

Hans Hirling

Das große Buch der 1000 Spiele

Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit

HERDER 

FREIBURG · BASEL · WIEN

Hinweis:

Oft liegt der Ursprung einer Spielidee im Dunkeln.

Betroffene Inhaber/innen von urheberrechtlichen

Ansprüchen bitten wir, sich mit dem Verlag in Verbindung zu setzen.



MIX
Papier aus verantwortungsvollen Quellen
FSC® C005833

5. Auflage 2018

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2006

Alle Rechte vorbehalten

www.herder.de

Umschlaggestaltung: Finken & Bumiller

Titelbild, Bilder und Zeichnungen: Hans Hirling

Satz- und CD-ROM-Gestaltung: SatzWeise, Föhren

Herstellung: Těšínská Tiskárna, a. s.

Printed in Czech Republic

ISBN 978-3-451-29050-3

Einleitung

Spielen bedeutet Spaß und Spannung, aber manchmal auch die Erkenntnis, dass Sieg und Niederlage, Stärken und Schwächen, Selbstsicherheit und Ängste eng beieinander liegen können. Durch Spielen lernen wir die anderen, aber auch uns selbst besser kennen.

In diesem Spielbuch gibt es eine Fülle von Spielen für die unterschiedlichsten Gelegenheiten. Von Kennenlernspielen, Vertrauensspielen über Partyspiele bis hin zu wilden Fang- und Raufspielen gibt es Spiele, die zum Gruppenstart, für das Ferienlager- oder Schullandheimprogramm, für den Kindergeburtstag oder die Stationenrallye auf dem Schulfest verwendet werden können. Über 1000 Ideen garantieren jahrelangen Spielspaß.

Zuvor noch einige Hinweise zum Gebrauch des Buches:

- Auf eine Altersangabe wurde verzichtet, denn nahezu jedes Spiel lässt sich durch Änderung von Spielregeln oder Schwierigkeitsgrad mit 6–8-jährigen Kindern ebenso spielen wie mit 15–16-jährigen Jugendlichen.
- Es werden auch keine Materialangaben zu jedem Spiel gemacht. Zum einen lässt sich aus der Beschreibung das benötigte Material herauslesen, zum anderen wurde ein Großteil der Spiele in Kategorien zusammengefasst, aus denen das Material hervorgeht (Papier, Luftballons usw.). Spiele, die aus dem Stand heraus ohne Vorbereitung gespielt werden können, sind mit drei Punkten ●●● (1-2-3-fertig) gekennzeichnet.
- Die Spiele wurden zwar in verschiedene Kategorien eingeteilt, in denen sie klassischerweise vorkommen, aber sie können natürlich auch zu anderen Anlässen verwendet werden. Spiele für eine Party oder einen Kindergeburtstag können genauso gut auch in der Rubrik Stationenspiele gefunden werden und umgekehrt. Ebenso können die Vorschläge in den themenbezogenen Kapiteln (Ritter, In-



dianer usw.) durch passend eingeleitete oder leicht umgestaltete Spiele aus allen anderen Kategorien ergänzt werden.

- Die gesammelten Spiele sind Vorschläge, die je nach Gruppe, Situation usw. angepasst und variiert werden können (und müssen).
- Die Spielbeschreibungen sind bewusst kurz gehalten, aber (hoffentlich) trotzdem präzise und verständlich.
- Nicht alle Spiele sind für alle Kinder oder Gruppen gleichermaßen sinnvoll. Daher sollten die Spiele bewusst ausgewählt und nicht einfach blind drauflos gespielt werden. Die eigene Kreativität, Variation und Adaption auf die Gruppensituation durch den Spielleiter ist wichtig und notwendig. Daher gibt es im letzten Kapitel des Buches einige kurze spielpädagogische Hinweise und Anregungen zur Planung und Umsetzung von Spielen.

Viel Spaß!

