und kann so, wenn das Ganze in eine Hintergrundgeschichte eingebettet ist, einen tollen Tag verbringen.

# 7. Großspielgeräte und Spiele im Wasser

## 1. Ballonjagd

Im Wasser wird einem Mitspieler ein Luftballon an den Rücken gehängt. Dieser erhält nun ein paar Meter Vorsprung. Nun jagen ihm die anderen hinterher. Wer es schafft, den Luftballon zum Platzen zu bringen, darf als Nächster damit losschwimmen.

**Hinweis:** Wenn man aus Sicherheitsgründen Balgereien und größere Tunkereien vermeiden will, sollte man vorsichtshalber zwei bis drei Ballonträger losschicken

**Achtung:** Bei diesem, wie auch bei allen anderen Spielen am und im Wasser, gilt es, einige Vorsichtsregeln zu beachten:

- der einzige Weg, sicher im Haftungsfall dazustehen, ist, sich vor dem Ausflug ins Schwimmbad von **ALLEN** ein Schwimmer–Zeugnis vorzeigen zu lassen (z.B. Seepferdchen, besser Freischwimmer o.Ä.)! Selbstverständlich darf man auch nur diese Kinder dorthin mitnehmen!
- alle Betreuer müssen anwesend sein und das Schwimmbecken ständig im Auge behalten!
- die Tiefe des Schwimmbeckens sollte dem Alter und Leistungsvermögen der Kinder angepasst sein!

## 2. Wasserrattenjäger

Die Spieler müssen sich im Brust–hohen Wasser gegenseitig fangen, dabei darf nur gegangen werden. Es darf dabei nur abgeschlagen werden, wer den Kopf über dem Wasser hat; wer taucht, ist also sicher.

## 3. Fallschirmspiele

Große Fallschirme für den Sport können i.A. in Sportgeschäften gekauft oder bei den Geschäftsstellen des Landessportjugend–Verbände ausgeliehen werden; hier gibt es meist auch Erdbälle, Stofftunnels u.Ä. Mit ihnen lassen sich einige interessante Spielfeste gestalten.

**Hinweis:** Zweckmäßig ist eine besondere Ausbildung im Umgang mit diesen Geräten, sie wird von Sportvereinen bei Übungsleiterfortbildungen angeboten. Insbesondere werden hier auch Vorsichtsmaßnahmen und Sicherheitsfragen erläutert (beim Umgang mit Großspielgeräten sollten immer mehrere Aufsichtspersonen mitspielen und aufpassen).

Einige Spielvorschläge:

- Wellen machen: die Spieler verteilen sich um den Fallschirm, nehmen ihn in die Hände und spannen ihn. Nun beginnen sie, durch Hin– und Herrütteln, Wellen zu machen. Dies ist eine ganz gute Vorübung für das nächste Spiel:
- Ballwelle: Ein Ball wird in den Fallschirm geworfen. Dieser muss nun am äußeren Rand durch den Fallschirm gerollt werden, indem diejenigen, die kurz vor dem Ball stehen, den Fallschirm etwas nach unten halten; Diejenigen die kurz hinter dem Ball stehen, halten ihn nach oben. Wenn das Ganze funktioniert, kann man das Spiel auch mit zwei Bällen spielen, die sich nun einholen müssen oder die in die entgegengesetzte Richtung laufen sollen.
- Hat man zwei Fallschirme, so kann man diese auf zwei Gruppen verteilen und sich nun einen Ball gegenseitig zuwerfen.

- Durch gemeinsame Auf- und Abwärtsbewegungen mit dem Fallschirm kann man es schaffen, einen Ball in die Luft springen zu lassen.
- Ebenso kann man durch Auf- und Abwärtsbewegungen dem Fallschirm so viel Schwung geben, dass er, wenn man ihn dann loslässt, einige Meter durch die Luft fliegt.
- Katz und Maus: (→ Spiel Nr. 5, Kapitel 3)

Die Spieler setzen sich, halten den Fallschirm direkt über dem Boden gespannt und machen Wellen. Nun krabbelt die Maus unter den Fallschirm, der Katze werden die Augen verbunden. Nun muss die Katze die Maus fangen, diese darf den Fallschirm dabei allerdings nicht verlassen.

- Platztausch: mit dem Fallschirm werden Auf- und Abwärtsbewegungen gemacht. Wenn der Fallschirm gerade oben ist, müssen nach Aufruf bestimmte Personen die Plätze tauschen, z.B.:

- ◇ alle Blondes
- ◇ alle mit dunklen Sohlen
- ◇ alle, die im Mai Geburtstag haben
- ◇ alle Mädchen
- ◇ alle, die Boxershorts tragen
- ◇ etc.

- Vogel Strauß: nach einer Aufwärtsbewegung laufen alle Spieler zwei Schritte in die Mitte, setzen sich und spannen anschließend den Fallschirm hinter ihrem Rücken auf den Boden. Im so geschaffenen Raum kann man dann übrigens andere Spiele spielen oder Geschichten erzählen...
- Umweltverschmutzung: Drei Spieler stellen sich außerhalb des Fallschirms hin. Nun werden ihnen mehrere Gegenstände zur Verfügung gestellt (Schuhe, Handtücher, Pullis, T-Shirts...), die sie immer wieder in den Fallschirm werfen. Die Spieler am Fallschirm müssen nun versuchen, diese durch Wellen oder Auf- und Abwärtsbewegungen aus dem Fallschirm zu schmeißen.
- Maulwurf (→ Spiel Nr. 4, Kapitel 1)

Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die sich untereinander schon etwas kennen. Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüber auf den Boden setzen. Dazwischen halten zwei Helfer einen Fallschirm (oder ein großes Bettlaken o.Ä.), sodass die beiden Gruppen sich nicht mehr sehen können. Nun bestimmt jede Gruppe wortlos (!) einen "Maulwurf", der sich mit dem Rücken zum Fallschirm setzt. Sodann wird der Fallschirm weggenommen. Nun muss jede Gruppe ihrem Maulwurf möglichst schnell beschreiben, wer sich hinter seinem Rücken befindet (Namen dürfen dabei natürlich nicht genannt werden). Diejenige Gruppe, die dies am schnellsten schafft, hat gewonnen und erhält den Maulwurf der Gegner.

Das Spiel ist eher für ältere Gruppen geeignet, die etwas geschwätziger sind. Der positive Effekt an diesem Spiel ist, dass es eigentlich keine Verlierer gibt, da die Verlierer alle in die große Gewinnergruppe kommen.

Literatur zum Thema Fallschirmspiele:



## 8. Showabende

1.



Mit Frank Elstners Showklassiker lässt sich auch auf einer Freizeit ein begeisternder Showabend gestalten. Wir hatten das Konzept für unsere Freizeiten etwas abgeändert.

Am Nachmittag waren die Kinder gebeten worden, kurz vor Beginn Vorschläge für die Saalwette abzugeben. Die Kinder stimmten dann mit Applaus darüber ab, welche beiden Wetten wir Helfer am Ende des Abends einzulösen hätten (es ist zweckmäßig, zwei Runden anzusetzen, da eine Runde relativ schnell vorbei ist).

Nach und nach bekam jede Gruppe eine Aufgabe gestellt, die sie zu erfüllen hatte und die mit 10 Punkten belohnt wurde. Die anderen Gruppen konnten jeweils zuvor abstimmen, ob diese Gruppe die Aufgabe bewältigen werde oder nicht. Dazu hielt ihr Sprecher (der die letzte Entscheidung traf) ein Schild mit der Aufschrift "Ja" oder "Nein" hoch. Der richtige Tipp wurde mit 3 Punkten bewertet. Diese Regelung erwies sich im Nachhinein als sehr glücklich, da die Gruppen sich dadurch gegenseitig anfeuerten und das Konkurrenz- und Neid-Gemaule, wie es sonst bei solchen Wettkämpfen üblich ist, ausblieb.

Beispiele für Wettangebote:

- insgesamt 120 Liegestützen in 150 Sekunden (nacheinander; die Leute dürfen sich abwechseln)
- versch. Begriffe in einer vorgegebenen Zeit pantomimisch vormachen
- mit einer hoch gestellten Salzstange im Mund Wörter aussprechen
- mehrere 0,2l-Flaschen Fanta in einer bestimmten Zeit austrinken (nacheinander)
- Seilsprünge zu zweit in einer best. Zeit
- einige Minuten absolut ruhig sein (eine übrigens sehr schwere Wette!)
- 3,5 Liter Tee mit 7 Leuten in 2,5 Minuten trinken (gleichzeitig) [ist machbar!]
- eine (anspruchsvolle) Strecke in einer bestimmten Zeit laufen

*Ich möchte hier nicht zu viele Ideen aufzählen; hier kann man sich noch beliebig viele ähnliche Sachen einfallen lassen!*

Nach dem Ende einer Runde war dann die Zeit der Saalwette. Wir Helfer gaben an, was wir machen würden, wenn wir verlor. Von den Kindern ausgewählte Saalwetten waren z.B., dass wir Helfer (8 Personen) innerhalb von 3 Minuten eine Steige Coca-Cola – Dosen austrinken mussten. Oder dass ich auf einem Schotterparkplatz mein Auto durch Anziehen der Handbremse ins Schleudern bringen und dadurch eine Reihe von 5 Coladosen umwerfen musste. Natürlich gewannen wir die Wetten! Wenn auch mit Mühe und Not sowie beträchtlichen Magenschmerzen nach der Cola-Wette.

Auf jeden Fall gehören diese Veranstaltungen zu den Höhepunkten unserer letzten Freizeiten, weil sie einfach eine absolut geniale Stimmung rüberbringen.

### 2. Der große Preis

Aus vielen Plakaten setzt man eine überdimensionale Ratewand zusammen auf der in der Überschrift die jeweiligen Kategorien stehen und darunter die Punktzahlen (10 – 100). Nun wird zu jedem Teilgebiet eine Wissensfrage vorbereitet. Die Teilnehmer sitzen gruppenweise zusammen; jede Gruppe hat einen Sprecher, der die letzte Entscheidung trifft. Die Gruppe sucht sich ein beliebiges Feld aus – wenn sie falsch antwortet, werden die Punkte abgezogen – allerdings darf sie auch an die nächste Gruppe weitergeben. Jede Gruppe darf so lange antworten, bis sie weitergibt oder eine Frage falsch beantwortet.

### 3. Mini-Playback-Show

Die Teilnehmer erhielten am Vortag den Auftrag, für die Mini-Playback-Show gruppenweise zwei Musikstücke vorzubereiten – ein Pflichtstück, das von uns ausgesucht wurde, sowie ein selbst gewähltes Stück. Zudem durften sie uns Helfern ein Pflichtstück aussuchen. Nun musste im Laufe des Tages jede Gruppe eine Choreografie und Verkleidung für ihren Auftritt vorbereiten.

Den Abend eröffneten meistens wir mit dem Stück der Helfer – so konnten wir die Stimmung auflockern und den Kindern die Scheu nehmen.

Die Auftritte wurden von einer Jury mit Punkten für Verkleidung, Choreografie und Idee bewertet.

#### 4. Mister und Miss-Wahlen

Jede Gruppe stellt zwei Vertreter, die für die Mister/Miss-Wahlen kandidieren wollen. Diese haben nun mehrere Aufgaben zu erledigen (Ideen? siehe 'Geld oder Liebe', ARD). Beispielsweise als Pärchen einen Sketch [tut mir Leid – wenn man die neue Rechtschreibung wählt, muss man auch konsequent sein] spielen, einen Witz erzählen, tanzen, einen Helfer anmachen, etc.

