

# SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH



**#humanity**



**ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ**

## #HUMANITY - 60 Spiele für zwischendurch

In dieser Spielesammlung findest du 60 Spiele für zwischendurch, bei denen du kein aufwendiges Material brauchst. Viel Spaß in der Pause, in der Jugendrotkreuzgruppe, im Turnunterricht oder einfach zwischendurch.

### Gruppengröße:

Kleingruppe (ca. 2-10 Personen)

Großgruppe (ab ca. 8 Personen)

Gruppengröße frei wählbar



# #humanity

act digital. be human. get social.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in den vorliegenden Spielbeschreibungen die weibliche Sprachform bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen verwendet. Dies impliziert jedoch keine Benachteiligung des männlichen Geschlechts, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Stadt Land Fluss

- Alter:** Man sollte schon schreiben können!  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 2 Personen  
**Material:** pro Person ein Stift & ein Blatt Papier, eine Schreibunterlage oder Tische

## Spielbeschreibung

Ziel ist es, möglichst schnell eine Stadt, ein Land und einen Fluss (einen Namen, eine Pflanze, ein Tier, einen Beruf, ...) mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben zu finden. Pro Begriff wird eine Spalte angelegt. Eine Person sagt „A“ und geht in Gedanken das Alphabet durch. Die zweite Person sagt irgendwann „Stopp“ und der Buchstabe, bei dem die erste Person gerade war, ist dran. Mit diesem Anfangsbuchstaben füllen alle Spielerinnen die Begriffe in ihrer Liste aus. Wer als erste fertig ist, sagt laut „Stopp.“ Ab diesem Zeitpunkt darf nicht mehr geschrieben werden.

**Auswertung:** 10 Punkte bekommt man für einen Begriff, den jemand anderer auch noch hat. 20 Punkte für einen Begriff, den sonst niemand aufgeschrieben hat, 30 Punkte für einen Begriff in einer Kategorie, wo sonst niemand etwas stehen hat.



## Tierschlange

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen sitzen am besten im Kreis. Eine Person startet mit einem Tier. Der letzte Buchstabe dieses Tiers ist der erste Buchstabe des nächsten. Die nächste sagt wieder ein Wort, das mit dem Endbuchstaben des vorigen Tieres beginnt, usw. Man darf kein Tier sagen, das vorher schon von jemandem genannt wurde. Wenn einem kein Tier mehr einfällt, ist man ausgeschieden.

**Variante:** Das Spiel funktioniert natürlich auch mit Pflanzen, Essen, Namen, Berufen, Sportarten, usw.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Gummihüpfen

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum  
**Anzahl:** mind. 3 Personen  
**Material:** ein langes Gummiband

### Spielbeschreibung

Zwei Personen stehen einander gegenüber und spannen das Gummiband zwischen ihren Beinen. Eine Person hüpfert dazwischen nach einem bestimmten Muster, während sie einen Spruch aufsagt. Man darf dabei aber das Gummiband nicht berühren. Passiert es aber doch, ist die Runde vorbei und die nächste Person ist dran. Wenn der erste Schwierigkeitsgrad geschafft ist, wird das Gummiband höher gespannt (Knöchel, Knie, Oberschenkel).

Der Spruch lautet: „Seite, Seite, Mitte, Breite, Seite, Seite, Mitte, Raus“. Das ist während des Spruches zu machen:

Seite = eine Seite, Band zwischen den Beinen

Seite = andere Seite, Band zwischen den Beinen

Mitte = beide Füße in der Mitte des Gummibandes

Breite = Beide Füße außen, beide Gummischnüre zwischen den Beinen

Raus = beide Füße außerhalb des Gummibandes

**Tipp:** Den genauen Hüpfablauf findet man auch auf YouTube



## Klatschspiele

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor (oder Outdoor)

**Anzahl:** 2 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Hier sind ein paar Sprüche für Klatschspiele zu zweit aufgelistet. Am besten man schaut sich das Klatschmuster vorher auf YouTube an.

Beim Bäcker hats gebrannt-brannt-brannt,  
da bin ich schnell gerannt-rannt-rannt,  
da kam ein Polizist-zist-zist,  
der schrieb mich auf die List-list-list.  
Die List´, die fiel in Dreck-dreck-dreck,  
da war mein Name weg-weg-weg.  
Da rannt´ ich schnell nach Haus-haus-haus  
zu meinem Onkel Klaus-klaus-klaus.

oder

Boom Snap Clap

Boom Boom Snap Clap Snap

Boom Snap Clap

Boom Boom



## Wie viele Körperteile berühren den Boden?

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** überall, wo Platz ist

**Anzahl:** ab 4 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Es gibt eine Ansagerin, die anderen bilden Teams zu 3-5 Personen. Nun wird angesagt, wie viele Körperteile pro Team den Boden berühren dürfen/müssen, z.B. „12“, dann müssen 12 Füße und/oder Hände pro Team den Boden berühren oder „4“, dann dürfen nur insgesamt 4 Hände/Füße im Team den Boden berühren. Hier ist Teamwork gefragt!



## Fax senden

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor oder Outdoor

**Anzahl:** ab 4 Personen

**Material:** Papier/Block, Stift

### Spielbeschreibung

Ab 8 Spielerinnen wird die Gruppe in mehrere Teams geteilt, mit je 4 Spielerinnen. Alle aus einem Team sitzen in einer Reihe hintereinander. Die vorderste Person hat einen Block und einen Stift. Eine Person ist die Spielleiterin. Sie gibt der jeweils hintersten Person der Reihe ein einfaches Bild vor. Z.B. Sonne, Haus, Baum. (Sie kann das Bild entweder vorher auf einem Blatt Papier vorgezeichnet haben, oder sie sagt es der hintersten Spielerin einfach ins Ohr.) Die hinterste Person „malt“ nun dieses Bild mit dem Finger auf den Rücken der Spielerin vor ihr. Diese muss das, was sie gespürt hat, wieder der Person vor ihr „aufmalen“. Die vorderste Person, die Block und Stift hat, zeichnet dann auf, was sie gespürt hat. Das Blatt wird zum Schluss hergezeigt und mit dem Originalbild verglichen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Gemeinsam eine Geschichte schreiben

**Alter:** Man sollte schon schreiben können!

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** 1 Stift und 1 Blatt Papier pro Spielerin

### Spielbeschreibung

Jede Spielerin schreibt oben auf ihrem Blatt Papier einen Satz und gibt ihn weiter. Die nächste Person schreibt einen weiteren Satz dazu und reicht ihn dann der nächsten weiter usw. Geschrieben wird solange, bis die letzten zwei bis drei Spielerinnen mit ihren Satzformulierungen zu einem Ende kommen, damit die Stories nicht abrupt enden.