Inhalt

1. Kennenlernspiele	9
2. Icebreaker-Spiele	13
3. Kreisspiele	15
4. Vertrauensspiele	23
5. Kommunikations-, Koordinations-, Kooperationsspiele	25
6. Entspannungsspiele	31
7. Spiele und Wettspiele zum bunten Abend	33
8. Kim-Spiele: Spiele für Gedächtnis und Merkfähigkeit	54
9. Spiele für unterwegs	55
10. Spiele mit unterschiedlichem Material	56
11. Spiele für Partys, Feste und Feiern	90
12. Kreative Spiele	95
13. Schreib- und Zeichenspiele	103
14. Wettkampfspiele (für draußen)	108
15. Fallschirmspiele	122
16. Schneespiele	124
17. Spiele im Wasser	126
18. Strandspiele	130
19. Rasenspiele	133
20. Schlamm- und Matschspiele	138
21. Fahrrad- oder Mofarallye	140
22. Seilspiele	143
23. Frisbeespiele	145
24. Wahrnehmungs- und Waldspiele	146
25. Geländespiele	154
26. Stadtspiele	158
27. Mottospiele	160
28. Bastelideen zu Themenspielen und Mottofesten	186
29. Hinweise für die Planung von Spielen	197
Ausführliches Inhaltsverzeichnis	205

1. Kennenlernspiele

Kennenlernspiele kommen immer dann zum Einsatz, wenn eine Gruppe sich zum ersten Mal sieht bzw. zusammentrifft. Das kann der Fall sein bei einer Gruppengründung, für den ersten Abend auf einem Ferienlager oder beim ersten Klassentreffen bzw. der ersten Schulstunde. Der Schwerpunkt liegt bei diesen Spielen nicht beim Wettkampf, sondern beim spielerischen Kennenlernen der Gruppenmitglieder untereinander und der Mitglieder und Leiter.

1 Papierrolle

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, aber doch soviel, wie er meint, zu benötigen. Anschließend wird den Teilnehmern gesagt, dass sie pro Papier, das sie genommen haben, etwas von sich erzählen sollen.

2 Richtige Aufstellung 1 ●●●

Die Gruppe wird in kleinere Gruppen mit jeweils sechs bis neun Personen aufgeteilt. Auf Kommando muss sich nun jede Gruppe so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen, z. B. alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach Größe, Alter, Gewicht, Schuhgröße, Herkunfts-ort.

3 Richtige Aufstellung 2

Die gesamte Mannschaft stellt sich zunächst auf einem Brett auf. Anschließend muss die Gruppe sich sortiert nach dem Alphabet, der Größe oder dem Alter in der richtigen Reihenfolge aufstellen, ohne dass irgendein Gruppenmitglied

den Boden berührt. Und es darf dabei nicht gesprochen werden!



4 Das habe ich noch nie gemacht ●●●

Alle sitzen im Kreis, eine Person sitzt in der Mitte. Die Person in der Mitte sagt etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben, aufstehen und untereinander die Plätze tauschen. Wer keinen Platz bekommen hat, muss nun in die Mitte.

5 Zipp-Zapp ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt »Zipp« oder »Zapp«. Bei »Zipp«

muss der Namen des linken Spielers, bei »Zapp« der des rechten Spielers genannt werden (kann auch getauscht werden, dann wird es noch verwirrender). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3–4 Sekunden genannt hat, dann muss er in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte »Zipp-Zapp«, müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

6 Namenspantomime ●●●

Jeder Mitspieler muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er sich für jeden Buchstaben etwas überlegt, z. B. D = Detektiv, E = Engel, B = Baum im Wind, S = Sonne. Die anderen müssen raten, wie der Mitspieler heißt. Sind alle Teilnehmer sowieso bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

Variante: Der Buchstabe wird durch die entsprechende Körperhaltung angezeigt.

7 Wer ist es?

Jeder bekommt eine Karte, auf die er seinen Namen und vier bis fünf charakteristische Eigenschaften oder Gewohnheiten schreibt. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue, leere Karten werden ausgeteilt. Nun werden die Eigenschaften auf den Karten vom Jugendleiter vorgelesen, und jedes Gruppenmitglied muss raten und auf die leere Karte schreiben, wen es hinter der Beschreibung vermutet. Der Mitspieler hat ge-

wonnen, der die meisten richtigen Personen erkannt hat.