Die Jury setzte sich aus Teilnehmern zusammen, die am Schluss "ihre" Miss und den Mister wählten.

#### 5. Scharade

► Spiel Nr. 22, Kapitel 2)

Entspricht in etwa der Fernsehsendung "Nur keine Hemmungen!". Besonders bei uns im Helferkreis war es immer wieder sehr beliebt.

Es werden 2 gleich große Gruppen à mind. 6 bis 7 Leute gebildet, die nun in getrennten Räumen Begriffe aussuchen, die dann jeweils ein Mitglied der anderen Gruppe seinen Leuten pantomimisch vorspielen muss. Diese Begriffe können ohne weiteres persönlich zugeordnet werden. Hier können auch ohne Weiteres persönliche Anspielungen enthalten sein. Zudem können die Vorgaben auch Sätze sein. So wurden bei uns auch schon "Der mit dem Wolf tanzt", "Zugbegleiter: Alarm im mittleren Wagen", "Brandenburger Tor", "Friedenspreis des deutschen Buchhandels", "Verweste Kanalrattenpatrouille" oder "Sechzehnjähriges, blondes, blauäugiges, dickplunziges, gesekflaschtes Schulmädchen" erfolgreich vorgespielt.

Es muss dazu gesagt werden, dass das Spiel in dieser Form eher der Unterhaltung dient und dass wir deshalb auch immer ohne Weiteres auf Zeitbeschränkungen und Punktwertung verzichten konnten.

Einige Tipps:

- man sollte einige feststehende Zeichen absprechen: Der Vorspieler zeigt, nachdem er den Begriff gelesen hat, zuerst mit den Händen an, wie viele Worte *der Satz* enthält. Danach, welches Wort und dann welchen Teil davon er *jetzt* vormachen möchte
- diese Regelung erleichtert es seiner Gruppe, die schon erratenen Begriffe aufzuschreiben – so kann man dann die Übersicht behalten und Worte wie "und", "der", etc. aus dem Zusammenhang erraten

#### 6. Pyramide / Tabu

► Spiel Nr. 23, Kapitel 2)

Funktioniert fast genau so wie das vorherige Spiel (Fernsehsendung). Hier muss man die Begriffe nicht vorspielen, sondern verbal erklären. Wenn ein Wort genannt wird, das im zu erklärenden Begriff vorkommt, wird dieser nicht bewertet und der nächste Begriff ist dran.

Die Steigerung ist sicherlich mit dem Spiel "Tabu<sup>®</sup>" von Parker<sup>®</sup> zu erreichen – hier darf der Kandidat zusätzlich die fünf besten Begriffe, die er zum Erklären braucht, nicht benutzen.

## 9. Party- und Diskospiele

In Bezug auf das vorangegangene Kapitel hier noch einige weitere Spiele, die man im Rahmen eines Diskoabends oder einer Show, wie eine Mister/Miss-Wahl, einsetzen kann:

### 1. Schokoladenessen

Die Kandidaten müssen reihum jeweils dreimal würfeln; wer eine 6 würfelt, zieht sich Schal, Mütze und Handschuhe an. Anschließend darf er mit Messer und Gabel versuchen, eine Tafel Schokolade, die in mehrere Lagen Zeitungspapier eingewickelt ist, zu "knacken" und aufzuessen. Wird wieder eine 6 gewürfelt ist der Nächste dran.

### 2. Karton – Spiel

▶ Spiel Nr. 24, Kapitel 2)

Es werden drei Paare gebildet. Diese stellen sich zusammen Rücken an Rücken in einen Sack (Müll-, Kartoffelsack, o.Ä. – ausprobieren). Außerdem stehen in der Mitte des Raums ca. 9 (gleich) große Kartons. Nun müssen die Paare in einer bestimmten Zeit jeweils versuchen, einen möglichst hohen Stapel davon aufeinander zu stellen. Die Schwierigkeit liegt darin, dass sie sich die Kartons gegenseitig umwerfen und wegnehmen dürfen. Oft wird hier schon Sieger, wer am Schluss der Zeit wenigstens 2 Kartons aufeinander stehen hat!

### 3. Jackenspiel

Zwei Mitspieler (am besten einer weiblich, einer männlich) stellen sich hintereinander. Der Vordere zieht sich eine Jacke so an, dass die Ärmel nach hinten zeigen, der Hintere geht mit seinen Armen in die Ärmel.

Nun müssen die beiden ein kurzes "Referat" zu bestimmten Themen halten, wobei nur der Vordere spricht und der Hintere die Bewegungen dazu macht.

Beispiele:

- die Selbstmassage
- Lippen schminken
- Boxen
- etc.

### 4. Zungenbrecher

gute Aufgabe, um Kandidaten auszusortieren:

- Max, wenn du Wachsmasken machst, dann mach Wachsmasken!
- Kleine Kinder können keinen Kirsch kern knacken.
- Die Bürsten mit den schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit den weißen Borsten.
- Zwischen zwei Zäunen zappeln zehn Zicklein, zehn Zicklein zappeln zwischen zwei Zäunen.
- Die prächtige Pressplatte platzte plötzlich, plötzlich platzte die prächtige Pressplatte.
- Kleine grüne Kröte knetet großer Grete Grießklöße.
- Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Messwechsel, Wachsmarke, Wachsmarke, Messwechsel.
- Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.
- Der Whiskymixer mixt frischen Whisky, weil er Whisky mixen muss. (Klassiker!)
- Es flachsten die Basken beim Wachsen der Basken-Taxen, beim Wachsen der Basken-Taxen flachsten die Basken.
- Fiesling Fetz fälscht filigrane Fritten fast fantastisch.

- Rosen–Rudi pflückt rosenrote große Rosen, rosenrote große Rosen pflückt Rosen–Rudi
- Max macht Wachsmasken–Wachs, Wachsmasken–Wachs macht Max.

### 5. Witz fatal

Der Spielleiter schreibt zusammen mit den Mitspielern fünf willkürlich ausgewählte Worte auf Pappschilder. Nun erzählt er einen Witz. Die Zeit die er dafür braucht, wird gemessen.

Der Kandidat hat nun die Aufgabe, in dieser Zeit (+ 30 Sekunden extra) den Witz nachzuerzählen, allerdings muss er die vorher festgelegten Wörter "ad hoc" einbauen, wenn sein Gegner die entsprechenden Papptafeln hochhält.

### 6. Pferderennen

👉 Spiel Nr. 25, Kapitel 2)

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn–Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- *Pferdegalopp*: sich schnell auf die Schenkel klopfen – meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein
- *Rechtskurve*: der Stuhlkreis legt sich nach links
- *Linkskurve*: der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- *Hubschrauberperspektive*: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: "Uuuuuuuuuuuuuuh"
- *fotografierende Japaner*: Fotografiertbewegung machen, "Knips, knips, knips, knips, knips"
- *Zuschauertribüne*: aufstehen und jubeln
- *Wassergraben*: mit den Fingern an den Lippen ein "blblblblblbl"–Geräusch machen
- *Einerhürde*: aufspringen, einmal Hände nach vorne recken und "Hui" rufen
- *Zweierhürde*: entsprechend
- *Dreierhürde*: entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss.

"Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes *Galopp*. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in direkt danach in die erste *Rechtskurve*. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten *Zuschauertribüne* vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste *Zweierhürde* zu.....

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

### 7. Zeitungstanzen / Luftballontanzen

Es werden Paare gebildet. Jedes Paar erhält den Doppelbogen einer möglichst großformatigen Zeitung (z.B. Bild, Süddeutsche, FAZ...). Nun müssen diese darauf zur Musik tanzen. Ab und zu stoppt die Musik. Nun wird die Zeitung zur Hälfte zusammengefaltet, und weiter geht's. Wer übertritt scheidet aus. Die beiden, die übrig bleiben, haben gewonnen.

Das Ganze lässt sich auch Folgendermaßen abwandeln: Die Paare müssen sich einen Luftballon zwischen ihre Köpfe pressen. Wer seine Hände zu Hilfe nimmt oder wer den Ballon fallen lässt, hat verloren.

### 8. Luftballontreten

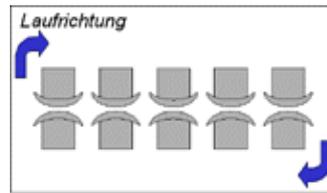
Jedem wird ein Luftballon an den Fuß gebunden. Nun geht es darum, die Luftballons der Mitspieler zu zertreten, dabei seinen eigenen jedoch zu erhalten. Wer seinen Ballon verloren hat, scheidet aus.

### 9. Reise nach Jerusalem

Die Reise nach Jerusalem ist für Gruppen bis zu zwanzig Personen geeignet. Es werden 2 Stuhlreihen so gebildet, dass eine Hälfte der Stühle nebeneinander in einer Reihe steht, die andere Hälfte steht in die andere Richtung zeigend

an deren Lehnen.

Es gibt einen Stuhl weniger, als Mitspieler vorhanden sind. Nun wird die Musik angestellt und die Leute tanzen um die Stühle. Wenn die Musik angehalten wird, müssen sich sofort alle hinsetzen. Wer übrig bleibt, scheidet aus, dann wird ein Stuhl weggenommen. Das Ganze geht so lange weiter, bis nur noch einer (der Gewinner) übrig ist.



### 10. Hut-Spiel

Alle Spieler bewegen sich auf der Tanzfläche zur Musik. Nun wird einem davon ein Hut aufgesetzt. Dieser tut gut daran, die Mütze möglichst schnell einem anderen aufzusetzen, denn wenn die Musik aussetzt, scheidet derjenige aus, der gerade die Mütze hat. Es ist dabei allerdings auch verboten, wegzulaufen.

# 10. Gute Nacht! (kleine Spiele und Vorlesegeschichten für abends)

## 1. Stadt-Land-Fluss

👉 Spiel Nr. 16, Kapitel 2)

Jeder Mitspieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Darauf trägt man eine Tabelle ein, mit den Spalten "Stadt", "Land", "Fluss", "Beruf", "Promi"; lustiger wird's jedoch mit diesen Begriffen: Ungerechtigkeiten, letzte Worte, Peinlichkeiten, Party-Motto, Ausrede, blöde Erfindungen, schlimmes Geschenk, ein Grund zum Feiern, koch' mir niemals..., Hässliches, was mich anmacht, usw.

Es wählt jemand willkürlich einen Buchstaben aus dem Alphabet aus. Nun müssen alle möglichst schnell zu jeder Kategorie einen Begriff auf das Blatt schreiben. Derjenige, der zuerst fertig ist, beendet die Runde ("Stopp!" rufen!). Nun werden die einzelnen Begriffe aus den Kategorien verglichen. Für einen Begriff, den andere auch haben, erhält man fünf Punkte, für einen Begriff, den sonst keiner hat, zehn; wenn man den einzigen Begriff in einer Kategorie hat, erhält man zwanzig Punkte.

## 2. Skat, Mau Mau, Poker, Schlafkopf, 17+4, Rommee...

...zur Vollständigkeit aufgezählt...

