

### Spiel zur Gruppenbildung:

Zur Musik laufen alle Kinder quer durch den Raum. Wenn die Musik aussetzt, ruft der Spielleiter eine Zahl (oder zeigt sie mit den Fingern). Nun sollen sich die Kinder zu so großen Gruppen zusammenfinden, wie es gerufen (gezeigt) wurde. Wer in keiner Gruppe mehr einen Platz findet, scheidet aus oder hilft dem Spielleiter.

Varianten:

Alle Kinder gehen mit geschlossenen Augen durch den Raum und versuchen so, die richtige Gruppengröße zusammenzustellen. Wenn eine Gruppe komplett ist, bleibt sie auf dem Platz stehen. Wenn es ganz still geworden ist, geht es mit der nächsten Runde weiter.

### Ballons in der Luft / Gruppenspiel

Den Kindern stehen ein paar Ballons zur Verfügung. Die Aufgabe ist es, sich so im Raum zu bewegen, dass immer alle Ballons in der Luft sind. Sollte ein Ballon auf den Boden fallen, macht die Gruppe eine Aktion, die sie sich vorher ausgemacht hat (z.B. ein Lied singen, über einen Stuhl steigen). Ist die Aktion durchgeführt, werden wieder alle Ballons in die Luft geworfen.

Nach jeder Spielphase wird ein zusätzlicher Ballon ins Spiel gebracht. Die Gruppe schaut, bei wie vielen Ballons sie es schafft, sich so zu bewegen, dass noch immer kein Ballon den Boden berührt.

### Onkel aus Amerika

Der Spielleiter sitzt in der Mitte (auf dem Boden) und die Kinder sitzen im Kreis um ihn herum. Er beginnt zu erzählen: "Mein Onkel aus Amerika hat mich besucht. Er hat mir auch was mitgebracht. Einen Nicki hat er mir mitgebracht." Bei dem Wort "Nicki" nickt er und die Kinder sollen es nachmachen. Es folgen :

1. Ein Schnippi (Nicken und mit den Fingern schnippen)
2. Ein Trilli (Nicken, mit den Fingern schnippen und die Zunge herausstrecken)
3. Ein Wippi (Nicken, mit der rechten Hand schnippen, Zunge rausstrecken und mit der linken Hand wippen)
4. Ein Hopsi (zusätzlich hüpfen/hopsen)
5. Ein Dralli (zusätzlich den Kopf drehen)
- 6.

Das Spiel kann mit dem Satz: "Und wisst ihr was das war? - Das war die Aufnahmeprüfung ins Faschings - Irrenhaus!" beenden.

### Pantoffelverstecken

Pantoffelverstecken verläuft wie "Ringlein Ringlein, du musst wandern": alle Mitspieler setzen sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf den Fußboden, und einer wird durch das Los bestimmt, der den Pantoffel jagen muss. Der Pantoffel wandert nun unter den aufgestellten Knien so lange im Kreise hin und her, bis der Jäger ihn entdeckt hat. Dann ist derjenige der Pantoffeljäger, bei dem der Pantoffel erwischt worden ist.

### Lebendes Memory:

Zwei Kinder müssen hinaus gehen. Die anderen werden in Paare eingeteilt, und müssen sich ein Tier überlegen, das sie nachmachen. Der Spielleiter muss aufpassen, dass nicht mehrere Paare das gleiche Tier nehmen. Dann wird "gemischt" jeder stellt sich irgendwo hin. Dann dürfen die zwei wieder hereinkommen und spielen gegen einander Memory. Sie tippen einfach jemanden an, der stellt sein Tier vor (krähen, miauen, bellen,...). Dann wird ein zweites Kind angetippt. Bei einem Paar erhält der Spieler einen Punkt.

### Brautschau:

Jedes Kind erhält ein Zettelchen, auf welchem ein Tiername steht. Von jeder Tierart gibt es zwei. Auf Kommando machen die Kinder nun typische Geräusche etc. und müssen – ohne zu reden – ihren Partner finden.

### Hexentanz:

Am Hexentanz nehmen alle Kinder und ein Besen teil. Sobald die Musik ertönt, tanzen die Masken vergnügt im Kreis und reichen dabei den Besen von einem Tänzer zum anderen weiter. Wer den Besen gerade in der Hand hält, wenn die Musik verstummt, der fliegt - und zwar ohne Besen - aus dem Spiel.

### Variante: Huttanz

Sollte kein Besen zur Hand sein, tut es auch ein lustiger Hut, der dem Nachbarn auf den Kopf gesetzt werden muss. Diese Variante ist allerdings etwas schwieriger.

### Zaubersüßigkeiten

Als Vorbereitung wird ein Teller mit verschiedenen Süßigkeiten belegt, zum Beispiel Schokolinsen, Gummibärchen, Rosinen, Schokostückchen. Dann wird ein Kind vor die Tür geschickt. Die anderen Kinder überlegen sich, welches Teil sie verzaubern wollen, beispielsweise das rote Gummibärchen. Das andere Kind kommt wieder herein und darf langsam nacheinander Süßigkeiten vom Teller nehmen und essen - bis es an das rote Bärchen kommt, was verzaubert wurde. Die Kinder schreien \*Verzaubert!\* - und Schluss

ist mit dem Essen. Der Teller wird wieder aufgefüllt, und das nächste Kind geht raus.