8 Begrüßungsrituale ●●●

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter leitet ein: »Es gibt ja bekanntlich verschiedene Begrüßungsformen auf der Welt. Davon wollen wir heute einige kennen lernen.« Zunächst gibt er der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Auf diese Weise begrüßt diese Person anschließend die nächste, bis alle durch sind. In der nächsten Runde begrüßt man sich durch Reiben der Nasen. Wieder eine Runde später mit Küsschen links-rechts-links usw. – der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

9 Schuhhaufen ●●●

Jeder zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede Person nimmt nun einen Schuh (nicht den eigenen) und versucht, die Person zu finden, zu der der Schuh passt.

10 Schnur-Spiel

Ein Wollknäuel wird gehalten. Die erste Person hält den Faden in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage, wobei das Knäuel dieser Person zugeworfen wird. Nach Beantwortung dieser Frage wirft diese Person das Knäuel weiter. So entsteht mit der Zeit ein festes Spinnennetz. Mit etwas Glück ist es so stabil, dass sich am Schluss eine Person darauf legen und angehoben wer-

den kann. Dies ist auch ein Symbol dafür, dass die Gruppe jeden (er)tragen kann.

11 **Kofferpacken** ●●●

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt. Er sagt seinen Namen und nennt einen Gegenstand, den er in seinen Koffer packen will. Dann ist der Mitspieler rechts von ihm an der Reihe. Er wiederholt zunächst den Namen des Vorgängers und was dieser mitgenommen hat, anschließend nennt er seinen Namen und was er mitnehmen will. Das geht so weiter bis zum Letzten.

Variante: Das Spiel kann auch als Ausscheidungsspiel oder Pfänderspiel gespielt werden.

12 **Die Liste**

Für Gruppen, die sich schon ein bisschen kennen: Der Gruppenleiter erstellt eine Liste mit Aussagen, die auf die Gruppenmitglieder zutreffen könnten (z. B. isst nicht gerne Tomaten, trägt rote Socken, war letzten Sonntag mit den Eltern spazieren usw.). Diese Liste wird an jeden ausgeteilt. Nun muss jeder diejenigen Personen darauf schreiben, von denen er glaubt, dass die jeweilige Aussage auf sie zutrifft. Gewonnen hat derjenige, der die meisten richtigen Aussagen zugeordnet hat.

13 **Name, Hobbys, Unliebsames**

Jungen und Mädchen stellen sich in einem inneren und einem äußeren Kreis

auf. Beide Kreise bewegen sich gegenläufig. Sobald die Musik stoppt, stellen sich die gegenüberstehenden Partner gegenseitig vor, zuerst die Mädchen, dann die Jungs. Jeder sagt den Namen, ein bis zwei Hobbys und zwei bis drei Dinge, die er nicht mag.

14 **Ich liebe ...**

Ein Ball oder ein ausgeschnittenes Herz wird dem ersten Kind gegeben. Dieses sagt: »Ich liebe ... (z. B. Eiscreme).« Das Kind gibt den Ball/das Herz an ein anderes Kind weiter, das seine Vorlieben nennt. Das geht so lange weiter, bis niemandem mehr etwas einfällt. Das Spiel ist gut geeignet, die Hobbys und Vorlieben der Mitspielenden kennen zu lernen.

Um das Spiel etwas zu beschleunigen, muss die Aussage innerhalb weniger Sekunden kommen. Identische oder falsche Aussagen sind nicht erlaubt.

15 **Was-wäre-wenn-Spiel**

Der Teamleiter macht eine Vorgabe, z. B.: »Was wäre, wenn ich bei Günter Jauch eine Million Euro gewinnen würde – dann würde ich ...« Jeder vervollständigt den Satz für sich und schreibt ihn auf einen Zettel. Anschließend werden alle Zettel eingesammelt, gemischt und verteilt. Jeder liest den Satz auf dem erhaltenen Zettel vor. Nun wird geraten, wer den Satz geschrieben hat.