## 3. Pastor – Vikar

👉 Spiel Nr. 15, Kapitel 2)

Die Mitspieler im Kreis werden durchnummeriert. Der Erste wird "Pastor" genannt, der Zweite "Vikar". Nun beginnt der gesamte Stuhlkreis in einem 4/4-Takt zu klatschen:

- mit beiden Händen auf die Knie klatschen
- in die Hände klatschen
- mit den rechten Fingern schnippen
- mit den linken Fingern schnippen

Dieser Rhythmus sollte erst mal einige Zeit geübt werden. Wenn das Ganze einigermaßen funktioniert, beginnt das eigentliche Spiel: der Pastor nennt beim Schnippen mit den rechten Fingern seine eigene Bezeichnung, also "Pastor" und beim Schnippen mit den linken Fingern die Bezeichnung eines anderen Mitspielers, z.B. "4". Nun muss Spieler 4 antworten: beim Schnippen mit den rechten Fingern seine Nummer nennen, beim linken Schnippen die eines anderen, z.B. Vikar. Nun muss dieser wiederum antworten.

Wenn ein Mitspieler einen Fehler macht – also zu spätes Antworten, aus dem Rhythmus fallen, o.Ä. –, erhält er die niedrigste Nummer und muss sich an das Ende des Kreises setzen. Die anderen rücken gegebenenfalls auf. Ziel des Spieles ist es, Pastor zu werden.

Es sollte beachtet werden, dass dieses Spiel nicht unbedingt leicht ist. Die Betreuer sollten es vorher einmal untereinander üben; ferner sollten die Mitspieler musikalisch oder etwas älter sein.

## 4. Was geschah?!

👉 Spiel Nr. 17, Kapitel 2)

Hier gilt es, Kriminalfälle aufzulösen: Der Spielleiter erzählt kurz den Anfang einer Kriminalgeschichte, die er natürlich noch etwas ausschmücken kann, nur sollte er sich dabei nicht schon verraten. Nun müssen die Mitspieler durch Fragen, die der Leiter mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann, auf die Lösung kommen (und den Mörder finden). Auch wenn sich die Beschreibung dieses Spiels banal anhört – meistens rief es sowohl bei den kleinen oder großen Teilnehmern, als auch bei uns Helfern untereinander immer wieder Begeisterung an der Knobelei, dem Kombinieren

und der entstehenden Spannung aus.

Dass nur der Spielleiter die Lösung kennen darf, sollte selbstverständlich sein. Die Kriminalfälle können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden und sollten für einige spannende Abende ausreichen. Zur Einstimmung erst mal ein einfacher Fall:

- Der Fahrstuhl

- ◆ **Anfang:** Herr Meier fährt morgens mit der U-Bahn zur Arbeit, betritt die Halle eines Wolkenkratzers und fährt mit dem Lift ins 23. Stockwerk. Sein Büro liegt allerdings in der 35. Etage. Den Rest geht er zu Fuß. Er macht das aber nicht, um fit zu bleiben oder weil er etwa ein begeisterter Treppensteiger wäre. Am Abend fährt er mit dem Lift wieder nach unten – diesmal allerdings direkt vom 35. Stockwerk aus. Nur bei Regen fährt er gleich direkt vom Erdgeschoss in den 35. Stock.
- ◆ **Die Lösung:** Warum steigt Herr Meier immer schon im 23. Stock aus? Hat er etwa eine Geliebte im 24. Stock oder funktioniert der Fahrstuhl nur bei Regen?! Die Lösung ist so einfach wie verblüffend, nur wird es schon einige Zeit dauern, bis man darauf kommt, dass Herr Meier so klein ist, dass er nicht an den Fahrstuhlknopf des 35. Stocks kommt – abwärts natürlich kein Problem. Nur bei Regen hat er eben einen Schirm dabei, mit dem er den hoch gelegenen Knopf erreicht.
- ◆ *Schwierigkeitsgrad: einfach*

- Mary und Paul

- ◆ **Anfang:** Herr Meier kommt vom Einkaufen nach Hause. Als er seine Wohnung betritt, erschrickt er: Mary und Paul liegen beide tot auf dem Boden vor dem offenen Fenster. Um sie herum eine riesige Wasserpflanze.
- ◆ **Die Lösung:** Die Schwierigkeit in diesem Fall liegt darin, herauszufinden, ob Mary und Paul überhaupt Menschen sind. Sind sie nämlich nicht. Mary und Paul sind zwei Goldfische. Das sich durch einen Windzug öffnende Fenster hat irgendwann das davor stehende Goldfischglas umgekippt, es zerbrach und die beiden Fische erstickten auf dem Teppichboden.
- ◆ *Schwierigkeitsgrad: mittel*

- Das Telefonat

- ◆ **Anfang:** Herr Meier liegt im Bett und kann nicht schlafen. Schließlich greift er zum Telefon, wählt eine Nummer, lässt sich verbinden und wartet bis sich jemand meldet. Den fragt er, ob er mit Herrn Meier verbunden sei. Dieser verneint das, worauf Herr Meier sich entschuldigt. Er legt auf und kann beruhigt einschlafen.
- ◆ **Die Lösung:** Welcher geheimnisvolle Vorgang mag sich wohl hier verbergen? Nun ja, es ist eigentlich mal wieder recht einfach: Der Nachbar von Herrn Meier schnarcht wie eine Kettensäge. Also ruft er die Rezeption an und lässt sich mit seinem Nebenzimmer verbinden. Nach Herrn Meier zu fragen, ist natürlich ein überflüssiger Scherz, denn er hat sein Ziel bereits erreicht: Der lästige Schnarcher ist geweckt und Herr Meier kann endlich in Ruhe einschlafen.
- ◆ *Schwierigkeitsgrad: mittel*

- Der Tote auf dem Feld

- ◆ **Anfang:** Nach einer erholsamen Nacht vertreibt sich Herr Meier die Zeit mit einem Spaziergang. Allerdings findet er hier schon wieder einen Toten; das scheint sein Schicksal zu sein. Der Tote liegt auf einem großen Feld. Etwa 100 Meter neben ihm liegt außerdem noch ein Paket.

- ◆ **Die Lösung:** Doch, diesmal ist der Tote ein Mensch. Nur wie kommt der Mann auf das Feld, wenn ringsum kein Fußspuren zu finden sind – und was ist in dem Paket?

Das Paket ist ein Fallschirm, der Mann ist aus einem Flugzeug abgesprungen und hat einen defekten Fallschirm mitgenommen.

- ◆ *Schwierigkeitsgrad: leicht*

- Selbstmord im Zug

- ◆ **Anfang:** Ein Zugabteil, besetzt mit mehreren Personen: ein junger Mann mit einer Augenbinde, eine etwas betagtere, beleibte Frau, ein 19-jähriger Jugendlicher und ein mittelalter Mann. Irgendwann passiert der Zug einen langen Tunnel. Als es wieder hell im Abteil wird, ertönt aus dem Hals der Frau ein greller Schrei: der Mann mit der Augenbinde ist tot: Selbstmord!
- ◆ **Die Lösung:** Die Schwierigkeit dieses Falles liegt darin, dass alle Zuggäste im Abteil eigentlich nichts mit dem Tod des jungen Mannes zu tun haben. Das Geheimnis liegt viel mehr in der Augenbinde. Der Tote war vor der Zugfahrt zu einer Operation gewesen. Er war blind und dort sollte er das Augenlicht wieder erlangen. Nach einem längeren Krankenhausaufenthalt fuhr er wieder nach Hause, begleitet von einem Zivi (der 19-jährige). Irgendwann wurde er so neugierig, dass er die Augenbinde abhob, um zu prüfen, ob er wieder sehen könne. Dummerweise tat er das in einem Tunnel. Das Leben hatte für ihn nun keinen Sinn mehr – er beging Selbstmord.
- ◆ *Schwierigkeitsgrad: schwer*

- Die Jacht

- ◆ **Anfang:** Herr Meier hat auf einem Schiff angeheuert. Als sie von einer größeren Fahrt zurückkehren und in Küstennähe kommen, machen sie einen grausamen Fund: eine herrenlose Jacht, um sie herum mehrere Wasserleichen.
- ◆ **Die Lösung:** Welches höllische Verbrechen mag hier wohl passiert sein?! Nun.....

gar keines. Die Leute auf dem Boot waren zu einer Party hinausgefahren. Dort ging es irgendwann so wild zu, dass die komplette Schar in das Wasser sprang, um sich abzukühlen und dort miteinander herumzutoben. Nur hatten sie einen schweren Fehler gemacht: Keiner von ihnen hatte daran gedacht, eine Strickleiter oder etwas Ähnliches auszuwerfen. Nun waren also alle im Wasser, die Wand der Jacht zu hoch, um sie zu erklimmen und das rettende Ufer war vom Schiff aus noch nicht einmal zu sehen. Die Partygäste ertranken qualvoll.

- ◆ *Schwierigkeitsgrad: leicht*

- Der Tote am Berg

- ◆ **Anfang:** In dieser Folge treffen wir zur Abwechslung mal wieder auf Herrn Meier. Er hat einen Sommerurlaub in den Bergen gebucht. Die Ferien vergehen ohne Leichen – Herr Meier langweilt sich deswegen schon fast. Als er gegen Ende seines Urlaubs noch einmal eine Bergtour macht, findet er aber endlich wieder eine. Sie liegt, zerschellt, am Fuße des Berges. In der Hand des Toten findet Herr Meier ein Streichholz.
- ◆ **Die Lösung:** Der Tote war mit mehreren Leuten in einem Heißluftballon unterwegs. Durch ungünstige Windverhältnisse trieben sie auf einen Berg zu, an dem sie ganz sicher zerschellen würden: Sie hatten bereits alle Sandsäcke abgeworfen und die Gasflaschen waren bereits leer. Was sollten sie also tun – sie mussten unbedingt weiteren Ballast abwerfen, um über den Berg zu kommen. Also zogen sie in ihrer Verzweiflung Streichhölzer – wer "den Kürzeren zog", musste abspringen.

◆ *Schwierigkeitsgrad: mittel*

• Johnnys letzter Tag

- ◆ **Anfang:** Johnny war über eine Woche nicht zu Hause. Nun betritt er seinen Wohnwagen. Im Wohnwagen liegt an vielen Stellen Sägemehl auf dem Boden. Er geht ins Bad und schaut in den Spiegel. Dann begeht er Selbstmord.
- ◆ **Die Lösung:** Das ist wirklich eine harte Nuss. Johnny ist, wie auch Herr Meier, ein Zwerg, aber ein ganz besonderer: Er ist nämlich der kleinste Zwerg der Welt, und damit ist er auch die Attraktion für den Zirkus, bei dem er arbeitet. Zusammen mit ihm tritt aber auch der zweitkleinste Zwerg der Welt auf. Dies ist gegen Johnnys Position natürlich nichts, und deshalb ist dieser Herr natürlich gewaltig eifersüchtig. Wie gerne wäre er an dessen Stelle. Deshalb fasst er den Entschluss zu einem gemeinen Plan. Er bricht in Johnnys Abwesenheit in dessen Appartement ein, sägt alle Stühle, Tische und Schränke um 5 Zentimeter kürzer (daher das Sägemehl, das Johnny gar nicht bemerkt – auch das müssen die Frager erraten) und hängt schließlich den Badezimmerspiegel tiefer. Das zur Vorgeschichte. Was passiert jetzt aber, damit Johnny Selbstmord begeht? Er kommt in seinen Wohnwagen und stellt fest, dass er gewachsen sein muss – schließlich kommen ihm alle Möbelstücke in seinem Wohnzimmer etwas kleiner vor. Um sich zu vergewissern, geht er ins Badezimmer und schaut in den Spiegel. Aber da erblickt er nicht sein Gesicht, sondern seine Brust. Es stimmt also tatsächlich: Er ist gewachsen. Dadurch ist er nicht mehr der kleinste Zwerg der Welt! Das Leben hat für Johnny den Sinn verloren, und er bringt sich um.
- ◆ *Schwierigkeitsgrad: sehr schwer*