### Wattepusten

In der Mitte eines Tisches liegt ein Wattebausch. Jeder versucht, den Bausch zu einem anderen Kind zu blasen, auf jeden Fall aber von sich weg. Wenn die Watte bei einem Kind über die Tischkante fällt, hatte es wohl nicht genug Puste. Es hat verloren und muss ausscheiden.

### Pudding (Schlagobers) füttern:

Je zwei Personen sitzen sich gegenüber. Der eine versucht mit verbundenen Augen, seinen Partner zu füttern. Wenn zwei Mutige spielen, können auch beide die Augen verbunden haben und von ihren Teams zeitgleich angefeuert werden.

### Retter gesucht

Jedes Kind tanzt und hüpfte allein für sich. Wenn die Musik aufhört, muss sich jeder schnell einen Partner suchen und ihn bei der Hand fassen und sich zusammen hinsetzen. Sobald die Musik weiterspielt, tanzen die Kinder getrennt weiter. Beim nächsten Halt darf man nicht wieder den gleichen Retter suchen. Je schneller der Wechsel ist desto mehr Spaß macht es.

### Erstarrungstanz:

Die Kinder tanzen durch das Zimmer. Auf ein deutliches Zeichen der Spielleitung hin (Trommeln, Pfeifen oder Ausschalten der Musik) bleiben alle wie erstarrt stehen, mitten in der Bewegung die sie gerade machten und versuchen nicht zu wackeln. Wer wackelt, scheidet aus und hilft dem Spielleiter.

## Konfetti Konfus

Alle Spieler stellen sich einen mit Konfetti gefüllten Plastikbecher auf den Kopf und folgen den Anweisungen des Spielleiters. Dieser sagt den Spielern, was Sie zu tun haben: z.B. 'Greift euch an die Nase' oder ' Geht 3 Schritte gerade aus' oder ' Dreht Euch einmal'.

Wer zuletzt noch seinen Becher mit Konfetti auf dem Kopf trägt, hat gewonnen!

## Knalltanz:

Jedem Tanzpaar wird an den linken Beinen jeweils ein aufgeblasener Luftballon angebunden. Dann wird nach der Musik getanzt. Die Paare müssen dabei versuchen, mit ihren rechten Füßen die Ballons der anderen Paare zu zertreten. Wer am Ende noch einen Ballon hat, hat gewonnen!

## Zeitungstanz:

Jedes Tanzpaar bekommt eine Zeitungs-Doppelseite, die es auf den Boden legt und sich darauf stellt (eine großformatige Zeitung ist von Vorteil!)

Nun startet die Musik und das Paar muss auf der Zeitung tanzen, ohne daneben zu treten. Stoppt die Musik, muss die Zeitung zur Hälfte gefaltet werden. Wer daneben tritt, scheidet aus. Je kleiner die Zeitung wird, desto schwieriger und lustiger wird das gemeinsame Tanzen darauf! Das Paar, das am längsten durchhält, hat gewonnen!

## Elefant - Waschen (Nachspielpantomime)

Personen: Spielleiter; 3 oder mehr Freiwillige (die zu Beginn den Raum verlassen)

Der Spielleiter stellt pantomimisch dem ersten Freiwilligen (wird hereingeholt) einen Pfleger dar, der einen Elefanten wäscht. Währenddessen soll sich der Freiwillige jeden einzelnen Schritt merken und versuchen, herauszubekommen, was ihm gezeigt wird. Dies merkt er sich. Nach der Vorführung muss er dies dem zweiten Freiwilligen so gut es geht vorführen. Dabei teilt er niemanden mit, was er sich dabei gedacht und gemerkt hatte. So wird auch vom zweiten Freiwilligen mit dem dritten verfahren usw. Je mehr es sind, desto lustiger kann es werden.

Der Letzte, dem die Tätigkeit des Pflegers vorgeführt wurde, muss den Zuschauern sagen, was man ihm vorgespielt hat.

#### Varianten:

- Schneider fertigt Maßanzug an;
- Schmetterlingsjäger (-fänger);
- Hausfrau beim Putzen – entdeckt Maus;
- Kommissar X verfolgt, stellt Gangster;
- Fliegenfänger.

#### Löffelspiel (eventuell auch eine andere Variante möglich)

Man braucht dazu:

Mehrere Esslöffel, jedoch einen Esslöffel weniger als Mitspieler

Die Esslöffel werden in die Mitte des Tisches gelegt. Alle Spieler sitzen drum herum. Es wird eine Geschichte erzählt.

Sobald in dieser Geschichte das Wort Löffel vorkommt,

schnappt sich jeder Spieler einen Löffel. Wer keinen Löffel ergattern konnte scheidet aus. Nun wird ein Löffel aus dem Spiel genommen und das Spiel geht weiter.  
Wer den letzten Löffel fassen kann, ist Sieger