16 Wahr oder falsch? ●●●

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Aspekten (Hobby, Schule/Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnisse usw.) Aussagen über sich, wobei eine Aussage falsch ist, die anderen stimmen. In der gemeinsamen Vorstellungsrunde stellt sich jeder mit diesen Aussagen vor und die anderen müssen erraten, welche die falsche Aussage ist. Der Sinn bei diesem Spiel ist, dass die Teilnehmer bereit sind, etwas von sich preiszugeben.

17 Handschrift

Jeder Mitspieler bekommt ein Blatt Papier und muss nun entweder einen Fingerabdruck, einen Lippenstift-Kuss oder einen Schuhsohlenabdruck von sich auf das Papier bringen. Anschließend werden alle Papiere eingesammelt und gemischt. Nun versucht die Gruppe herauszufinden, welches Papier zu welcher Person gehört.

18 Zeitungsschlagen

Alle sitzen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Eine Person steht mit einer gerollten Zeitung in der Hand in der Mitte. Diese Person beginnt und nennt einen Namen, der Aufgerufene muss schnell einen anderen Namen sagen. Ist er zu langsam, wird er von der Person in der Mitte mit der Zeitung abgeschlagen und muss nun selbst in die Mitte.

Variante für größere Gruppen: Es dürfen keine Namen wiederholt werden, d. h. jeder Name muss mal aufgerufen werden.



2. Icebreaker-Spiele

Icebreaker-Spiele (Eisbrecher-Spiele) sind keine reinen Kennenlernspiele, sondern eher Spiele, um miteinander warm zu werden. Deshalb werden sie auch manchmal »Warming-up-Spiele« genannt. Hier steht der Spaß im Vordergrund. Diese Spiele lassen sich auch gut zwischendurch bei einer Party spielen.

19 Cluster ●●●

Alle bewegen sich im Raum umher. Der Leiter nennt eine Zahl. Nun müssen sich Gruppengrößen in der Größe der genannten Zahl bilden. Wer keine Gruppe findet, scheidet aus.

Variante: Es bilden sich Gruppen mit derselben Schuhgröße, derselben Sockenfarbe, derselben Augenfarbe.

Variante: Die Gruppen können sich auch unter einer Decke verstecken.

► Hinweis: Das Spiel kann auch gut als Gruppeneinteilungsspiel verwendet werden.

20 Äpfel – Birnen – Apfelsinen

Zuvor werden Zettel vorbereitet, auf denen eine der folgenden Aussagen steht: »Vor dem Apfel, der Apfel, nach dem Apfel, vor der Birne, die Birne, nach der Birne, vor der Apfelsine, die Apfelsine, nach der Apfelsine.« Die Zettel werden in einen Topf gegeben. Je ein Apfel, eine Birne und eine Apfelsine werden an Mitspieler verteilt. Diese geben die Früchte an andere Personen weiter, während die Musik spielt. Sobald die Musik stoppt, wird ein Zettel gezogen und vorgelesen. Die Person scheidet aus, die die Position eingenommen hat, die auf dem Zettel

steht. Wenn z. B. der Zettel mit der Aufschrift »Vor dem Apfel« gezogen wird, scheidet die Person aus, die vor dem Mitspieler steht, der den Apfel gerade hält. Bei »der Apfel« muss die Person ausscheiden, die den Apfel in der Hand hält.

21 Das Kitzel-Spiel ●●●

Es werden zwei Mannschaften gebildet, vielleicht Jungen und Mädchen getrennt. Die eine Mannschaft zieht Schuhe und Socken aus und stellt sich in einer Reihe auf. Die andere Mannschaft steht dahinter und kitzelt nun die Füße. Es muss erraten werden, wer einen kitzelt.

Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten alle richtigen Personen erraten hat. Damit nicht aus den Augenwinkeln heraus erkannt werden kann, wer kitzelt, können Augenbinden verwendet werden, oder es wird eine Decke als Vorhang verwendet.