• Mord im Zug

- ◆ **Anfang:** Zwei Personen sitzen sich in einem Zug gegenüber. Beide sind gehobener gekleidet, einer der beiden schmaucht eine Zigarre, der andere liest Zeitung. Irgendwann zieht der eine der beiden seine Handschuhe aus. Der Andere zückt darauf eine Pistole und erschießt sein Gegenüber.
- ◆ **Die Lösung:** Vor langer Zeit verlor der "Schütze" seine Frau – sie wurde erschossen. Ihr Mörder wurde jedoch nie gefunden. Alles, was er wusste, war, dass dieser einen sehr schönen und wertvollen Ring aus ihrem Haus gestohlen haben musste. Als nun sein Gegenüber den Handschuh auszog, erkannte er den seltenen Ring sofort wieder und wusste, das dies der Mörder sein musste. Dieser hatte es offensichtlich nicht lassen können, den Ring selbst anzuziehen. Dies wurde ihm hier nun zum Verhängnis.
- ◆ *Schwierigkeitsgrad: mittel*

## 5. Systemspiele

### ▶ Spiel Nr. 18, Kapitel 2)

Der Spielleiter Peter beginnt die Runde mit dem Satz: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Palme mit". Nun ist sein Nebenmann Stefan dran. Dieser sagt nun: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Gabel mit". Leider muss Peter ihm nun mitteilen, dass Stefan nicht mitfahren darf, da er offensichtlich das System des Spiels noch nicht durchblickt hat. Als Nächstes ist Detlef dran. Er sagt: "Ich fahre zum Mond und nehme Dosen mit". Detlef darf mitfahren. Dies kann nun über mehrere Runden so weitergehen, bis fast alle das System verstanden haben. Das hier vorgestellte System war noch recht einfach: Man musste einfach nur einen Gegenstand mitnehmen, der mit dem gleichen Buchstaben anfängt, wie der eigene Name.

Weitere Möglichkeiten:

- es werden immer zwei Gegenstände mitgenommen, einer davon muss einen doppelten Buchstaben enthalten, z. B. **Messer** und Gabel; **Himmel** und **Hölle**,...
- in dem Wort muss ein "e" vorkommen
- die Wörter müssen in alphabetischer Reihenfolge liegen
- sie dürfen nur eine Silbe enthalten
- sie müssen einen weiblichen Artikel haben
- der Sprecher muss gerade Arme oder Beine verschränkt halten

## 6. Vorlesegeschichten

Wie schon im Vorwort erwähnt, ist es in dem Fall, dass Kinder Heimweh haben, oft das Einfachste und Beste, ihnen etwas vorzulesen.

Auch wenn dies jetzt vielleicht überraschend klingt: bei einigen Texten kam es sogar dazu, dass sich auch noch die älteren Teilnehmer dazusetzten und zuhörten.

- ► "Diebstahl im Tower" (Geschichte im Anhang)

spannende Kriminalgeschichte, die in London spielt; durch mehrere Auswahlmöglichkeiten können die Kinder in den Geschichtenverlauf eingreifen.

*aus:*

Barth, Horn, Joneleit, Seibert:

Heißer Draht '87, Seite 37ff.

Brunnen Schülerkalender.

Gießen: Brunnen Verlag, 1986

ISBN 3-7655-5794-3

- ► "Die unheimliche Begegnung" (Geschichte im Anhang)

leicht gruselige Geschichte über zwei Kinder, die auf ihrem Heimweg ein Abenteuer der andern Art erleben (ebenfalls aus Heißer Draht '87, Seite 19ff.)

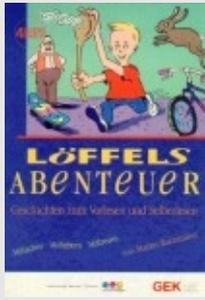
- ► "Die grünen und die grauen Felder" (Geschichte im Anhang)

nachdenkliche Geschichte über zwei Kinder, die beide Juanita heißen, aber doch so verschieden sind (Autor unbekannt)

- ► "Das Weihnachtsgeschenk" (Geschichte im Anhang)

schöne Geschichte zum Vorlesen nach O. Henry

Martin Bachmann: "Löffels Abenteuer"  
 Denzel & Partner GmbH, Ludwigsburg 1995  
 [nicht im Buchhandel, sondern direkt unter  
<http://www.denzel.de/gesbib/bib-loef.htm>  
 bestellen]



Ein Buch für Kinder und Jugendliche im Grundschulalter: über 80 Seiten, reich illustriert, mit lustigen Geschichten zum Mitlachen, Mitfiebern und Mitfreuen.

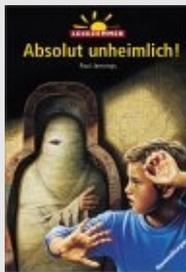
Das Kinderbuch stärkt durch seinen psychologischen Hintergrund das Selbstvertrauen der Kinder, indem sie unbewusst wahrnehmen, dass man kein Held sein muss, um von den Anderen akzeptiert zu werden. Sieben Geschichten zum Vorlesen und Selberlesen führen in die kleine, aber weite Welt von Oliver – genannt Löffel, einem Jungen, der genau so lieb und frech, witzig und ungehorsam ist wie andere Kinder.

Sehr empfehlenswert!

•



Paul Jennings:  
Absolut unfassbar!  
 Ravensburger Buchverlag, Ravensburg 1996  
 ISBN 3-473-34579-2



Paul Jennings:  
Absolut unheimlich!  
 Ravensburger Buchverlag, Ravensburg 2001  
 ISBN 3-473-54180-X

Diese beiden Bücher von Paul Jennings enthalten ein paar wirklich schöne Gruselgeschichten, die zum Vorlesen – gerade auch bei jüngeren Kindern sehr gut geeignet sind. Alle Geschichten sind sehr humorvoll und gehen zumeist mit einem gewissen "Augenzwinkern" aus. Hat unseren Teilnehmern sehr viel Freude bereitet.

•



Sempé / Gosciny:  
"Der kleine Nick und die Schule"  
 Diogenes Verlag AG, Zürich 1975  
 ISBN 3-257-00573-8



Andreas Steinhöfel:

"Es ist ein Elch entsprungen"

dtv junior, München 1997

ISBN 3-551-55111-1

An den Weihnachtsmann glaubt Bertil Wagner schon lange nicht mehr. Doch am Abend des dritten Advent geschieht etwas Unglaubliches: Mit riesigem Getöse stürzt ein Elch durchs Dach und macht eine Bruchlandung auf dem Wohnzimmertisch.

Und es kommt noch dicker. "Mein Name ist Mr. Moose", stellt sich der Elch vor. Mit einer Stimme, die so samtig ist, wie sein Geweih, erklärt er seine Geheimmission: Er ist im Dienste von Santa Claus auf Probeflug über Europa unterwegs. Und sehr zum Entzücken von Bertil und seiner Schwester Kiki quartiert sich Mr. Moose kurzerhand in Wagners leer stehender Garage ein. Doch dann taucht der "Chef" persönlich auf.

# Diebstahl im Tower

**Eine abenteuerliche und fantastische Erzählung aus London. Alles ist frei erfunden. Sollte etwas dennoch der Wahrheit entsprechen, kann es sich nur um einen Irrtum handeln... Du kannst selbst durch eigene Entscheidungen in das Geschehen eingreifen und es dramatisch verändern...**

Seine Ferien in London hatte sich Willi wirklich anders vorgestellt.

"Frecher Diebstahl im Tower!" schrie der Zeitungsverkäufer, um die neueste Ausgabe anzupreisen. Willi blieb stehen. Nicht, dass ihn dieser Diebstahl besonders interessiert hätte. Ihm taten einfach die Füße weh. Seit einer Woche war er jetzt schon in London unterwegs, hatten ihn seine Ferieneltern von einer Sehenswürdigkeit zur anderen geschleppt.

"Frecher Diebstahl im Tower – Kronjuwel gestohlen!" schrie der Mann.

Jetzt wurde Willi doch aufmerksam. Dass jemand aus dem Tower die extrem scharf bewachten Kronjuwelen stehlen konnte, das war schon eine Sensation.

Willi schob sich in die Nähe des Zeitungsstandes und überflog den Artikel in einer der ausgehängten Ausgaben. Außer der fetten Überschrift gab er nicht viel an Informationen her. Im Grunde war es dem dreisten Einbrecher nur gelungen, einen einzigen, allerdings sehr wertvollen Edelstein an sich zu bringen, bevor er gestört worden war und flüchten musste. Der Bericht endete mit dem Satz, dass der Kassierer am Tor seit diesem Diebstahl auch seine siamesische Katze vermisste. Ob diese Bemerkung dem englischen Humor entsprach, der selbst in schwierigsten Situationen immer noch etwas Lustiges findet, oder ob die Polizei da irgendwelche Zusammenhänge vermutete, war nicht zu entscheiden. Das Stichwort "Siamkatze" brachte Willi aber zu dem Entschluss, heute noch einmal auf eigene Faust das Wachsfigurenkabinett der Madame Tussaud zu besuchen und dazu Francy mitzunehmen; natürlich versteckt unter der Jacke, denn Willi bezweifelte, dass man ihn mit Francy hereinlassen würde. Aber darin bestand ja gerade das Abenteuer.

Francy war die Siamkatze seiner Ferieneltern, und Willi hatte sich mit diesem merkwürdigen Katzentier angefreundet. Gelegentlich durfte es mit auf die Straße, natürlich nur unter Aufsicht und an der Leine.

Die Aussicht auf ein selbst erfundenes Abenteuer verscheuchte Willis Müdigkeit, und er setzte sich in Trab.

Zwei Stunden später befand sich Willi bereits im Wachsfigurenkabinett. Er trug einen aufgebauchten Anorak, unter dem sich gelegentlich etwas sachte bewegte. Willi streichelte dann beruhigend Francy, der es unter dem Kleidungsstück offenbar zu langweilig wurde. "Nur noch das Gruselkabinett", murmelte Willi, "dann gehen wir."

Willi schob sich durch den Besucherstrom in die abgedunkelte Halle. Hier sah man die Nachbildungen berühmter Verbrecher so echt, dass es Willi unheimlich wurde.

Da geschah es. Mit ein, zwei energischen Bewegungen hatte sich Francy aus ihrem Gefängnis befreit und sprang mit einem kühnen Satz zu Boden, direkt vor die Füße einer beleibten älteren Dame.

"Iiiiih!" schrie die Frau gellend auf. Francy zuckte zusammen und raste davon.

"Ich muss sie erwischen", schoss es Willi durch den Kopf.

Es gab ein fürchterliches Durcheinander: schimpfende Männer, kreischende Frauen. Dann erstarrte Willi. Er sah, wie ein Mann mit eleganten Lederhandschuhen Francy packte und eilig dem Ausgang zustrebte.

"He!" schrie Willi und vergaß, Englisch zu sprechen, "das ist meine Katze..."

Als Willi Sekunden später den Ausgang erwischt hatte und auf der Straße stand, löste sich ein schwerer Wagen – ein grauer Roll Royce – aus der Parkreihe davon. Am Steuer saß ein Mann, der trotz der sommerlichen Temperaturen elegante Lederhandschuhe trug.