**Variante:** Lustig ist es, wenn man das Papier bevor man es weitergibt faltet, sodass die nächste Spielerin nur den neu geschriebenen Satz lesen kann, das davor Geschriebene aber nicht. Die Geschichte dauert so lange bis jede Person einmal dran war. Die letzte Person in der Reihe beendet also die Geschichte.



## Gemeinsam eine Geschichte erzählen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Die erste Person beginnt und sagt den ersten Satz einer Geschichte. Dann kommt die nächste Person und sagt den zweiten Satz. Das Ganze geht im Kreis. Wichtig ist, nur einen Satz zu sagen - nicht mehr und nicht weniger - und neugierig zu beobachten, in welche Richtung sich die Geschichte entwickelt.

**Variante für Fortgeschrittene:** Jede sagt ein Wort und man erzählt damit gemeinsam eine Geschichte.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Gemeinsam etwas zeichnen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor oder Outdoor

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** je 1 Stift und 1 Blatt Papier

### Spielbeschreibung

Man faltet jedes Blatt in 4 Abschnitte und zeichnet auf den obersten Abschnitt den Kopf eines Menschen, Tieres, Monsters oder den eines Fantasiewesens. Der bemalte Abschnitt wird nach hinten geklappt, damit man ihn nicht mehr sieht, nur die Grenzen werden für die nächste Spielerin mit zwei Punkten markiert. Das Papier wird in der Runde weitergegeben. Daran anschließend zeichnet die nächste Person einen Körper, die übernächste die Beine und den Schluss bilden die Füße. Welche lustigen Zeichnungen da wohl rauskommen?



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Seilspringen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum

**Anzahl:** ab 3 Personen

**Material:** eine Springschnur oder ein langes Seil

### Spielbeschreibung

2 Personen halten das Seil und drehen es zwischen sich. Nun hüpf eine Person in die Mitte und versucht, so oft wie möglich über das sich drehende Seil drüber zu hüpfen. Wenn sie das Seil berührt, ist die Runde zu Ende. Wer die meisten Sprünge in einer Runde schafft, hält den Rekord.



## Seilkreisel

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder Indoor mit ausreichend Platz  
**Anzahl:** mind. 5 Personen  
**Material:** ein langes Seil

### Spielbeschreibung

Eine Person steht in der Mitte, die anderen stehen im Kreis um sie herum. Die Person in der Mitte hält ein Ende des Seils und dreht es um sich im Kreis (Seil gleichmäßig von einer Hand in die andere geben). **Tipp:** Man kann sich auch mit dem Seil in der Hand selbst drehen, aber da wird einem sehr schnell schwindelig. Die Spielerinnen rundherum müssen jedes Mal hüpfen, wenn das Seil kommt. Wen das Seil berührt, der scheidet aus.



## Tik Tak Toe

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** 2 Personen

**Material:** 1 Blatt Papier, 1 Stift

### Spielbeschreibung

Man zeichnet ein Karo aus 3 x 3 Feldern auf das Blatt Papier. Die Ränder können offen bleiben - man kann einfach zwei Striche waagrecht und zwei senkrecht machen. Eine Spielerin malt „X“ und eine Spielerin malt „O“. Die erste Person schreibt in eines der 9 Felder ihr Symbol, zum Beispiel das X. Dann kommt die andere Person dran. Ziel ist es, dass man drei Mal „X“ bzw. drei Mal „O“ in eine Reihe bekommt, egal ob waagrecht, senkrecht oder diagonal. Die Spielerinnen kommen abwechselnd dran, und es dürfen die Symbole nur in leere Felder gezeichnet werden.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Boote anmalen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** 2 Personen

**Material:** 2 Blatt Papier (wenn möglich kariert), 2 Stifte, Sichtschutz zwischen den 2 Spielerinnen

### Spielbeschreibung

Jede Spielerin hat ein kariertes Blatt Papier mit einem Spielfeld von 10 x 10 Feldern vor sich und einen Stift. Die Felder sind nummeriert, von oben nach unten 1-10, von links nach rechts A-J. Im eigenen Feld zeichnet man nun „Boote“ mit folgender Größe ein: 1x4 Felder, 2 x 3 Felder, 3 x 2 Felder, 4 x 1 Feld. Das Gegenüber darf das Spielfeld nicht sehen! Nun beginnt die erste Spielerin und sagt ein Spielfeld, z.B. „3B.“ Das Gegenüber schaut nun am eigenen Spielfeld nach, ob an dieser Stelle ein Boot ist. Als Antwort gibt es „Angemalt!“ (wenn mit diesem Treffer das Boot vollständig angemalt ist), „Angepatzt!“ (wenn erst ein Teil des Bootes gefunden ist) und „Daneben!“ (wenn der Farbschuss ins Wasser ging). Dann ist die andere Spielerin dran. Hat man ein Boot des Gegenübers angemalt, ist man nochmals dran. Gewonnen hat, wer alle Boote des Gegenübers angemalt hat.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Witzekreis

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor oder Outdoor

**Anzahl:** ab 3 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle stehen im Kreis und erzählen der Reihe nach einen Witz. Egal welchen - Hauptsache man erzählt einen, wenn man dran ist. Je lauter und länger die Mitspielerinnen lachen, desto besser der Witz! Aber auch wenn niemand lacht ist es egal, Hauptsache man unterbricht die Witzecke nicht.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Wer bin ich?

**Alter:** Man sollte schon schreiben können!

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** 2 bis 8 Personen

**Material:** Post-its oder Zettelchen mit Klebestreifen, ein Stift

### Spielbeschreibung

Jede Spielerin schreibt den Namen einer (berühmten) Person, ein Tier oder einen Beruf auf ihr Post-it. Dann klebt jede Spielerin ihr Post-it einer anderen Person auf die Stirn, ohne dass diese sieht, was draufsteht. Jede Spielerin geht dann im Raum herum und versucht durch Fragen, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind, bei den anderen Mitspielerinnen herauszufinden, wer oder was sie ist. Bekommt eine Spielerin ein „Ja“ darf sie eine weitere Frage stellen. Bekommt sie ein „Nein“, sucht sie sich die nächste Mitspielerin und fragt diese, bis sie es herausgefunden hat. Falls die Antwort nicht herausgefunden wurde, wird aufgelöst.