22 Wer bin ich?

Jeder bekommt eine Karte und schreibt eine Person oder einen Begriff, den er darstellen will, darauf (Maus, Idiot, Batman, Elvis, Baum, Auto usw.). Anschließend gehen alle im Zimmer umher und

stellen ihren Begriff pantomimisch dar und versuchen zu erraten, wen oder was die anderen darstellen. Um das herauszufinden, darf jeder der gleichen Person nur einmal eine mit Ja oder Nein zu beantwortende Frage stellen. Der Erste, der eine Person korrekt erkannt hat, hat gewonnen.

23 **Blindes Zusammenfinden** ●●●

Jeweils zwei Personen stehen sich gegenüber. Die Handflächen werden etwa in Schulterhöhe gegeneinander gelegt. Nun schließen beide die Augen und drehen sich einmal im Kreis herum und versuchen dann mit geschlossenen Augen, die Handflächen wieder aneinander zu legen.

24 **Statuen**

Alle bewegen sich, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, muss jeder in der augenblicklichen Position verharren. Der Letzte, der sich bewegt, scheidet aus. Erschwert werden kann das Spiel, indem die Bewegungen während der Musik vorgegeben werden.

25 **Sitzen**

Alle bewegen sich, während die Musik läuft. Sobald die Musik stoppt, setzen sich alle auf den Hosenboden. Der Letzte scheidet aus.

26 **Partner**

Die Jugendlichen werden zu Paaren zusammengestellt. Anschließend stellen sich die Paare in einem äußeren und inneren Kreis auf. Bei Musikbeginn beginnen beide Kreise, sich in entgegengesetzter Richtung zu bewegen.

Die Musik wird gestoppt, und der Gruppenleiter nennt eine Körperhaltung, z. B. »rechtes Bein heben und mit der linken Hand halten«. Jeder nimmt nun diese Stellung ein und versucht, in dieser Stellung seinen Partner/Partnerin zu finden. Jedes Paar scheidet aus, welches nicht in der gewünschten Stellung steht. Anschließend folgt die nächste Runde mit kurzer Musik und neuer Position. Die Anforderungen können natürlich noch gesteigert werden, z. B. großer Zeh zum Mund, Zunge unter die Achselhöhle, Fuß hinter den Kopf, Bauch nach oben auf allen Vieren stehen usw.

27 **Rettungsinseln**

Auf dem Boden werden verschiedenen große Kreise mit Kreide eingezeichnet. Jeder Kreis stellt eine Rettungsinsel dar, die unterschiedlich viele Personen aufnehmen kann. Alle bewegen sich im Raum umher. Sobald die Musik stoppt, sucht sich jeder eine rettende Insel. Derjenige, der keine findet bzw. als »einer zuviel« aufspringt, scheidet aus.

28 **Im Tierstall**

Jeder der Gruppe bekommt einen Zettel mit einem Tiernamen. Alle verteilen sich

im Zimmer und das Licht wird ausgemacht. Jedes Gruppenmitglied wird nun die typischen Laute dieses Tieres

nachahmen. Welche Tierart findet sich am schnellsten zusammen?

3. Kreisspiele

Kreisspiele werden verwendet, wenn es darum geht, dass die ganze Gruppe bei dem Spiel in irgendeiner Form beteiligt ist. Meistens werden sie in einem Stuhlkreis gespielt. Kreisspiele lassen sich in der Regel sehr gut im Haus spielen, gerade wenn es draußen kalt ist. Es geht weniger um den Wettkampf zwischen Mannschaften, als vielmehr um den einen oder anderen Freiwilligen, der mit der Gruppe oder die ganze Gruppe zusammen Spaß hat.