"Ich muss hinterher!" dachte Willi, und plötzlich fiel ihm die Siamkatze des Torwächters wieder ein. "Oder soll ich gleich zur Polizei gehen?"

*Wie hättest du dich entschieden?*

*Hinterher? Dann weiter bei #1.*

*Zur Polizei? Dann weiter bei #2.*

**#1: Hinterher:**

Willi raste die Bordsteinkante entlang. Im Verkehrsgewühl entdeckte er schon bald eines der typischen englischen

Taxis. Doch bis er es herangewinkt und dem gemütlichen Fahrer endlich begreiflich gemacht hatte, dass er hinter dem grauen Rolls–Royce herfahren sollte, waren wertvolle Sekunden verstrichen.

"Welchem Rolls–Royce?" fragte der Fahrer seelenruhig noch einmal.

"Diesem!" rief Willi und deutete mit den Händen. Doch der große graue Wagen war längst verschwunden. Entmutigt ließ sich Willi in die Plastikpolster fallen. "Fahren Sie einfach in dieser Richtung. Ich sage Ihnen, wenn Sie halten sollen", murmelte er.

Der Fahrer setzte den Wagen in Bewegung. "Sie sind Deutscher", übertönte der Mann das Gedudel der Funksprechanlage. War es eine Feststellung oder eine Frage? Willi gab keine Antwort.

In der Nähe einer U–Bahn–Station ließ er anhalten und stieg aus. Was nun? Francy war verschwunden. Wie sollte er das Ganze seinen Ferieneltern erklären? Um Zeit zu gewinnen, weniger aus Hunger, betrat Willi eine kleine Imbissbude, bestellte einen "Hamburger" und kaute lustlos darauf herum.

"Was mache ich jetzt? – Am besten, ich fahre nach Hause und erzähle alles, und zwar sofort."

Mit einem energischen Ruck stieß Willi die Spiegeltür zur Straße auf. Im selben Moment klirrten Scherben...

*Bei #3 geht's weiter...*

### **#2: Zur Polizei:**

"Zur Polizei!" schnaufte Willi. "Und am besten gleich zu Scotland Yard, der berühmten englischen Polizeistation, von der man schon so viel in Büchern und Filmen gehört hat."

Sekunden später raste Willi die Treppe zur U–Bahn–Station hinunter. Er wühlte in seiner Tasche, um eine geeignete Münze für den Fahrscheinautomaten zu finden. Nichts! Also wechseln.

Willi drängte sich durch das Menschengewühl zum Geldwechselautomaten und warf eine größere Münze ein. Während das Wechselgeld klimpernd in die Schale fiel, sah Willi den Mann. Er stand unmittelbar neben dem Automaten, und zwar so unauffällig, dass er Willi sofort auffiel. Der Mann trug eine dunkel getönte Brille. Er lehnte an der Wand und las in einer Zeitung.

Willi löste die Karte, zwängte sich durch die Sperre und hastete die Gänge entlang zum Gleis. Auf dem Bahnsteig wimmelte es von Menschen. Zwischen den Gleisen der Bahn lagen Papierreste. Ein Luftzug verriet den herankommenden Zug. Quietschende Bremsen, die Türen öffneten sich.

Willi schob sich in ein Abteil und griff nach der Haltestange.

Als sich der Zug wenig später wieder in Bewegung setzte und Willi gerade die Wandwerbung über den Fenstern zu entziffern versuchte, fiel sein Blick auf den Herrn mit der dunklen Sonnenbrille...

Willi kämpfte die aufsteigende Panik nieder. Warum sollte der Mann nicht in demselben Zug fahren? Aber beobachtete der Fremde ihn nicht heimlich?

Beim nächsten Halt sprang Willi hinaus, raste nach vorn und zwängte sich in letzter Sekunde in ein anderes Abteil. Mit einem Grinsen sah er den Mann mit der dunklen Brille auf dem Gehsteig stehen, als der Zug sich wieder in Bewegung setzte.

Einige Passanten hasteten auf der langen Rolltreppe an Willi vorbei zum Ausgang. Willi hatte es nicht allzu eilig. Was sollte er überhaupt bei Scotland Yard erzählen? Dass ihm seine Katze davongelaufen sei?

Mechanisch streckte Willi dem Mann an der Sperre die Karte entgegen, der ihn aufmerksam über den Rand seiner getönten Brille musterte. "Wo wollen Sie hin?" fragt der Mann. Doch Willi war schon weg. Er hastete ins Freie, überquerte trotz des starken Verkehrs die Fahrbahn und verschwand in einer Seitenstraße.

"Ich werde verfolgt...!" keuchte Willi. Dann sah er das kleine Restaurant mit der Spiegeltür. Er stieß mit einem Ruck die Tür auf. Im selben Moment klirrten Scherben...

*Bei #3 geht's weiter...*

### **#3: Fortsetzung:**

"Am besten, wir trennen uns", keuchte Willi. "Die Sache mit der Scheibe tut mit Leid", sagte er dann. "Ich werde das in Ordnung bringen. Wo willst du hin?"

"Ich verschwinde erst mal im Kaufhaus Harrods, bis die Luft rein ist", sagte der andere und lachte Willi zu. "Und du?"

"Ich verziehe mich ins britische Museum", erwiderte Willi. "Übrigens, wie heißt du eigentlich?"

"Ich heie Willi", sagte der andere.

*Welchen der beiden Willis willst du begleiten?*

*Zum Kaufhaus Harrods? Dann weiter bei #4.*

*Ins britische Museum? Dann weiter bei #5.*

#### *#5: Im britischen Museum:*

Ziemlich verwirrt und erschpft erreichte Willi das Britische Museum. "Wenigstens kostet der Eintritt kein Geld", murmelte er. "Und hier bin ich vor Verfolgern sicher."

Ohne sich weiter umzusehen, passierte Willi den Eingang und begab sich in die Abteilung fr altes gypten. Weil er vor einigen Tagen schon einmal hier war, widmete er diesmal den alten Mumien keine besondere Aufmerksamkeit. Er setzte sich stattdessen auf eine Bank, um auszuruhen. Das Kommen und Gehen und das Gemurmel der Besucher schlferten ihn ein. Willi hrte zu spt die schlurfenden Schritte, die sich ihm von hinten nherten. Erst als sich eine Hand schwer auf seine Schulter legte, fuhr er auf.

"Polizei", sagte der Mann mit der dunklen Brille. "Am besten, wir bringen dich nach Hause. Und dann mut du uns ein paar Fragen beantworten."

Du bist aufgefallen, als du bei Madame Tussaud heimlich eine siamesische Katze hinein schmuggeltest", sagte der Beamte, der sich als Inspektor Anges vorstellte. Sie saen im Auto und fhren zu dem Stadtteil, in dem Willis Ferieneltern wohnten. "Der Mann an der Kasse hat uns benachrichtigt. Eine solche Katze fehlt nmlich seit dem Einbruch im Tower... Gehrt das Tier dir? Und warum hattest du es pltzlich so eilig, wegzukommen?"

"Das kann ich Ihnen erklren", sagte Willi. Doch dann schrie er pltzlich: "Halt, bleiben Sie stehen. Halten Sie doch!" Sie waren gerade in der Nhe des Kaufhaus Harrods. "Dort, der graue Rolls-Royce!"

Es dauerte unendlich lange – das meinte Willi jedenfalls –, bis die Polizeibeamten begriffen hatten, dass der graue Rolls-Royce, der dort parkte, etwas mit der verschwundenen Katze und mglicherweise gar mit dem Diebstahl im Tower zu tun hatte.

Doch dann piff Inspektor Anges durch die Zhne. "Na, dann wollen wir uns mal nach dem Besitzer umsehen. Er wird im Harrods sein. ob wir ihn dort allerdings finden, ist fraglich. Wie sah er denn aus?"

Willi gab eine Personenbeschreibung, wie sie auf nahezu jeden Englnder zutreffen konnte. Ohne groe Hoffnungen durchstreiften sie das Kaufhaus, whrend der zweite Polizist beim Wagen wartete.

"Es hat keinen Sinn. Wir mssen warten, bis er herauskommt", sagte der Inspektor. "Ebenso gut knnten wir eine Stecknadel im Heuhaufen suchen."

In diesem Moment hrten sie aus der Zooabteilung wtendes Geschimpfe.

"Sieht so aus, als wrde dort bald die Polizei gebraucht", knurrte der Inspektor. "Gehen wir mal rber."

*Bei #6 geht's weiter...*

#### *#4: Im Kaufhaus Harrods:*

Willi bewunderte die prchtige Fassade des Kaufhaus Harrods und verschwand dann in dem riesigen Gebude mit den vielen Stockwerken. Nach kurzem Zgern entschloss er sich zu einem Besuch in der Zooabteilung. Immer wieder faszinierte ihn das riesige Angebot dieses Kaufhauses, wo man angeblich alles kaufen konnte, und sei es ein Kamel; vorausgesetzt, man hatte gengend Geld.

Willi atmete den Geruch von Heu und Sgespnen, lauschte dem Geschrei exotischer Vgel und fhlte sich in den Urwald versetzt. Doch pltzlich blieb er wie angewurzelt stehen.

In einem der gepflegten Kfge sa eine Katze; eine siamesische Katze. Sie schien sehr scheu und verschchtert zu sein. Um den Hals trug sie ein auffallend breites Halsband aus weichem Leder. Sollte dieses Tier am Ende...!

"Sagen Sie, diese Katze... Was kostet das Tier?" fragte Willi den Verkufer.

"Bedaure mein Herr", erwiderte dieser. "Sehen Sie hier das Schild: 'Unverkuflich'."

"Aber ich htte gern solch eine Katze...", bohrte Willi weiter.

"Tut mir Leid. Dieses Tier haben wir nur vorbergehend zur Pflege. Es gehrt nicht dem Haus." Damit wandte sich der Verkufer einem neuen Kunden zu, den er offensichtlich kannte.

Willi ging einige Schritte weiter, um sich dann blitzschnell hinter einem Affenkäfig zu verstecken. Von dort aus beobachtete er den neuen Kunden. Dieser trug trotz der warmen Jahreszeit elegante Lederhandschuhe. Plötzlich war Willi alles sonnenklar: Diese Katze im Käfig war Francy. Der Unbekannte mit den Handschuhen hatte sie hierher gebracht und einsperren lassen. Und jetzt wollte er sie wieder abholen. Willi stürzte aus seinem Versteck. "Das ist meine Katze!" schrie er. "Der Mann hat sie gestohlen. Sie gehört mir!" Es gab nur ein kurzes Wortgefecht, denn nach erstaunlich kurzer Zeit war ein Kaufhausdetektiv zur Stelle, der sich die erregten Worte Willis und die nicht minder empörten Erwidierungen des Mannes anhörte. "Wir müssen die Polizei verständigen", entschied der knapp. "Das ist nicht nötig", meinte der Herr mit der dunklen Brille, der sich unbemerkt der Gruppe angenähert hatte. "Ich bin Inspektor Anges von der Kriminalpolizei."