# Verstecken

**Alter:** Volksschulalter, Unterstufe

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** eingegrenztes Spielfeld, einen bestimmten Platz, der eine neutrale Zone darstellt (Leo)

## Spielbeschreibung

Eine Spielerin stellt sich verkehrt zu einer Wand, einem Baum oder ähnlichem und zählt bis zu einer vorher vereinbarten Zahl. Solange darf sie sich nicht umdrehen. Die anderen verstecken sich inzwischen. Wenn die eine Spielerin fertig gezählt hat, versucht sie die anderen zu finden.

**Variante:** Die Versteckten haben die Möglichkeit, nach dem Gefunden werden noch wegzulaufen. Entweder man wird gefangen bevor man ins „Leo“ kommt und scheidet aus oder ist zuvor sicher ins „Leo“ gekommen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Ich seh´, ich seh´, was du nicht siehst

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Überall

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** keines

## Spielbeschreibung

Eine Spielerin sucht sich einen Gegenstand im Raum aus und sagt: „Ich seh´, ich seh´, was du nicht siehst und das ist .....“, und nennt nur die Farbe des Gegenstandes. Die anderen Spielerinnen müssen raten, welcher Gegenstand gemeint ist. Wer richtig geraten hat, darf die nächste Aufgabe stellen.



## Blinde Kuh

**Alter:** Volksschulalter, Unterstufe

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 3 Personen

**Material:** eingegrenztes Spielfeld, Gegenstand zum Verbinden der Augen

### Spielbeschreibung

Eine Spielerin muss mit verbundenen Augen die anderen fangen. Das Spiel ist noch lustiger, wenn die restlichen Spielerinnen immer wieder Geräusche von sich geben. Bevor die Spielerin mit den verbundenen Augen gegen ein Hindernis läuft, müssen ihr die anderen ein vorab vereinbartes Kommando zurufen! Sobald jemand gefangen wurde, ist diejenige die „blinde Kuh“ und versucht ihr Glück.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Sängerin Luise

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor bzw. in einem großen Raum  
**Anzahl:** ab ca. 10 Personen  
**Material:** 2 gegenüberliegende Linien am Boden (ev. mit Klebeband)

### Spielbeschreibung

Eine Person ist Sängerin Luise/Sänger Louis und der Rest der Gruppe ist das Publikum. Das Publikum steht hinter der einen Linie, Sängerin Luise steht hinter der gegenüberliegenden Linie. Sobald Luise (möglichst laut und möglichst falsch) zu singen beginnt, rennen alle zur gegenüberliegenden Linie los (auch Luise). Die Sängerin versucht dabei, so viele Fans als möglich zu fangen. Alle dürfen nur nach vorne laufen, nicht zurück. Wer von ihr berührt wurde, bleibt stehen und ist ab der nächsten Runde ein Fan. Das Gleiche beginnt nun von der gegenüberliegenden Seite. Alle Fans stehen fest verankert, wo sie gefangen wurden und dürfen nur ihre Arme in alle Richtungen strecken, um weitere Fans zu fangen. Das Spiel ist vorbei, wenn das ganze Publikum in Fans verwandelt wurde.



# Fischen

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder in einem großen Raum  
**Anzahl:** ab ca. 10 Personen  
**Material:** Eingrenzung des Spielfeldes

## Spielbeschreibung

Zwei Personen reichen einander die Hände und versuchen andere aus der Gruppe zu fangen (= fischen). Als gefangen gilt, wer von den Fängerinnen umschlossen ist, indem sich diese die Hände geben und die Gefangene in ihrer Mitte führen. Die Gefangene wird daraufhin in eine Ecke des Spielfelds gebracht und muss warten, bis eine zweite Gefangene zu ihr kommt. Dann können die beiden ein weiteres Fischerpaar bilden und die restlichen Spielerinn einfangen. Gewonnen hat, wer als letzter Fisch übrigbleibt und nicht ins Netz gegangen ist.



## Gordischer Knoten

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor und Outdoor

**Anzahl:** mind. ca. 8 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle Spielerinnen stellen sich im Kreis auf. Sie strecken ihre Hände zur Kreismitte und schließen die Augen. Anschließend sucht jede Spielerin für ihre beiden Hände jeweils eine andere Hand. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen. Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene „Gordische Knoten“ muss gelöst werden. Die Hände dürfen dazu natürlich nicht ausgelassen werden. Je nach Ausgangssituation können dabei mehrere Kreise übrigbleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.



## Samurai

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor und Outdoor

**Anzahl:** ab 10 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen stellen sich im Kreis auf. Jede formt, wenn sie dran ist, mit ihren Händen ein Samurai-Schwert: Rechte und linke Hand halten sich gegenseitig, die Arme sind vor dem Körper ausgestreckt. Gibt man sein Schwert in die Höhe, sagt man „He“, zeigt man zur Seite sagt man „Ha“ und nach vorne „Hu“. Eine Spielerin beginnt und ruft „He“. Die Spielerinnen links und rechts von ihr rufen „Ha“. Die Spielerin, die begonnen hat, ruft „Hu“ und zeigt dabei mit ihrem Schwert auf eine beliebige Spielerin, die dann als nächste dran ist. So geht es immer weiter. „He - Ha - Hu“. Hat man sich versprochen, eine falsche Schwertbewegung gemacht oder seine Bewegung ganz vergessen, scheidet man aus. Gewonnen haben die letzten 4 übrigen Spielerinnen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Fuchs und Hase

- Alter:** Volksschulalter, Unterstufe  
**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum  
**Anzahl:** mind. ca. 10 Personen  
**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle stehen in einer Reihe Schulter an Schulter nebeneinander. Die Personen schauen abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung. Eine Person hat den Blick nach vorne, diejenige daneben richtet sich in die entgegengesetzte Richtung aus. Zwei Personen sind frei, sie sind Fängerin (Fuchs) und Wegläuferin (Hase). Gelaufen wird rund um die Reihe, beide Richtungen sind möglich. Um eine Abkürzung zu nehmen, können sich sowohl Fuchs, als auch Hase, hinter eine Person in der Reihe stellen, sie von hinten leicht anstupsen und laut sagen, ob die neue Läuferin jetzt der Fuchs oder der Hase ist. Die Person aus der Reihe tritt nun hervor und ist der neue Fuchs oder der neue Hase.