29 **Liebst du deinen Nachbarn? ●●●**

Alle sitzen im Kreis. Eine Person hat keinen Stuhl und sitzt stattdessen bei jemandem auf dem Schoß. Diese Person fragt nun diejenige Person, auf deren Schoß sie sitzt: »Liebst du deinen Nachbarn?« Bei der Antwort »Ja« rutschen alle Mitspieler einen Stuhl weiter. Wenn die Antwort »Nein« lautet, wird folgende Frage dazu gestellt: »Wen liebst du dann?« Daraufhin wird z. B. geantwortet: »Alle Personen mit roten T-Shirts«. Nun müssen alle Personen mit roten T-Shirts die Plätze tauschen. Wer keinen Platz erhält, muss in die Mitte.

30 **Liebling, ich liebe dich, aber ... ●●●**

Alle sitzen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspieler. Ein Kandidat wird ausgewählt. Dieser setzt sich zu jemandem auf den Schoß, schaut dieser Person ganz tief in die Augen und sagt: »Liebling, wenn du mich liebst, dann lächle!« Die

Person muss antworten, ohne zu lachen: »Liebling, ich liebe dich, aber ich kann nicht lachen!« Lacht die Person trotzdem, muss sie sich eine andere Person aussuchen, auf deren Schoß sie sich setzt.

31 **Ring ringsherum**

Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknotete Schnur, auf die zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Ein Freiwilliger steht in der Mitte. Er muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern verdeckt weitergegeben wird. Durch geschickte Täuschung wird der Person in der Mitte die Suche erschwert.

32 **Mein rechter Platz ist leer ●●●**

Alle sitzen im Stuhlkreis. Es gibt einen freien Platz. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: »Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den

XY als Affe her.« XY muss nun einen Affen nachmachen und so zum freien Platz gehen.

33 Pfeifenspiel

Alle sitzen im Stuhlkreis. Zwei bis vier Mitspieler (Neulinge) werden vor die Tür geschickt. Der Gruppenleiter hat eine Trillerpfeife hinten am Hosenbund.

Wenn er mit dem Rücken vor einem Mitspieler steht, muss dieser in die Pfeife blasen. Dem Freiwilligen wird gesagt, dass die Gruppe eine Pfeife im Kreis herum gehen lässt und hin und wieder gepfiffen wird. Er muss nun herausfinden, wer die Pfeife hat. Je unauffälliger sich der Gruppenleiter stellt und je geschickter die Mitspieler in die Pfeife blasen, um so länger braucht der Kandidat. Es ist erstaunlich, wie viele dieses Spiel nicht kennen und ganz schön lange brauchen, bis sie den Trick herausfinden.

34 Klapperschlange 1

Zwei Kandidaten werden mit einer Schnur einig Dosen an den Knöchel gebunden. Ihre Augen werden verbunden und sie werden gedreht. Dann müssen sich die Kandidaten so schnell wie möglich finden. Die restliche Gruppe muss dies durch lautes Brüllen und Krach verhindern.

35 Klapperschlange 2 ●●●

Einem Kandidaten in einem Stuhlkreis werden die Augen verbunden. Zwei Per-

sonen im Stuhlkreis bekommen jeweils eine Büchse oder einen Schlüsselbund zum Klappern. Beide Personen müssen nun unbemerkt die Plätze tauschen und dabei mindestens dreimal mit den Büchsen klappern, bevor die Plätze getauscht sind. Der Kandidat in der Mitte muss sie zu fangen versuchen.

36 Schlangengrube ●●●

Alle stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen. Irgendwo im Kreis werden Anfang und Ende der Schlange festgelegt. Erstes und letztes Glied der Schlange fassen sich nicht an. Der Kopf der Schlange steigt über die Hände der anderen, schlängelt sich unter den Armen durch, krabbelt durch die Beine. Die Schlange folgt ihm. Ist der erste Spieler beim Schlangenschwanz angekommen, so schließen sie den Kreis. Nun muss sich die Gruppe entwirren, ohne loszulassen.

37 Alle Vögel fliegen hoch ●●●

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein Spieler beginnt als Ansager. Der Ansager sagt: »Alle Vögel fliegen hoch: Alle Amseln fliegen hoch!« Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht-flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer die des Ansagers). Wer trotzdem seine Hände hebt, der scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.