



62 JEDER GEGEN JEDEN	<i>Fun Game</i>
-----------------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Spielregel sein sähr einvaach. Jeddr färsuchtch däm andären seinen Kägenstand su entreizen oder su zertörren unt kleichzeitickg seinen aigenen Kägenstand su tschützen. Bewärt hatt sich: Luuftpallons ans Pein pinden und kekenseittick austretten. Ein Tuch oder Schuhpändell hinter den Kürtell schtäcken und sich kekenseittick weckreizen versuchen. (Ich hoffe gemäß der neuen deutschen Grammatik geschrieben zu haben ...)

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Aggressionen gegen Luftballons ausleben.

Solides Nahkampfspiel von Kids jahrzehntelang erprobt			Konfrontation
10-50	Alle	Wild	Luftballons o. ä.



63 KLAPPERSCHLANGEN	<i>Fun Game</i>
----------------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Alle Spieler bilden einen großen Kreis. Zwei werden zu Klapperschlangen erkoren, bekommen Augenbinden und treten im Inneren des Zirkels gegeneinander an. Es folgt das Duell. Einer ist der Fänger und kann 5× rasseln, wobei das Opfer sogleich zurückrasseln muss. Der Gejagte darf zudem so oft rasseln, wie er will. Erwischt der Jäger sein Opfer nicht nach dem fünften Male rasseln, hat der Gejagte gewonnen.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Die Kreisleute rufen den Kämpfern zu, damit diese den Zirkel nicht verlassen. Gleichzeitig kann aber der Kreis den Duellierenden angepasst werden.

Das Duell – im geschützten Rahmen			Konfrontation
14-50	Bühne, 2Sp	Wild	Rasseln, Schlüssel



SPIELREGELN:

Die Teilnehmer setzen sich im Kreis aufeinander, und zwar jeweils dem nächsten in den Schoß, bzw. in der leichteren Version auf die Knie. Falls dies wider Erwarten gelingen sollte, kann sich einer fallen lassen, wobei durch den Dominoeffekt alle runterpurzeln. Eine andere spektakuläre Auflösung des Kreises ist der Versuch, den Zirkel als Riesenraupe in Bewegung zu setzen.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Am aufregendsten ist es, wenn sich alle gleichzeitig hinzusetzen versuchen – Top oder Flop! Man kann die Leute auch so lange sitzen lassen, bis man z.B. eine Einführungsrede vorgelesen hat.

VARIATIONEN:

Ein Stuhl wird hingestellt. Der Erste setzt sich drauf, nun der Zweite, der vom Ersten wie beim Motorradfahren fest umklammert wird, usw. Wenn die Sitzschlange fertig ist, bewegt sie sich mit »Links, rechts ...« fort. Zu guter Letzt bilden alle einen Sitzkreis und lassen die Hände los.

Gutes Zwischen- und Ausruhespiel für Gamepartys			Kooperation
14–50	Kreis	Ruhig	

•••

SPIELREGELN:

Die Teilnehmer stellen sich in einer Doppelreihe mit ineinander verschränkten Händen auf, so dass der Letzte wortwörtlich in diese Gasse reinspringen kann. Er wird in Hüfthöhe schrittweise weitergeworfen. Auch das Über-den-Kopf-Reichen ist möglich – hat aber nicht den Wurfefekt.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Exzellentes Spiel für Warm Up für Großgruppen im Theaterbereich. Den besten Haltegriff erhält man, wenn man mit dem Gegenüber die Arme über Kreuz verschränkt (Hmm ... Pleonasmus?) und sich gegenseitig an den Handgelenken festhält.



VARIATIONEN:

FÖRDERBAND: Alle legen sich in eine Reihe, Kopf an Kopf, die Beine gespreizt, das heißt, der Kopf des Vordermannes ist auf der eigenen Brust. Nun kann einer sozusagen über Kopf weitergereicht werden.

Warm Up für Großgruppen im Theaterbereich			Kooperation
14–50	2 Reihen	Lebhaft	

•••

66	LEXIKONSPIEL	<i>Fun Game</i>
-----------	---------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Aus einem Lexikon entnimmt A einen Begriff, den garantiert keiner kennt – nachfragen! Jeder der Spieler schreibt eine Umschreibung auf einen Zettel, welche so brockhausmäßig klingen sollte wie nur möglich. A sammelt alle ein und liest sie samt der echten Definition vor. Nun muss jeder Mitspieler auf die echte Definition tippen.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Punktevergabe: Jeder, der die richtige Definition errät, bekommt einen Punkt. Jeder Tipp auf eine gelogene Definition bringt dem Erfinder einen Punkt.

VARIATIONEN:

Im Spielehandel gibt es übrigens günstig die Psycho-Version zu kaufen, wo es um die Einschätzung der Mitspieler geht. Sie heißt »Der Wahre Walter«.

Klassisches Party-Kopf-Sitzspiel		Wettbewerb	
4–10	Kreis	Ruhig	Lexikon, Zettel, Stifte

•••

67	PANTOMIMISCHE BEGRIFFE	<i>Fun Game</i>
-----------	-------------------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Jeder Spieler schreibt einen Begriff, bestehend aus zwei Hauptwörtern (wie Briefkasten, Ladenhüter, Slipeinlage), auf einen Zettel, die vom

SpL eingesammelt werden. Es werden nun zwei Mannschaften gebildet. Zwei Spieler, einer aus jeder Mannschaft, ziehen einen dieser Begriffe und stellen ihn, jeder ein Hauptwort, als Statuen, pantomimisch oder gar rollenmäßig dar.