**Tipp:** Fuchs und Hase sollten möglichst oft Person wechseln, damit möglichst viele zum Laufen kommen.



## Komm mit - Lauf weg

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum  
**Anzahl:** mind. ca. 8 Personen  
**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle stehen in einem Kreis, eine Spielerin läuft außen um den Kreis und tippt einer Person auf den Rücken. Sagt die Spielerin dabei „Komm mit!“ muss die Person in die gleiche Richtung nachlaufen. Sagt die Spielerin „Lauf weg!“, muss die Person in die entgegengesetzte Richtung um den Kreis laufen. Wer als erste wieder am leeren Platz im Kreis zurück ist, darf dort stehen bleiben, die andere Läuferin muss eine neue Person antippen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Komm mit, lauf weg - Kreuz

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum  
**Anzahl:** mind. 13 Personen  
**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Es gibt 4 Gruppen und eine Läuferin. Die Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe hintereinander so auf, dass sie zusammen ein Kreuz ergeben. Der Blick jeder Mitspielerin ist in die Mitte ausgerichtet. Eine Läuferin läuft außen um das Kreuz herum und tippt immer die hinterste Person einer Reihe an. Dazu sagt sie entweder „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Beim Kommando „Komm mit!“ rennen alle der gesamten Reihe in die gleiche Richtung wie die Läuferin oder bei „Lauf weg!“ in die entgegengesetzte Richtung. Nach einer Runde versuchen alle, wieder einen Platz in der Reihe zu bekommen und stellen sich hintereinander auf. Die Person, die keinen Platz mehr bekommt, wird zur neuen Läuferin.



## Polsterrennen

- Alter:** für jedes Alter geeignet
- Ort:** Indoor oder Outdoor
- Anzahl:** gerade Anzahl von Mitspielerinnen, mindestens aber 10
- Material:** 2 ungefähr gleich große, farblich unterscheidbare Pölster oder Kuscheltiere

### Spielbeschreibung

Alle sitzen in einem Sitzkreis (Boden oder Sesselkreis). Es wird durchngezählt auf 2. Alle 1er sind in einem Team und alle 2er sind in einem Team. Die Pölster starten bei zwei Mitspielerinnen, die einander ungefähr gegenüber sitzen, jeweils eine aus Team 1 und 2, und werden in die gleiche Richtung so schnell wie möglich im eigenen Team weitergegeben. Man darf niemanden aus dem eigenen Team auslassen. Wenn ein Pölster den anderen überholt, hat dieses Team gewonnen.

**Variante:** Wenn es eine ungerade Zahl an Spielerinnen gibt, kann eine Person die Spielleiterin sein und zwischendurch „Richtungswechsel“ ansagen.



## Dirigent

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor und Indoor

**Anzahl:** ab ca. 10 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle sitzen in einem Sitzkreis, eine Person geht raus. Im Kreis wird entschieden, wer in der Runde die Dirigentin ist. Diese Person macht eine Bewegung im Sitzen, alle anderen machen es nach, z.B. mit dem Kopf wackeln. Nach einiger Zeit wechselt die Dirigentin die Bewegung, z.B. Klatschen. Alle anderen machen es so schnell wie möglich nach, sodass man nicht sieht, wer die Bewegung vorgegeben hat. Wenn alle soweit sind, wird die Person von draußen hereineingeholt, während das „Bewegungsorchester“ seine Bewegungen unter der unsichtbaren Leitung der Dirigentin fortführt. Sie muss jetzt durch Zuschauen herausfinden, wer die Dirigentin ist. Sie darf drei Mal raten. Waren alle drei Versuche falsch, wird aufgelöst. Danach geht die nächste Person hinaus und eine neue Dirigentin wird ausgesucht.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Fratzenmemory / Menschenmemory

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor und Outdoor

**Anzahl:** ab 10 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle sitzen im Kreis, zwei Spielerinnen gehen aus dem Raum, sie werden nachher gegeneinander Memory spielen. Die Verbleibenden gehen zu zweit zusammen und überlegen sich eine gemeinsame Grimasse (Fratzenmemory) oder eine gemeinsame Bewegung und ein Geräusch (Menschenmemory). Wenn sich alle Paare entschieden haben, zeigen alle ihre Grimasse/Bewegung + Geräusch den anderen, damit nichts doppelt ist. Sollten 2 Paare das Gleiche ausgewählt haben, ändert ein Paar eine Kleinigkeit ab. Dann setzen sich alle wieder in den Kreis, durcheinander, sodass die Paare nicht nebeneinandersitzen. Die zwei Spielerinnen werden hereingeholt, und „decken“ abwechselnd zwei „Karten“ auf, indem sie auf zwei Personen zeigen. Passen die zwei nicht zusammen, ist die andere dran. Hat eine Spielerin ein Paar „aufgedeckt“, kommen diese zur Seite und sie darf noch eine Runde „aufdecken“. Ziel ist es, möglichst viele gleiche Paare zu finden.



## Rette mich, wer kann

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor oder Indoor

**Anzahl:** ab ca. 5 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Eine Person ist die Spielleiterin, die anderen zählen durch. Jede merkt sich ihre Zahl, dann gehen alle im Raum herum. Die Spielleiterin ruft eine Zahl. Diese Person schreit und sinkt dramatisch sterbend zu Boden. Die Nachbarinnen müssen so schnell wie möglich zu ihr hin und sie auffangen, bevor sie zu Boden gegangen ist. Wer nicht rechtzeitig gehalten wird und am Boden landet, muss dort liegenbleiben.

**Variante:** Wenn die Gruppe geübter ist, können auch mehrere Zahlen gleichzeitig aufgerufen werden.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Alle, die....

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab ca. 10 Personen  
**Material:** ein Sessel weniger als Mitspielerinnen

### Spielbeschreibung

Alle Spielerinnen sitzen im Sesselkreis. Eine Spielerin steht in der Mitte und möchte einen Sitzplatz im Kreis ergattern. Darum sagt sie „Alle, die.....“ und dann kommt etwas, das sie selbst auch hat oder ist, z. B. „Alle, die etwas Blaues anhaben“ oder „Alle, die heute etwas Süßes gefrühstückt haben“, .... Alle, die es betrifft, müssen aufstehen und einen neuen Platz suchen. Auch die Spielleiterin mischt sich in die Menge und versucht sich hinzusetzen. Wer keinen Platz ergattert hat, bleibt in der Mitte und bestimmt die nächste Runde. Es gibt nur zwei Regeln: Man darf sich nicht auf den Platz setzten, von dem man gerade aufgestanden ist und man darf sich nicht auf den Nachbarplatz links oder rechts daneben setzen. Wenn die Gruppe klein ist, kann man die Regel mit dem Nachbarsitzplatz weglassen.