*Bei #6 geht's weiter...*

#### **#6: Fortsetzung:**

"Also, das ist doch ein merkwürdiger Zufall, dass wir uns hier treffen, Herr Smith", bemerkte der Inspektor sarkastisch, als der Verkäufer aus der Zoohandlung, Willi und der Mann mit den Lederhandschuhen sich im Büro des Detektivs gegenüber saßen. "Oder möchten Sie, dass ich Sie mit Ihrer Berufsbezeichnung anrede, Diamanten-Ede?" "Lassen Sie das!" fauchte der Mann und wirkte gar nicht mehr so vornehm. "Das war vor fünf Jahren. Und diesmal geht es um eine Katze, die mir zugelaufen ist und die ich aus purer Tierliebe hier zur Pflege gab. Ist das etwa strafbar?" Francy kuschelte sich an Willis Beine und schnurrte. "Schade", seufzte der Inspektor. "Und ich dachte, die Katze würde vielleicht dem Kassierer vom Tower gehören. Willi, du bist sicher, dass sie euch gehört?" "Ganz sicher!" erwiderte Willi. "Nun, das freut mich", versuchte Smith seinen Worten einen freundlichen Klang zu geben. "Dann nimm deine Katze mit. Das Halsband allerdings, das ich ihr gekauft habe, hätte ich gern zurück. Der Spaß hat mich ohnehin eine Stange Geld gekostet – aus lauter Tierliebe." Willi löste das Halsband, während der Inspektor sich erhob. "Ich traue Ihnen nicht, Smith. Aber ich werde Sie wohl gehen lassen müssen." Willi wog das unförmige und schwere Halsband in der Hand. "So ein Monstrum einer Katze anzulegen!" empörte er sich im Stillen. Bei dem verzweifelten Versuch der Katze, das lästige Halsband loszuwerden, hatte sie das weiche Leder mit ihren scharfen Krallen bearbeitet. Aus einem der tiefen Schrammen schimmerte es hell. "Nanu, was ist das?" staunte Willi. "Zeig mal her!" meinte der Inspektor interessiert. Im selben Moment fiel ein Stuhl um, und der Mann mit den Handschuhen versuchte zu flüchten. Er kam nicht weit. "Nun, Smith, jetzt erzählen Sie uns mal, wie es wirklich war – mit Ihrer Tierliebe meine ich", sagte der Inspektor und holte den Diamanten vorsichtig aus dem Inneren des Halsbandes. Diamanten-Ede saß kleinlaut wieder auf seinem Stuhl, diesmal mit Handschellen gefesselt. "Nun, ich wusste, dass Sie hinter mir her sind", sagte er missgelaunt. "Der Zeitungsbericht mit der verschwundenen Katze – damit habe ich nichts zu tun, das schwöre ich..." "Ja, ja, Ihre Tierliebe...", grinste der Inspektor. "...also der Bericht brachte mich auf die Idee, mir eine andere Katze, also nicht die des Tower-Kassierers, zu besorgen und sie mitsamt dem Diamanten hier in Sicherheit zu bringen." "Genial!" sagte der Inspektor anerkennend. "Sie wollten den Verdacht zunächst auf sich lenken, um ihn dann umso wirkungsvoller zu entkräften." "Auch Ihr Verhör war eingeplant", nickte Smith. "Nur nicht sein Ausgang." Der Inspektor grinste: "Sie sind ein talentierter Bursche. Nur eins haben Sie falsch eingeschätzt: den Willi aus Germany!" "Willi aus Germany" stand wenig später auf der Straße und atmete tief durch. Seine Ferien in London hatte sich Willi wirklich anders vorgestellt...

## Die unheimliche Begegnung

"Dort hinter dem Tannenwald muss die Ruine liegen...!" schreit Marc vom Baum herunter.

"Komm endlich runter, es wird dunkel...", antwortet Ted mit matter Stimme.

Marc rutscht den Stamm herab und springt seinem Freund Ted vor die Füße. "Eine Sicht von da oben, sag ich dir! Man kann bis Karlsruhe schauen!"

"Wenn wir nur erst da wären...!"

"Ssssch..., der heiße Tschaj in der alten Höhle von Sankt Barbara, der macht high!"

"High? – Wieso? Da ist nichts drin, was high macht", brummt Ted vor sich hin und tritt müde weiter.

"Na ja, Kopf hoch! Die anderen sind längst da und richten bestimmt etwas Nahrhaftes für uns. War doch immer so!" Ted schweigt und humpelt weiter.

"Hauptsache, es regnet nicht...", meint Marc versöhnlich. Aber kaum hat er das gesagt, da fallen die ersten Tropfen. Was Marc auch versucht, es gelingt ihm nicht, die Stimmung zu heben, und sie haben noch eine gute Stunde bis zur alten Barbarakapelle.

Da – was ist das?

Hinter ihnen ertönen Schreie. Dann hört man leises Seufzen, klagende Stimmen.

Marc und Ted bleiben wie angewurzelt stehen. "Psst, doch!" zischt Marc heiser und deutet in den Wald. "Vom Weg runter...!" Erneut ist ein durchdringendes Kreischen zu hören.

Die beiden Freunde tasten sich durch einen Graben und verstecken sich hinter zwei dicken Baumstämmen.

"Ööööhhh..." Die Töne kommen immer näher, werden immer lauter. Unheimlich, grausig: "Öööööhh..." "Das müssen quietschende Bremsen sein oder so was", flüstert Marc.

"Bremsen??"

"Vielleicht ein Pferdefuhrwerk..."

Ted tippt sich an die Stirn.

Beide blicken angestrengt die Waldstraße hinauf. Tatsächlich, da kommt ein Wagen um die Biegung.

"Ein Fuhrwerk, das zum nächsten Dorf fährt", meint Marc scharfsinnig.

"Was wohl sonst?!" brummt Ted sichtlich erleichtert.

Beide mustern mit ihren Blicken das seltsame Gefährt. Und was sie jetzt sehen, verschlägt ihnen die Sprache. Ted greift sich an den Hals, als würde ihm der Hemdkragen zu eng. Nein, das kann doch nicht wahr sein! Da fährt ein schwarzer Leichenwagen... Und jetzt, o nein!, der Wagen hält. "Brrr...!" schreit es vom Kutschbock. Der aufgeputzte Rappe wendet seinen Kopf zur Seite und blickt mit traurigen Augen herüber.

"Was ist das...?" flüstert Marc mit belegter Stimme.

Nun dreht sich auch der verstummte Kutscher langsam um und blickt auf den schwarzen Sarg, der hinter ihm auf dem Wagen steht.

Ted greift nach dem Arm seines Freundes. Im Dämmerlicht der hereinbrechenden Nacht wirkt die Szene gespenstisch. Und dann geschieht das Unfassbare: Langsam hebt sich der Deckel des Sarges, ganz langsam, wie in Zeitlupe, und – nein, das kann nicht sein – da schiebt sich eine Hand, eine bläulich-gelbliche Hand aus dem Sarg, öffnet die Handfläche und winkt ihnen zu!

Marc hört nicht das Keuchen seiner eigenen Lunge, und Ted meint bereits, den Hauch des Todes zu verspüren. Er atmet heftig und will sich gerade mit einem Schrei vom Spuk befreien – da bleibt ihm der Schrei im Halse stecken, denn sie Szenerie ändert sich plötzlich. Der Kutscher lässt den hochgezogenen Mantel von den Schultern gleiten, beugt sich weit nach hinten und ruft: "Schorsch, komm raus; es hat aufgehört zu regnen...!"

Nun hebt sich der Sargdeckel ganz, und ein Mann entsteigt umständlich dem Kasten.

"Ein...ein Scheintoter!" flüstert Ted. "Ein lebendiger Leichnam...!"

Doch Marc hat die Beherrschung zurückgewonnen: "Ach was, der hat sich doch nur in den Sarg gelegt, weil es regnete!" Seine Stimme klingt allerdings noch ein wenig hohl.

Der Leichenwagen hat sich wieder in Bewegung gesetzt und fährt quietschend davon.

"Wollen wir aufsitzen und ein Stück mitfahren?" grinst Marc und deutet auf den langsam im Dunkel verschwindenden Wagen. Aber Ted schüttelt nur heftig den Kopf.

## Die grünen und die grauen Felder

Sie wohnten weit weg von hier, die eine Juanita und die andere Juanita. In Südamerika wohnten sie, und ein großes Meer liegt zwischen hier und dort.

Zuerst wohnte die eine Juanita im Dorf auf dem Berg. Ihre Eltern hatten dort ein kleines Haus, das war grau wie die Steine vom Berg.

Sie hatten auch zwei Felder, die waren ebenso grau von Staub und Steinen. Alle Felder dort oben sahen so aus. Die Erde war so trocken, dass kaum etwas wachsen konnte, nur ein bisschen Weizen und ein paar kleine Kartoffeln, gerade genug für die Familie: Für den Vater Pedro und die Mutter Ines, für die Kinder Juanita und Rosita. Gerade genug wuchs dort, aber manchmal auch zu wenig. Dann kochten sie Bananensuppe ohne Mehl, einfach nur mit Wasser. Für eine Stunde wurde man satt davon.

Die andere Juanita wohnte unten im Tal in dem schönen Haus hinter der weißen Mauer. Ihre Eltern hießen "der Herr" und "die Dame", und ihr Bruder Alonso hieß "der junge Herr". Ihnen gehörten die grünen Felder im Tal, die Zuckerrohrfelder und der Bananenwald. Auch die vielen Lastwagen und die Zuckerfabrik gehörten ihnen. Im Tal gab es genug Wasser, da waren die Felder fruchtbar und saftig grün. Alle grünen Felder gehörten diesen Leuten aus dem Haus hinter der Mauer.

Vielleicht gehörten ihnen auch die Leute im Dorf? Der einen Juanita kam es so vor. Denn die Eltern und alle Dorfleute arbeiteten den ganzen Tag in der Zuckerfabrik. Was da oben auf ihren grauen Feldern wuchs, reichte nicht aus. Sie brauchten auch Geld für Kleider und Schuhe, für Hüte gegen die Sonne und für Petroleum oder Kerzen, damit sie abends nicht im Dunkeln sitzen mussten.

Die eine Juanita und die andere Juanita trafen sich dreimal.

Einmal kletterte die eine Juanita auf die weiße Mauer, und sie sahen das schöne Haus dahinter und den Garten mit den Blumenbeeten, den Tennisplatz und den Reitplatz, das Schwimmbad mit dem blauen Wasser und am Haus die Terrasse unter einem gläsernem Dach. Die andere Juanita saß auf einer Schaukel, sie las ein Buch.

Die Juanita auf der Mauer flüsterte: "Wie schön ist das Mädchen! Was für ein feines Kleid! Und sie kann lesen! Und sie heißt Juanita, wie ich!"

Rosita nickte nur. Ihr Mund stand offen vor Staunen. Da rief die andere Juanita: "Weg da! Runter von der Mauer!" Die Kinder erschrakten. Sie rutschten von der Mauer und rannten nach Hause.

Ein anderes Mal ritt die andere Juanita mit ihrem Bruder auf den Berg. Sie hatte rote Reiterhosen an und eine weiße Bluse.

Die eine Juanita spielte mit Rosita am Weg. Sie bauten aus Zweigen und Pappe ein kleines Haus für ihre Puppen.

Die andere Juanita sagte zu ihrem Bruder: „Hübsches Mädchen, aber so schmutzig!"

Sie sagte das so laut, dass die Mädchen es hören konnten. Dann ritten die beiden weiter, und die eine Juanita schämte sich.

Großmutter Maria hatte ihre Kleider gewaschen, es war nur keine Farbe mehr in dem Stoff, die Sonne hatte alle Farben ausgebleicht, darum sahen die Kleider grau aus. Rosita schämte sich nicht, sie war noch zu klein.