VARIATIONEN:

Var. 1: Ohne Zettel: Zwei gehen raus und überlegen sich zusammen einen Begriff.

Var. 2: Keine Doppelhauptwörter, sondern heiteres Beruferaten

Partyspiel für drinnen, mehr ein Lockmittel fürs Theatermetier			Wettbewerb
6-14	Bühne, 2 Sp	Lebhaft	

...

68	QUAK	<i>Fun Game</i>
----	-------------	-----------------

SPIELREGELN:

Zwei Drittel der Teilnehmer bilden einen dichten Kreis. Der Rest macht die Enten, indem man sich mit gestreckten Beinen mit beiden Händen die Knöchel umfasst, die Augen schließt und nur rückwärts mit dem Hintern voraus geht. Nun entsteht ein Loch im Zaun, durch das alle Enten hinaus müssen. Zur Orientierung quaken die Enten ständig und bleiben damit in Funkverbindung. Die Enten, die den Ausgang gefunden haben, quaken am lautesten, um die anderen herzulocken.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

So abartiges Spiel, dass es meist gut ankommt.

Reines Fun Game im New-Games-Format			Kooperation
15-50	Alle	Lebhaft	

...

69	RASSELSUCHE	<i>Fun Game</i>
----	--------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Alle gehen blind durch den Raum. Einer darf sehen und muss mindestens alle 10 sec mit einer Rassel oder einem Schlüsselbund rasseln und





diese/diesen dann unmittelbar auf den Boden legen. Der Blinde, der sie erwischt, wird der neue Rasser.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:
Ohne Worte.

Ebenfalls mehr im Partybereich angesiedelt			Wettbewerb
14–50	Alle	Lebhaft	



70	SACKDRESCHEN	<i>Fun Game</i>
----	---------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Zwei Gegner versuchen, sich gegenseitig stehend oder sitzend von einem freischwebendem Balken mit prallen Strohsäcken oder Kissen runterzudreschen. Aufgefangen wird der Verlierer durch Heu oder Wasser.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Das Spiel dürfte seit Jahrhunderten ein Renner sein, bei mittelalterlichen Festbeschreibungen wird es in einem Atemzug mit Axtwurf und Wettreiten genannt. Meist wird die Durchführung an den »aufwendigen« Vorbereitungen scheitern, denn Spaß macht es immer.

Duellierspiel ohne Verletzungsgefahr			Konfrontation
2	Paar	Wild	Säcke, Heu



71	SARDINENWALZER	<i>Fun Game</i>
----	-----------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Wieder ein Spiel, wo Abendgarderobe unerwünscht ist. Die Spieler legen sich in zwei Mannschaften längs dicht aneinander auf dem Bauch auf den Boden. Auf »Los!« rollt der letzte Mitstreiter steif wie ein Baumstamm über alle nach vorne hinweg und legt sich wie ein Kettenglied wieder an den Anfang.

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Als Wettbewerb brutal (lustig).

Wildes und stark körperliches Mannschaftsspiel			Wettbewerb
14–50	2 Reihen	Wild	

•••

72	SCHEINTOT – TOT – GEIST	<i>Fun Game</i>
-----------	--------------------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Eine kleine Gruppe. Einer denkt sich ein Wort (wie Wasserfall), spricht es jedoch nicht aus und nennt dem Nachbarn im Uhrzeigersinn nur den ersten Buchstaben (W). Dieser denkt sich ein Wort mit W aus (wie Wale) und gibt dem Nächsten nun zwei Buchstaben (WA). Der Dritte muss nun sein gedachtes Wort mit WA beginnen lassen usw. ... Der Erste, der ein existentes und vollständiges Wort sagt, mindestens fünf Buchstaben lang, geht drauf. Wenn man daran zweifelt, dass die einem gereichte Buchstabenreihe der Beginn eines sinnvollen Wortes ist, kann man den Geber nach dem Wort fragen. Falls er es sagen kann, hat man Pech gehabt, falls er gelogen hat, geht er hoch. Beim ersten Mal ist man scheintot, beim zweiten Mal tot und beim dritten Patzer ein Geist, der zwar nicht mitspielen, jedoch die anderen, außer körperlich, mit allen Mitteln stören kann. Wer nämlich auf einen Geist in irgendeiner Weise reagiert, wird selbst einer!

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:

Passt auch nicht in dieses Buch, gehört aber zur Allgemeinbildung eines Theatermenschen oder Spontaneisten.

»Lagerfeuerspiel« für Stunden			Wettbewerb
5–10	Kreis	Ruhig	

•••

73	TANZ DER VAMPIRE	<i>Fun Game</i>
-----------	-------------------------	-----------------

SPIELREGELN:

Alle Teilnehmer (mit nicht zu hohem Blutdruck) wandern blind durchs Spielfeld. Der SpL macht einen Sp flüsternd zum Vampir. Dieser geht nach wie vor blind umher, berührt oder beißt (nette Schrecksekunde) Leute. Wen er beißt, der wird auch Vampir. Beißen sich aber



1

Vampire gegenseitig, löschen sie sich aus – werden also wieder normal. Die Vampire können somit theoretisch aussterben. Wohlgemerkt können!

SINN & TIPPS FÜR SPIELLEITER:
Süßer Nervenkitzel für scheue Spielnaturen.

VARIATIONEN:
Man kann das gegenseitige Auslöschen der Vampire auch wörtlich nehmen. Mit lautem Geschrei scheiden sie dahin. Wie viele Normale überleben?

Vertrauensspiel für Großgruppen mit Schockeffekt		Kooperation	
14–50	Raumlauf	Lebhaft	