## Blaulichtsalat

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum  
**Anzahl:** ab ca. 10 Personen  
**Material:** ein Sessel weniger als Mitspielerinnen

### Spielbeschreibung

Alle sitzen in einem Sesselkreis und zählen jeweils bis 3 durch. Die erste Spielerin ist die Rettung, die zweite die Feuerwehr, die dritte die Polizei. Dann beginnt es wieder von vorne. Jede merkt sich, welche Blaulichtorganisation sie ist. Wenn durchgezählt wurde, kommt eine Person in die Mitte. Diejenige in der Mitte, möchte nun einen Sitzplatz im Sesselkreis ergattern. Dafür kann sie entweder „Rettung“, „Feuerwehr“, „Polizei“ oder „Blaulicht“ sagen. Bei Rettung stehen alle Rettungen auf und suchen sich einen neuen Platz. Auf den Platz, von dem man gerade aufgestanden ist, darf man in dieser Runde nicht mehr zurück. Die Person in der Mitte versucht so schnell wie möglich einen Sitzplatz im Kreis zu ergattern. Eine Person bleibt nun in der Mitte übrig und kann wieder eine Organisation oder „Blaulicht“ sagen. Bei „Blaulicht“ stehen alle gleichzeitig auf und suchen sich einen neuen Platz.



# Dreieck

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor oder Indoor in einem großen Raum  
**Anzahl:** ab 7 Personen  
**Material:** ein eingegrenztes Spielfeld

## Spielbeschreibung

Die Spielerinnen verteilen sich beliebig am Spielfeld. Jede sucht für sich selbst 2 beliebige andere Spielerinnen (ohne es ihnen mitzuteilen), mit denen sie ein Dreieck bilden möchte. Ohne zu sprechen versucht jede am Spielfeld so herumzugehen, dass sie mit ihren ausgewählten Mitspielerinnen bestmöglich ein Dreieck bildet und dieses auch durch Bewegen erhalten bleibt. Eine Spielleiterin beginnt und beendet das Spiel mit einem lauten „Start“ oder „Stopp“. Wer schafft das schönste/gleichmäßigste Dreieck zu halten?



## Vöglein, wer piepst da?

**Alter:** Kindergartenalter / Variante: Volksschulalter, Unterstufe

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 10 Personen

**Material:** Decke

### Spielbeschreibung

Eine Spielerin muss hinausgehen und eine andere wird im Kreis unter der Decke versteckt. Die Spielerin kommt wieder herein, klopft auf die Decke und fragt: „Vöglein, wer piepst da?“. Dann macht „das Vöglein“ unter der Decke ein Piepsgeräusch und die Spielerin muss erraten, wer unter der Decke sitzt.

**Variante:** Mit verbundenen Augen ist das Spiel auch für ältere Kinder geeignet.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Reise nach Jerusalem

- Alter:** für jedes Alter geeignet
- Ort:** Indoor oder Outdoor
- Anzahl:** ab 3 Personen möglich, lustiger aber in großen Gruppen
- Material:** Musik (Radio, ein Geräuschinstrument oder die Spielleiterin klatscht), Sitzmöglichkeiten (Polster, Sessel) für jede Spielerin bis auf eine

### Spielbeschreibung

Die Sessel werden in zwei Reihen, Lehne an Lehne, aufgestellt. Falls Pölster verwendet werden, verteilt man sie am besten im Raum. Sobald die Spielleiterin die Musik aufgedreht hat, oder zu trommeln/klatschen beginnt, laufen alle Spielerinnen in dieselbe Richtung um die Sitzmöglichkeiten herum. Wird die Musik/das Geräusch gestoppt, sucht sich Jede so schnell wie möglich einen Sitzplatz. Wer keinen mehr ergattern konnte, scheidet aus. In der nächsten Runde gibt es wieder eine Sitzgelegenheit weniger und am Ende kämpfen nur noch 2 Spielerinnen mit einer Sitzgelegenheit um den Sieg.



## Armer schwarzer Kater

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** ein Sessel pro Spielerin, kann auch ohne Sessel gespielt werden

### Spielbeschreibung

Alle sitzen in einem Kreis bis auf eine Spielerin. Sie geht auf allen Vieren in der Mitte herum und sucht sich eine beliebige Spielerin im Sitzkreis aus, die sie lustig „anmiaut“. Die sitzende Spielerin muss drei Mal „Armer schwarzer Kater“ sagen und dabei dem „Kater“ über den Kopf streicheln. Muss die sitzende Spielerin dabei lachen, ist sie der neue Kater, der in die Mitte muss und lustig miaut. Muss sie nicht lachen, versucht der Kater sein Glück bei der nächsten Spielerin.



# Ballspiel

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 10 Personen

**Material:** Ball, Eingrenzung des Spielfelds

## Spielbeschreibung

Die Spielerinnen laufen im Spielfeld herum und versuchen, sich gegenseitig mit dem Ball auf Höhe der Beine abzuschließen. Wer getroffen wurde, scheidet aus. Wer den Ball fängt, darf weiter schießen. Am Ende ist nur noch die Gewinnerin übrig.



## Merkball

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** Ball, Eingrenzung des Spielfelds

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen laufen im Spielfeld herum und versuchen, sich gegenseitig mit dem Ball auf Höhe der Beine zu treffen. Wer getroffen wurde, geht auf die Seite und muss sich merken, von wem sie getroffen wurde. Denn wenn diese Spielerin getroffen wird, sind alle von ihr zuerst getroffenen Personen wieder frei. Schafft es eine Spielerin am Ende allein als Gewinnerin übrig zu bleiben?



# Abrakadabra Simsala Bim!

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 8 Personen

**Material:** Ball / Gegenstand zum Weitergeben

## Spielbeschreibung

Die Spielerinnen sitzen im Kreis und geben einen Ball (= Zauberstab) von einer zur nächsten weiter. Eine Spielerin sitzt mit geschlossenen Augen in der Mitte und sagt irgendwann Abrakadabra Simsala Bim!. und der Zauberstab „verwandelt“ die Spielerin, die den Gegenstand bei „Bim“ in der Hand hält. Diese Spielerin muss nun in die Mitte kommen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Rot-Grün

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab ca. 10 Personen

**Material:** 1 Mittellinie; 2 Grenzlinien, je gleichweit von der Mittellinie entfernt.

### Spielbeschreibung

Es gibt eine Erzählerin, die anderen werden in 2 gleichgroße Gruppen geteilt, eine rote und eine grüne Gruppe. Beide Gruppen stellen sich entlang der Mittellinie gegenüber auf. Die Erzählerin erzählt eine Geschichte. Jedes Mal, wenn das Wort „grün“ darin vorkommt, wird die grüne Gruppe zur Fängergruppe und die rote Gruppe muss sich schnell umdrehen und bis hinter die Grenzlinie laufen. Die grüne Gruppe startet los, und versucht eine Person aus der roten Gruppe zu fangen, bevor sie die Linie erreicht hat. Alle Gefangenen wechseln Gruppe und die Geschichte wird weitererzählt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Personen auf einer Seite sind.