Bald darauf bekam die eine Juanita einen kleinen Bruder. Er wurde Pedro getauft, wie der Vater.

Sie feierten am Sonntag ein Fest, alle Dorfleute kamen dazu, sie sangen und tanzten und redeten und tranken. Vater Pedro sagte zu den Männern: "Ich habe von einem anderen Dorf gehört, dort haben sich alle zusammengetan und Wasserleitungen gebaut. Ihre Felder sind fruchtbar geworden. Jetzt verkaufen sie Tabak. Sogar einen eigenen Lastwagen haben sie. Alle lernen lesen dort, die Erwachsenen und die Kinder. Sie brauchen nicht mehr für die Leute im Tal zu arbeiten, sie arbeiten für sich selbst."

Darüber redeten die Männer die ganze Nacht, und die Frauen und Kinder hörten zu.

Juanita konnte nicht einschlafen, als die Großmutter sie ins Haus schickte. Sie musste über alles nachdenken.

Als die Sonne wieder aufging, redeten die Männer noch immer. Sie sagten: "Von heute an gehen wir nicht mehr ins Tal! Wir bauen Wassergräben und eine richtige Straße. Wir arbeiten nur noch für uns selbst!"

Aber dann ritt der Verwalter aus dem Tal herauf, und als die Leute ihn von weitem sahen, rannten sie ihm entgegen.

Vater Pedro rannte auch. Juanita sah es. Wie ein Esel rannte er, und die Mutter lief ihm nach. Da spuckte Juanita aus dem Fenster hinter ihnen her.

Zwei Stunden später kamen die Eltern wieder zurück. Mutter Ines weinte, und Vater Pedro fluchte.

Er sagte: "Irgendein stinkender Lump hat uns verraten. Es ist verboten, so zu reden wie heute Nacht. Die armen Leute sollen arm und dumm bleiben, damit sie gern für ein paar Pfennige im Tal arbeiten. Wir sind entlassen, für immer. Was sollen wir tun? Die Steine hier oben fressen? Wir gehen in die Hauptstadt. Ich werde dort Arbeit finden." Großmutter

sagte nichts dazu. Rosita tanzte vor Freude und rannte ins Dorf und erzählte den anderen Kindern, dass sie jetzt ein Stadtmädchen werden sollte. Sie dachte nur an die schönen Läden in der Stadt und an den Betrieb in den Straßen. Juanita weinte. Sie wollte hier bleiben, sie wollte nicht in die fremde große Stadt.

Mutter Ines schnürte das Bettzeug zusammen. Sie knotete die Töpfe und Schüsseln in ein Tuch und die Kleider in ein anderes Tuch, und Großmutter Maria nahm das hölzerne Kreuz von der Wand und die Hochzeitsbilder von den Eltern und den Großeltern.

Am Abend gingen sie fort. Sie gingen zu der Bushaltestelle im Tal.

Großmutter trug den kleinen Pedro und das Kreuz. Vater Pedro hatte das Bündel mit dem Bettzeug und Mutter Ines das Bündel mit dem Geschirr. Rosita trug die Puppen und die Hochzeitsbilder und Juanita das Bündel mit den Kleidern.

Zuerst war Juanitas Bündel leicht, dann wurde es immer schwerer.

Denn Juanita sammelte Steine vom Weg, viele graue Steine tat sie in das Bündel. Die anderen sahen das nicht, Juanita ging weit hinter ihnen, und es war auch schon alles dunkel.

Als sie an der weißen Mauer entlang gingen, warf Juanita die Steine hinüber: drei auf den Tennisplatz, fünf in das blaue Schwimmbad, die drei dicksten auf den Reitplatz und alle anderen auf die Wege.

Sie lachte dabei, sie dachte: Hoffentlich habe ich alles gut getroffen! Die andere Juanita soll über diese Steine stolpern, sie sollen ihr im Schwimmbad die Füße aufreißen, sie sollen ihr Pferd stürzen lassen, Blut soll auf ihre schöne weiße Bluse tropfen!

Dann wohnten sie auf einem anderen grauen Berg am Rand der großen Stadt.

Sie hatten eine Hütte aus Blech und Brettern. Tausend solcher Hütten gab es dort, und mit den Menschen wohnten Ratten in den Hütten, und stinkendes Wasser stand auf den Wegen.

Die Stadt mit den schönen Läden und bunten Straßen, die Stadt mit den Gärten und schattigen Bäumen, die Stadt mit den freundlichen Leuten war unten im Tal. Sie sahen am Abend die Lichter, und manchmal hörten sie Musik aus den Cafés.

Vater Pedro fand keine Arbeit in der Stadt, nur die Mutter arbeitete in einer großen Wäscherei. Sie waren jetzt noch ärmer als vorher.

Großmutter Maria meinte, Juanita sollte nun zur Schule gehen. Aber Juanita wollte nicht. Sie war jetzt immer matt und traurig und hatte Heimweh nach dem Dorf.

Jeden Tag lief sie zur Stadt hinunter. Sie bettelte.

Unten im Dorf traf sie die andere Juanita dann zum dritten Mal. Sie erkannte sie sofort. Sie saß mit ihrem Bruder in einem offenen Auto, das stand auf einem Parkplatz.

Die andere Juanita kam ganz nah heran. Sie sah der anderen ins Gesicht. Aber da war keine Schramme, keine Narbe. Es hatte nichts genützt, das mit den Steinen. Die andere Juanita sagte zu ihrem Bruder: „Da ist ein Bettelmädchen. Gib ihm etwas, damit es weggeht!“

Der junge Herr Alonso nahm ein Geldstück aus der Jackentasche und warf es der einen Juanita zu. Es fiel auf das Pflaster und rollte fort. Gleich waren vier, fünf Jungen da, die griffen danach. Und die eine Juanita balgte sich mit den Jungen, und die andere Juanita saß im Auto und sah zu und lachte.

Aber jetzt war die eine Juanita nicht mehr müde, und der Zorn machte sie stark. Sie packte das Geldstück, sie jagte die Jungen weg.

Dann lief sie zum Auto. Sie schrie: "Lach nur, lach nur!" Und sie warf der anderen Juanita, der feinen, schönen, stolzen Juanita, das harte Geldstück mitten ins Gesicht.

Das gab nur einen kleinen Kratzer über der Nase. Aber es blutete, es blutete! Und sie weinte, die andere Juanita.

Die eine Juanita lief weg, und niemand holte sie ein, der junge Herr Alonso nicht, und nicht der Polizist, den sie hinter ihr herschickten.

Am Abend sagte sie zu der Großmutter Maria: "Vielleicht gehe ich doch in die Schule!"

# Das Weihnachtsgeschenk

Ihr ganzes Vermögen war ein Dollar, 87 Cents, davon 60 Cents in Pennystücken. Alles mühsam zusammengekratzt und gespart. Und morgen war Weihnachten. Nichts blieb übrig, als sich auf die kleine schäbige Couch zu werfen und zu heulen. Das tat Della dann auch, und es beweist uns, dass sich das Leben eigentlich aus Schluchzen, Seufzen, und Lächeln zusammensetzt, wobei das Seufzen unbedingt vorherrscht. Inzwischen betrachten wir das Heim etwas näher. Es ist eine kleine möblierte Wohnung zu acht Dollar in der Woche. Sie sieht nicht gerade armselig aus, ist davon aber auch nicht allzu weit entfernt. Unten im Hausflur hängt ein Briefkasten, in den niemals Briefe geworfen werden; daneben steckt der Knopf einer elektrischen Klingel, der kaum jemand einen Ton abschmeichelt. Weiter befindet sich dort auch eine Karte, die den Namen "Mr. James Dillingham Young" trägt. Wenn Mr. J. D. Y. abends seine Etage erreicht, wird er "Jim" gerufen und von Frau J. D. Y., uns bereits als Della bekannt, zärtlich umarmt.

Della hörte zu weinen auf und ging zum Fenster. Bedrückt schaute sie einer grauen Katze zu, die im grauen Hinterhof über einen grauen Zaun balancierte. Morgen war Weihnachten und sie hatte nur das wenige Geld, um Jim ein Geschenk zu kaufen.

Im Zimmer hing zwischen den Fenstern ein Spiegel. Wie hingewirbelt stand Della plötzlich mit hell leuchtenden Augen vor ihm. Rasch löste sie ihr Haar und ließ es in seiner ganzen Länge fallen.

Im Besitze der J. D. Y.s gab es zwei Dinge, in die sie ihren ganzen Stolz setzten. Das eine war Jims goldene Uhr, die vor ihm seinem Vater und seinem Großvater gehört hatte. Das andere war Dellas Haar. Wie ein goldener Wasserfall fiel es glänzend und sich kräuselnd an ihr herab. Es reichte ihr bis unter die Knie und formte beinahe einen Mantel.

Mit nervösen Fingern steckte sie es rasch wieder auf. Einmal zögerte sie einen Augenblick. Zwei Tränen fielen auf den abgetretenen roten Teppich. Sie schlüpfte in die alte braune Jacke, setzte den alten braunen Hut auf und huschte zur Tür hinaus. Sie stand erst still, als sie bei einem Schild anlangte, auf dem zu lesen war: "Mme. Sofronie, An- und Verkauf von Haar aller Art." In einem Satz rannte Della ein Stockwerk hinauf; keuchend hielt sie an und fasste sich.

"Kaufen Sie mein Haar?", fragte Della.

"Ich kaufe Haar", sagte Madame. "Nehmen Sie den Hut ab und zeigen Sie, was Sie haben."

Herunter rieselte der goldene Wasserfall.

"20 Dollar", mit geübter Hand wog Madame die Masse.

"Geben Sie es, rasch", sagte Della.

Oh, und die zwei folgenden Stunden vergingen wie auf rosigen Schwingen. Vergessen war die zermürbende Vorstellung der fehlenden Haare. Sie durchstöberte die Läden auf der Suche nach Jims Geschenk.

Endlich fand sie es. Sicher war es für Jim und niemand anders gemacht. Nichts kam ihm gleich, in keinem der Läden. Es war eine Platinuhrkette, einfach und geschmackvoll in Form und Zeichnung. Sobald Della die Kette sah, wusste sie, dass sie Jim gehören musste. Einundzwanzig Dollar nahmen sie ihr dafür ab und mit den 87 Cent eilte sie heim. Mit dieser Kette an seiner Uhr durfte Jim in jeder Gesellschaft so eifrig als er nur wollte nach der Zeit sehen. So schön die Uhr war, schaute er manchmal scheu darauf, weil das alte Lederband, das er an der Stelle einer Kette benützte, so schäbig war.

Als Della zu Hause ankam, ließ ihr Taumel nach und sie wurde etwas vernünftig. Sie holte die Brennschere heraus, zündete das Gas an und machte sich an die Arbeit. Nach vierzig Minuten war ihr Kopf mit kleinen, nahe beisammen liegenden Löckchen bedeckt, die ihr das Aussehen eines Lausbuben gaben. Lange schaute sie ihr Bild an, das der Spiegel zurückwarf. "Wenn Jim mich nicht tötet", sagte sie zu sich selbst, "so wird er sagen, ich sehe aus wie ein Chormädchen. Aber was sollte ich tun – oh, was konnte ich tun mit einem Dollar und 87 Cents?"

Um sieben war der Kaffee gemacht, und die heiße Bratpfanne stand hinten auf dem Ofen, bereit, die Koteletts aufzunehmen, die darin gebraten werden sollten.