**Variante:** Das Spiel kann auch mit ganz verschiedenen Wörtern durchgemacht werden. Es geht auch z.B. mit „geraden“ und „ungeraden Zahlen“.



## Zwerge, Riesen und Elfen

**Alter:** Volksschulalter, Unterstufe

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab ca. 10 Personen

**Material:** 1 Mittellinie; 2 Grenzlinien, je gleichweit von der Mittellinie entfernt.

### Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in 2 gleich große Hälften geteilt. Jede Gruppe spricht sich heimlich ab, was sie gemeinsam sein will. Die Zwerge besiegen die Elfen, die Elfen besiegen die Riesen und die Riesen besiegen die Zwerge. Die Gruppen stellen sich dann gegenüber an der Mittellinie entlang auf und sagen gemeinsam: „Am Spielplatz gibt es die Zwerge, die Riesen und die Elfen und wir sind die ....“. Dann ruft jede Gruppe laut, wer sie von den dreien ist. Die jeweilige Siegergruppe muss die anderen Spielerinnen der Gruppe einfangen, darf aber nur in eine Richtung laufen. Die andere Gruppe muss weglaufen. Wer die Grenzlinie erreicht hat, darf nicht mehr gefangen werden. Wer gefangen ist, gehört dann zur Gegnergruppe.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Funken

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor und Outdoor

**Anzahl:** ab ca. 10 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Die Gruppe steht im Kreis und jede Person erhält eine Nummer - von eins bis zur letzten Spielerin. Eine beginnt zu funken, indem sie mit beiden Händen links und rechts vom Kopf winkt. Die Spielerin links von ihr muss dabei mit ihrer rechten Hand winken und die Spielerin rechts von ihr muss mit ihrer linken Hand winken. Nun sagt die Spielerin in der Mitte ihre Zahl und die Nummer der Spielerin zu der sie funken will, z.B. „Nummer 1 funkt zu Nummer 14.“ Dann muss Spielerin Nr. 14 mit beiden Händen winken, Nr. 13 und Nr. 15 aber nur mit einer Hand. Macht man einen Fehler oder funkt zu einer Nummer, die es nicht mehr gibt, scheidet man aus.



## Fangen – der Klassiker

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 8 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen bewegen sich auf dem Spielfeld. Eine Person (oder mehrere) ist die Fängerin. Berührt eine Fängerin eine Mitspielerin, werden die Rollen getauscht. Sprich die Mitspielerin wird zur Fängerin und die Fängerin zur Mitspielerin. Man kann ein Leo bestimmen, indem die Mitspielerinnen von den Fängerinnen nicht gefangen werden können.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Kettenfangen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor oder in einem großen Raum

**Anzahl:** ab ca. 5 Personen

**Material:** eingegrenztes Spielfeld

### Spielbeschreibung

Eine Person ist die Fängerin. Wer gefangen ist, wird an der Hand genommen. Die Kette wird dadurch immer länger. Die zwei Äußeren sind die Fängerinnen und die Kette dazwischen darf nicht reißen. Das Spiel ist vorbei, wenn alle in einer Kette gefangen sind.

**Variante:** Wenn die Gruppe sehr groß ist, können auch 2 oder 3 Fängerinnen starten.

Als eine, vielleicht mehr herausforderndere Variante kann auch bestimmt werden, dass sich die Kette z.B.: ab 6 Personen in jeweils 3er-Gruppen teilt.



## Spinnenfangen/Krabbenfangen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** flacher Boden

**Anzahl:** ab ca. 5 Personen

**Material:** passender Untergrund

### Spielbeschreibung

Alle Teilnehmerinnen sind auf allen Vieren: Mit dem Bauch zum Boden stellen sie Spinnen dar, mit dem Rücken zum Boden Krabben. Es wird eine Fängerspinnne bzw. -krabbe bestimmt. Alle, die gefangen sind, werden auch zu Spinnen bzw. Krabben. Das Spiel ist beendet, wenn alle gefangen sind.



## Zimmer, Küche, Kabinett (Donner, Wetter, Blitz)

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 3 Personen

**Material:** Startlinie, Baum oder Wand oder ähnliches

### Spielbeschreibung

Eine Person dreht sich mit dem Gesicht zur Wand oder zum Baum und sagt das Sprüchlein „Zimmer, Küche, Kabinett“ oder „Donner, Wetter, Blitz“. Währenddessen müssen die restlichen Spielerinnen versuchen, von ihrer Startlinie gegenüber bis zur Wand zu laufen, jedoch dürfen sie sich nur so lange bewegen, wie das Sprüchlein aufgesagt wird. Ist die Person mit dem Auf-sagen fertig, dreht sie sich schnell um und schickt alle zurück an die Startlinie, die danach noch in Bewegung waren bzw. sind. Wer als erstes die Person an der Wand berühren kann, tauscht mit dieser und das Spiel beginnt von vorne.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Klammernfangen

- Alter:** für jedes Alter geeignet  
**Ort:** Outdoor  
**Anzahl:** ab 5 Personen  
**Material:** mind. eine Wäscheklammer pro Spielerin

## Spielbeschreibung

Alle Spielerinnen klammern sich die gleiche Anzahl an Wäscheklammern hinten auf das T-Shirt. Nun gilt es, die Klammern der anderen Spielerinnen zu bekommen. Wer eine Klammer ergattert hat, befestigt sich diese auf dem eigenen T-Shirt. Gespielt wird bis eine Spielerin alle Klammern hat. Es kann auch über einen bestimmten Zeitraum gespielt werden und Gewinnerin ist, wer am Ende die meisten Klammern hat.

**Variante:** Spielerinnen, die gar keine Klammern mehr haben, scheiden aus..



# Concentration

- Alter:** Hier sollte das englische Wort „Concentration“ ausgesprochen werden können.
- Ort:** Indoor oder Outdoor
- Anzahl:** mind. ca. 5 Personen
- Material:** Sesselkreis

## Spielbeschreibung

Alle stellen sich im Kreis auf, zählen durch und jede merkt sich ihre Zahl. Zuerst sagen alle zusammen den Anfangsspruch. Dann klatschen alle die ganze Zeit über einen Rhythmus, zu dem gesprochen wird. Die Nummer 1 beginnt. Wenn man dran ist, sagt man beim ersten Schnipsen die eigene Zahl und beim zweiten Schnipsen die Zahl der Person, die als nächstes dran sein soll. Macht eine einen Fehler, beginnen alle wieder mit dem Anfangsspruch.

### Rhythmus:

1: Auf Oberschenkel klatschen, 2: in die Hände klatschen, 3: schnipsen rechts, 4: Schnipsen links.

### Anfangsspruch:

(1) Con – (2) cen – (3) tra – (4) tion, (1) concen – (2) tration - (3) now - (4) begins.



## Bille Bob

**Alter:** Unterstufe, Oberstufe

**Ort:** Indoor und Outdoor

**Anzahl:** ab 5 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Alle stehen in einem Kreis, eine Person ist in der Mitte. Die Person in der Mitte schaut jemanden im Kreis an und sagt schnell „Bille Bille Bob“. Das Gegenüber im Kreis versucht nun schneller „Bob“ zu sagen - hat es das geschafft, bleiben alle wo sie sind, und die Spielerin in der Mitte versucht es bei der Nächsten. War die Person im Kreis zu langsam, tauschen die zwei Platz und diejenige ist nun in der Mitte. Aber Achtung, die Spielerin in der Mitte darf auch nur „Bille Bob“ sagen. Wenn sie das tut, darf die angesprochene Spielerin im Kreis nicht „Bob“ sagen, sondern bleibt einfach still. Sagt sie es trotzdem, hat sie einen Fehler gemacht und muss den Platz in der Mitte einnehmen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Karotten ziehen

**Alter:** Volksschulalter, Unterstufe

**Ort:** Indoor und Outdoor

**Anzahl:** ab 5 Personen

**Material:** passender Untergrund

### Spielbeschreibung

Eine Spielerin erntet die Karotten. Die anderen Spielerinnen sind die Karotten und legen sich in einem Kreis am Bauch auf den Boden, Blickrichtung Kreismitte, und haken sich mit den Armen ein. Dabei halten sie sich gegenseitig so fest, wie nur möglich, denn die „Pflückerin“ zieht die Karotten an den Füßen raus. Ist eine Karotte rausgezogen, wird die Lücke wieder geschlossen und die zwei Spielerinnen, die jetzt nebeneinander sind, haken sich mit den Armen ein.

**Variante:** Entweder nur eine Person darf ernten oder alle Karotten, die bereits herausgezogen wurden, dürfen jetzt mithelfen beim Ernten. Dann geht es natürlich viel schneller.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Stille Post

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** überall

**Anzahl:** mind. 5 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Im Sitzkreis überlegt sich eine Spielerin einen Begriff oder einen ganzen Satz und flüstert ihn ihrer Nachbarin ins Ohr. Die Nachricht wird so lang im Kreis weitergeflüstert, bis sie die letzte Spielerin laut ausspricht.

**Aber Achtung:** Wer es nicht genau verstanden hat, darf die Nachricht kein zweites Mal hören, sondern muss genau das weitergeben, was sie verstanden hat! Es wird spannend, was am Ende dabei rauskommt.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Was hat sich verändert?

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 3 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung

Ein bis zwei Spielerinnen müssen hinausgehen und die anderen tauschen Kleidungsstücke, Schmuck, oder etwas, das am Körper getragen wird, aus. Man kann auch z.B. die Frisur verändern, den Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Wenn die Spielerinnen von draußen wieder reingeholt werden, müssen sie erkennen, was sich alles verändert hat. Es ist einfacher, wenn vorher vereinbart wird, in welcher Kategorie bzw. wie viele Dinge geändert werden.

**Variante:** Man kann auch etwas am Raum ändern oder zwei Personen tauschen Gegenstände miteinander aus.



## Nenn mir einen Song

**Alter:** Unterstufe, Oberstufe

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 5 Personen

**Material:** ein Sessel, Papierschnipsel, ein Stift

### Spielbeschreibung

Es gibt eine Spielleiterin, die anderen werden in 2 bis 3 gleich große Teams aufgeteilt. In der Mitte steht ein Sessel, die Teams stehen alle gleich weit von dem Sessel entfernt. Die Spielleiterin zieht einen Buchstaben und sagt ihn laut. Die Person, die als erstes ein Lied weiß, dessen Titel mit diesem Buchstaben beginnt, rennt zum Stuhl, setzt sich hin und beginnt zu singen. Dafür bekommt das Team einen Punkt. Das Team, das am Schluss die meisten Punkte hat, hat gewonnen.



## Wörterblume

**Alter:** Man sollte schon schreiben können!

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 2 Personen

**Material:** ein Stift und ein Blatt Papier oder auch eine Tafel eignen sich gut.

### Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen mit ausreichend Abstand in einem Kreis. Ein Spieler sucht sich ein möglichst langes Wort aus und macht für jeden Buchstaben einen Strich auf dem Papier, dem Plakat oder der Tafel, sodass eine strichlierte Linie entsteht. Dann dürfen die anderen fragen, ob bestimmte Buchstaben darin vorkommen. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er auf all die Striche geschrieben, wo er hingehört. Kommt der Buchstabe nicht vor, wird begonnen, eine Blume zu zeichnen.

Für jeden falschen Buchstaben wird ein Teil der Blume gezeichnet. Ist die Blume fertig (Stiel, Blätter, Blütenboden, Blütenblätter), haben die Ratenden verloren. Erraten sie das Wort davor, haben sie gewonnen.

— L — — E



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Scharade

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 5 Personen

**Material:** Papier, ein Stift, Gefäß für Papierschnipsel

### Spielbeschreibung

Es gibt eine Spielleiterin und 2 gleichgroße Teams. Auf kleine Zettel werden zusammengesetzte Hauptwörter geschrieben. Entweder die Spielleiterin bereitet alle vor oder jedes Team macht die Zettelchen für das andere Team. Dann zieht die Spielleiterin ein Zettelchen aus dem Gefäß und eine Spielerin aus einem Team muss ihren Kolleginnen das Wort pantomimisch - also ganz ohne zu reden, nur mittels Mimik und Gestik - darstellen. Die eigene Gruppe hat nun eine Minute Zeit, es zu erraten. Die Spielleiterin stoppt die Zeit. Nach einer Minute wird abgebrochen. Hat das Team das Wort erraten, bekommt es einen Punkt, wurde es nicht erraten, gibt es keinen Punkt. Danach kommt die andere Gruppe dran.



# Löwe

- Alter:** Kindergarten-, Volksschulalter  
**Ort:** Outdoor  
**Anzahl:** ab 6 Personen  
**Material:** Eingrenzung des Spielfelds

## Spielbeschreibung

Die Spielerinnen stehen im Kreis und „der Löwe“ sitzt in der Mitte. Die Spielerinnen im Kreis rufen: „Eins, zwei, drei - Löwe frei!“ Die Spielerin in der Mitte versucht daraufhin, jemanden auf allen Vieren zu fangen. Die Gefangene ist der nächste „Löwe“.