Jim kam nie spät. Della nahm die Kette in die Hand und setzte sich auf den Tisch bei der Tür, durch die er immer hereinkam. Dann hörte sie entfernt seinen Schritt im ersten Stockwerk und für einen Augenblick wurde sie ganz weiß. Sie hatte die Gewohnheit, im Stillen kleine Gebete zu sagen und sie flüsterte vor sich hin: "Lieber Gott, mach, dass er denkt, ich sei immer noch hübsch."

Die Tür öffnete sich. Jim kam herein und schloss sie. Er war mager und hatte ein ernstes Aussehen. Er hätte dringend einen neuen Mantel gebraucht und hatte keine Handschuhe. – Jim stand bei der Türe still, so unbeweglich wie ein Jagdhund, der eine Fährte wittert. Seine Augen waren auf Della gerichtet und hatten einen Ausdruck, den sie nicht deuten konnte, und der sie erschreckte. Es war nicht Ärger. Della sprang vom Tisch herunter und lief zu ihm auf.

"Jim, Lieber", rief sie weinend. "Schau mich nicht so an. Ich ließ mein Haar abschneiden und verkaufte es, weil ich es nicht ausgehalten hätte, dir kein Geschenk zu Weihnachten zu geben. Es wird wieder nachwachsen. Du bist nicht böse, nicht wahr? Ich musste es einfach tun. Mein Haar wächst unheimlich schnell. Sag 'Fröhliche Weihnachten!' Jim, und lass uns glücklich sein. Du weißt ja gar nicht, welch schönes – wunderbar schönes Geschenk ich für dich habe."

"Dein Haar hast du abgeschnitten?" fragte Jim mühsam, als hätte er selbst mit strenger geistiger Arbeit diese offensichtliche Tatsache noch nicht erfasst.

"Abgeschnitten und verkauft", sagte Della. "Verkauft ist es, sag ich dir, verkauft und fort. Heute ist doch Heiliger Abend, du. Sei lieb, es ist doch für die. Sei lieb, ich gab es doch für dich weg. Soll ich jetzt die Koteletts auflegen, Jim?" Nun Jim aus seinem Trancezustand zu erwachen. Er nahm Della in seine Arme. Für zehn Sekunden wollen wir diskret irgendeinen belanglosen Gegenstand in entgegengesetzter Richtung betrachten.

Dann zog Jim ein Päckchen aus seiner Manteltasche und warf es auf den Tisch. "Du musst dir nichts Falsches vorstellen über mich, Della", sagte er. "Ich glaube, da gäbe es kein Haarschneiden oder Dauerwellen in der Welt, das mich dazu brächte, mein Frauchen weniger zu lieben. Aber wenn du das Paket da auspackst, wirst du sehen, warum ich mich zuerst eine Weile nicht erholen konnte."

Weißer Finger zogen an der Schnur, rissen am Papier. Ein begeisterter Freudenschrei. Und dann – oh weh – ein rascher, echt weiblicher Wechsel zu strömenden Tränen und lautem Klagen erforderte die Anwendung sämtlicher tröstender Kräfte und Einfälle des Herrn des Hauses. Denn da lagen sie, die Käämme – die Garnitur von Käämmen, seitlich und rückwärts einzustecken, die Della so lange im Schaufenster einer Hauptstraße bewundert hatte. Fabelhafte Käämme, echtes Schildpatt, mit echten Steinen besetzt – gerade in den Farbtönen, die in dem verschwundenen Haar so schön gespielt hätten. Es waren teure Käämme. Sie wusste es. Mit ganzem Herzen hatte sie diese Wunder begehrt. Und jetzt gehörten sie ihr, aber die Zöpfe, die mit diesen begehrenswerten Schmuckstücken hätten geziert werden sollen, waren fort.

Trotzdem drückte sie sie an ihr Herz und endlich konnte sie auch mit verschleierten Augen aufsehen und lächelnd sagen: "Mein Haar wächst ja so schnell, Jim!"

Und dann sprang Della auf wie eine kleine Katze, sie sich gebrannt hatte, indem sie immerzu "Oh, oh" rief. Jim hatte ja sein wunderschönes Geschenk noch nicht gesehen. Sie hielt es ihm auf der offenen Hand eifrig entgegen. Das wertvolle, matt glänzende Metall schien ihre heitere und feurige Seele widerzuspiegeln.

"Ist es nicht großartig – das einzig Wahre? Ich habe danach gejagt, bis ich es fand. Du wirst jetzt jeden Tag hundertmal sehen müssen, wie viel Uhr es ist. Gib mir deine Uhr, ich muss sehen, wie die Kette daran aussieht."

Anstatt zu gehorchen, machte es sich Jim auf der Couch bequem, legte die Hände hinter den Kopf und lächelte.

"Dell", sagte er, "wir wollen unsere Weihnachtsgeschenke noch für einige Zeit aufbewahren, sie sind zu schön, als dass wir sie jetzt gebrauchen könnten. Denke, ich habe die Uhr verkauft, um das Geld für deine Käämme zu erhalten. Und jetzt, glaub ich, ist es das Beste, du stellst die Koteletts auf."

# 11. Aufsichtspflicht und Haftung: zwei Buchempfehlungen

Mit den Themen "Aufsichtspflicht und Haftung" sollte sich jeder verantwortungsbewusste Freizeit- und Jugendgruppenleiter beschäftigen. Denn der steht wegen Verletzung der Aufsichtspflicht bei grober Fahrlässigkeit und Vorsatz gerade und kann in Haftung genommen werden oder sich gar strafbar machen, wenn etwas passiert. Wegen der weitreichenden Bedeutung des Themas habe ich dieses Kapitel neu aufgenommen. Meine juristischen Kenntnisse sind jedoch nicht weit reichend genug, um hier sichere Ratschläge geben zu können. Bücher zu diesem Thema sind rar und ich habe lange nach einem vernünftigen, zeitgemäßen Werk gesucht.

Im Jahr 2000 erschien nun ein sehr empfehlenswertes Buch von Günter Mayer, das diese Problematik behandelt. Es wird mit einer umfangreichen Beispielsammlung unterstützt, die mit Tipps und etlichen Gerichtsentscheidungen abgerundet wird. Der Autor bleibt dabei konkret und geht auch auf spezielle Situationen wie Fahrradtouren, Zeltlager, Skifahrten, Auslandsaufenthalte etc. ein. Auch Hilfen für die Situation, wenn "das Kind bereits in den Brunnen gefallen ist" – also etwas passiert ist, fehlen nicht. Zudem wird auf die Haftung von Verein und Vorstand eingegangen. Am Ende des Buches werden rechtssichere Musterformulierungen vorgestellt. Ein sehr lesenswertes Buch, mit dem sich Jugendgruppenleiter beschäftigen sollten.



Mayer, Günter:  
Aufsichtspflicht, Haftung, Versicherung für Jugendgruppenleiter:  
Praxisratgeber für Jugendorganisationen; richtig handeln, wenn was passiert.  
Walhalla-Verlag, Regensburg 2000.  
ISBN: 3-8029-7438-7

Zu dieser Problematik gehört natürlich auch das Thema "Erste Hilfe". Dass sowohl Leiter als auch die Betreuer sich regelmäßig darin fortbilden sollten, ist selbstverständlich. Die ausbildenden Organisationen wie ASB, DRK, DLRG usw. bieten auf Nachfrage auch Kurse an, die auf die speziellen Interessen der Jugendarbeit eingehen. Neben einem Buch zum Thema "Aufsichtspflicht und Haftung" sollte in Jugendgruppen und -freizeiten auch stets ein Werk über Erste Hilfe vorhanden sein, z.B. folgendes:



Keggenhoff, Franz:  
Deutsches Rotes Kreuz – Erste Hilfe:  
Das offizielle Erste-Hilfe-Buch nach den Ausbildungsrichtlinien des Deutschen Roten Kreuzes.  
Südwest Verlagshaus, München 2001.  
ISBN: 3-517-06231-6

# Inhaltsverzeichnis:

## Vorwort

### 1. Kennenlernspiele

1. Namenskette
2. Ich sitze im Grünen
3. Zipp Zapp
4. Namens–Duell
5. Alphabet
6. Mein rechter, rechter Platz ist frei

### 2. Kreisspiele (innen)

1. Romeo und Julia
2. Zeitungsschlacht
3. Elefant, Palme, Toaster
4. Familie Meier, Geier, Schreier
5. Pudding essen
6. Schuhe suchen
7. Flüsterpost
8. Obstkorb
9. Donauwelle
10. Gesichter ertasten
11. Hänschen piep einmal
12. Zublinzeln
13. Armer schwarzer Kater
14. Akoso–Karate
15. Pastor – Vikar
16. Stadt–Land–Fluss
17. Was geschah?!
18. Systemspiele
19. Pfeiffspiel
20. Hausfrauen–Fußball
21. Geschichten–Ball
22. Scharade
23. Pyramide
24. Karton – Spiel
25. Pferderennen

### 3. Kreisspiele (außen)

1. Zublinzeln
2. Faules Ei
3. Komm mit – Lauf weg
4. Hula–Hoop–Spiel
5. Katz und Maus
6. Romeo und Julia
7. Laurentia
8. Vater Abraham

### 4. Feld-, Wald- und Wiesenspiele

1. 10-mal abgeben
2. 10-mal fangen
3. 10-mal abwerfen
4. Mattenspiel
5. Baret
6. Volleyball – Variationen
7. Chaos
8. Feuer und Wasser
9. Fangspiele
10. Problemlösungsspiele
11. Schnurspiel
12. Volleyball, Basketball, Völkerball, Fußball, Frisbee®, Federball, Tischtennis, Tischfußball, Brennball...
13. Äffchen
14. Einer gegen alle und alle gegen einen
15. Seilspiele
16. Atomspiel
17. Staffelspiele

#### 5. Geländespiele

1. Geräuschgeländespiel
2. Postenlauf
3. Fangspiele
4. Schatzsuche
5. Fahnenjagd
6. Nachtwanderung

#### 6. Ganztagsgeländespiele

#### 7. Großspielgeräte und Spiele im Wasser

1. Ballonjagd
2. Wasserrattenjäger
3. Fallschirmspiele

#### 8. Abendfüllende Erlebnisspiele

1. Wetten dass..?
2. Der große Preis
3. Mini-Playback-Show
4. Mister und Miss-Wahlen
5. Scharade
6. Pyramide

#### 9. Party- und Diskospiele

1. Schokoladenessen
2. Karton – Spiel
3. Jackenspiel
4. Zungenbrecher
5. Witz fatal
6. Pferderennen
7. Zeitungstanzen / Luftballontanzen
8. Luftballontreten
9. Reise nach Jerusalem
10. Hut-Spiel

## 10. Gute Nacht! (kleine Spiele und Vorlesegeschichten für abends)

1. Stadt–Land–Fluss
2. Skat, Mau Mau, Poker, Schlafkopf, 17+4, Rommee...
3. Pastor – Vikar
4. Was geschah?!
5. Systemspiele
6. Vorlesegeschichten

- ◆ Diebstahl im Tower
- ◆ Die unheimliche Begegnung
- ◆ Die grünen und die grauen Felder
- ◆ Das Weihnachtsgeschenk

## 11. Aufsichtspflicht und Haftung: zwei Buchempfehlungen

**Übrigens – für Hinweise und Anregungen ist der Verfasser dankbar: [oliverbiegel@web.de](mailto:oliverbiegel@web.de)**