## Räuber und Gendarm

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 4 Personen

**Material:** definierter Platz, der als „Gefängnis“ dient

### Spielbeschreibung

Die eine Hälfte der Spielerinnen stellt die Räuber dar, die andere die Gendarmen. Die Gendarmen müssen die Räuber fangen und ins Gefängnis bringen. Dafür müssen sie sie an der Hand oder am Arm halten, sich losreißen gilt nicht. Aber Achtung: Wenn die Gendarmen nicht aufpassen, dürfen die Räuber aus dem Gefängnis wieder ausbrechen. Können alle Räuber ins Gefängnis gebracht werden?



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Linienfangen

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 6 Personen

**Material:** Begrenzungen des Spielfelds: Startlinie, Mittellinie, Ziellinie

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen stehen auf der Startlinie und müssen an einer Spielerin auf der Mittellinie vorbeilaufen, bis sie die Ziellinie erreicht haben. Die Spielerin auf der Mittellinie darf sich nur auf ihrer Linie bewegen und muss versuchen, die anderen zu fangen. Wer gefangen ist, hilft als Fängerin auf der Mittellinie mit. Wieder laufen alle Spielerinnen von einer Begrenzung zur anderen zurück, bis am Ende nur noch die Gewinnerin übrig bleibt.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Schneider, Schneider, leih´ ma d´Scha

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Indoor

**Anzahl:** ab 6 Personen

**Material:** Plätze, wo die Spielerinnen stehen oder sitzen können (z.B. Baum, Sessel, Hula-Hoop-Reifen, Polster)

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen verteilen sich im Raum oder am Spielfeld. Eine Spielerin geht von „Haus zu Haus“ (also von Spielerin zu Spielerin) und fragt nach der Schere: „Schneider, Schneider, leih´ ma d´Scha!“ Wenn sie ihren Platz nicht hergeben möchte, ist die Antwort: „Geh zum Nachbarn, der leiht´s her.“ Dann geht die Spielerin weiter zur nächsten. Dazwischen versuchen die anderen Spielerinnen ihre Plätze zu tauschen. Hoffentlich ist die eine Spielerin flink genug, um dazwischen zu kommen und einen Platz zu erhaschen. Man darf der Spielerin, die nach der Schere fragt, natürlich auch eine „Schere geben“, indem man seinen Platz freiwillig verlässt und statt ihr weitermacht.



## Versteinern

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor

**Anzahl:** ab 4 Personen

**Material:** Eingrenzung des Spielfelds

### Spielbeschreibung

Eine Spielerin ist die „Versteinerin“ und muss die anderen fangen. Wer gefangen ist, stellt sich breitbeinig auf und darf nicht mehr weiterlaufen, muss also quasi „versteinern“. Von den übrigen Spielerinnen kann nun eine durch die Beine durchkriechen, dann ist die Spielerin wieder frei. Sind alle Spielerinnen gefangen, wird eine neue „Versteinerin“ definiert. Ist die Gruppe größer, kann es 2 oder 3 weitere Fängerinnen geben.

**Variante:** Statt dem Durchkriechen durch die Beine, kann auch eine andere „Erlösungsbewegung“ gemacht werden. z.B. 1 x um die Spielerin herumlaufen, 1 x rundherum auf einem Bein hüpfen, kurzes Klatschspiel, ...



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## Schuhplattln

**Alter:** für jedes Alter geeignet

**Ort:** Outdoor oder Indoor mit ausreichend Platz

**Anzahl:** ab 6 Personen

**Material:** Eingrenzung des Spielfelds

### Spielbeschreibung

Die Spielerinnen sitzen in einem Kreis im Schneidersitz, eine von ihnen befindet sich sitzend in der Mitte. Jede Spielerin klopft sich mit den Händen auf die Fußsohlen. Die Spielerin in der Mitte steht irgendwann auf und fängt eine andere. Wenn sie gefangen wird, ist sie die neue Schuhplattlerin in der Mitte. Die Spielerinnen, die im Kreis sitzen, dürfen aber erst dann weglaufen, wenn die Spielerin in der Mitte wirklich aufgestanden ist und losläuft. Läuft jemand schon vorher weg, obwohl die Spielerin nur so getan hat, als würde sie loslaufen, muss diejenige in die Mitte kommen.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## WAS IST #HUMANITY

### Stell dir vor, du bist dabei!

Die Onlinewelt ist aus unserer Lebensrealität nicht mehr wegzudenken, aber wie steht es mit dem Thema Menschlichkeit im Netz?

Das Jugendrotkreuz startete somit den Themenschwerpunkt unter dem Titel #humanity. Wir tragen dazu bei, die Online-Welt menschlicher zu machen. Wir bieten Workshops und Materialien für Betreuungs- und Lehrpersonen an. Außerdem gibt es spezielle Angebote für Kinder und Jugendliche.

Sei dabei, wenn wir mit #humanity das Netz menschlicher machen!

Alle Infos findest du unter

[www.humanity.at](http://www.humanity.at)



# #humanity

act digital. be human. get social.



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

## WER WIR SIND

Das Österreichische Jugendrotkreuz ist Teil des Österreichischen Roten Kreuzes. Unsere Arbeit ist unpolitisch und überparteilich und basiert auf den sieben Rotkreuz-Grundsätzen. Als Jugend- und Bildungsorganisation arbeiten wir eng mit dem Bildungssystem zusammen und setzen uns für die Anliegen von Kindern und Jugendlichen ein.

Einer der sieben Grundsätze ist jener der Freiwilligkeit. Insgesamt gibt es im Roten Kreuz rund 75.000 Freiwillige, dazu zählen Kinder und Jugendliche, aber auch Betreuungspersonen wie PädagogInnen und JugendgruppenleiterInnen, die mit Jugendlichen in der Freizeit und in Bildungseinrichtungen arbeiten.

Infos, Anmeldung und weitere Details zu den Projekten findest du unter

**[www.get-social.at/mitmachen](http://www.get-social.at/mitmachen)**

**Impressum** Österreichisches Jugendrotkreuz Niederösterreich.  
Franz-Zant-Allee 3-5, 3430 Tulln an der Donau.

ZVR-Zahl: 704274872.

[www.jugendrotkreuz.at/n](http://www.jugendrotkreuz.at/n). [jugendrotkreuz@n.oteskreuz.at](mailto:jugendrotkreuz@n.oteskreuz.at).

Redaktion: Ulrika Hanka, Daniela Koller, Chantal Stummer, Doris Korczynski. Druck, Satz, Layout: Philipp Naber. Auflage 2020



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