

| Agentenball                            |   |
|--|---|
| <b>Kurzbeschreibung:</b>               | Zwei Mannschaften - eine Mittellinie - ein Ball - jede Mannschaft bestimmt geheim ihren Agenten - die Mannschaften versuchen aus ihrem Feld heraus mit dem Ball den gegnerischen Agenten zu treffen.  |
| <b>Spieleralter:</b>                   | 8 bis 99  |
| <b>Anzahl der Mitspieler:</b>          | 8 bis 30  |
| <b>Spielort:</b> 📍                     | Benötigte Raumgröße: mittel   |
| <b>Spieldauer:</b>                     | bis 10 Minuten  |
| <b>Kategorien:</b>                     | Bewegung - Kooperation - Mannschaftsspiel -   |
| <b>Material:</b>                       | Ball, nicht zu hart; Linienmarkierung   |
| <b>Beschreibung:</b>                   | <p>Man bildet zwei gleichgroße Mannschaften, die jede für sich geheim einen Agenten bestimmt. Eine Mittellinie trennt die Mannschaften und ihren Aktionsradius voneinander. Mit einem Ball versuchen abwechselnd die Mannschaften den gegnerischen Agenten durch Abwerfen ausfindig zu machen. Dabei ist Fangen des Balles erlaubt und gilt nicht als abgeworfen. Wird der Agent getroffen, muß dieser sich zu erkennen geben und die andere Mannschaft hat gewonnen. Das treffen anderer Gegner hat keine Auswirkung auf das Spiel - sondern dient nur Eingrenzung der "Verdächtigen".</p> <p style="color: red;">Verstehste nicht? Kennste anders? Schreib einen <b>Kommentar</b> dazu!</p> |
| <b>Variationsmöglichkeiten:</b>        |   |
| <b>Erfahrungen mit dem Spiel:</b>      | <p>Gute Völkerballvariante mit zusätzlichem Kooperationselement. Zum Ende des Spiels, wenn nur noch wenige Personen als Agent in Frage kommen wird meist versucht diesen zu schützen.</p> <p>Es entwickeln sich nach mehreren Partien auch meistens Strategien der Irreführung des Gegners, die nur bei abgesprochenem Handeln wirksam sind.</p> <p style="color: red;">Berichte deine eigenen Erfahrungen als kleinen <b>Kommentar</b> oder im <b>Forum</b>!</p>   |
| <b>Eventuell auftretende Probleme:</b> | Problematisch kann bei dem Spiel ein langes Ball-halten einzelner Spieler sein. Das Spiel verliert dadurch an Dynamik.  |

Literatur:

www.spielefuerviele.de

| Octopus                                |   |
|--|---|
| <b>Kurzbeschreibung:</b>               | Detektiv muß herausfinden wer die nachgeahmten Bewegungen einer Gruppe vorgibt  |
| <b>Spieleralter:</b>                   | 6 bis 10  |
| <b>Anzahl der Mitspieler:</b>          | 5 bis 20  |
| <b>Spielort:</b> 🏠                     | Benötigte Raumgröße: klein  |
| <b>Spieldauer:</b>                     | bis 5 Minuten   |
| <b>Kategorien:</b>                     | Denken - Konzentration - Sinne/Wahrnehmung -  |
| <b>Material:</b>                       |   |
| <b>Beschreibung:</b>                   | <p>Die Spielgruppe wählt einen Detektiv aus. Dieser muß Raum verlassen. Die verbleibende Gruppe bestimmt den Bandenboss. Danach betritt der Detektiv wieder den Raum. Der Detektiv hat nun die Aufgabe den ausgewählten Bandenboß zu entlarven. Nun achten alle unauffällig auf den Bandenboss und versuchen seine Bewegungen möglichst genau und zeitgleich auszuführen. Der Detektiv muß wiederum die Spieler beobachten und herausfinden wer die Bewegungen vorgibt. Hat der Detektiv den Bandenboss entlarvt kann die nächste Runde beginnen.</p> <p style="color: red;">Verstehste nicht? Kennste anders? Schreib einen <b>Kommentar</b> dazu!</p> |
| <b>Variationsmöglichkeiten:</b>        |   |
| <b>Erfahrungen mit dem Spiel:</b>      | <p>Ein ruhiges Spiel mit Spannungselement</p> <p style="color: red;">Berichte deine eigenen Erfahrungen als kleinen <b>Kommentar</b> oder im <b>Forum</b>!</p>  |
| <b>Eventuell auftretende Probleme:</b> |   |

Literatur

www.spielefuerviele.de

| Octopus  |  |
|--|--|
| <b>Kurzbeschreibung:</b>                                     | Schnelles Laufspiel mit "Hindernissen"   |
| <b>Spieleralter:</b>   | 5 bis 9  |
| <b>Anzahl der Mitspieler:</b>                                | 10 bis 25  |
| <b>Spielort:</b> 🏟️  | Benötigte Raumgröße: mittel  |
| <b>Spieldauer:</b>   | bis 10 Minuten   |
| <b>Kategorien:</b>   | Bewegung - Geschicklichkeit -  |
| <b>Material:</b>   | keins  |
| <b>Beschreibung:</b>   | <p>Ein Spieler ist Octopus und befindet sich auf der einen Seite des Spielfeldes. Die anderen Mitspieler sind kleine Fische, die von Octopus gefangen werden können und befinden sich auf der anderen Seite des Spielfeldes. Nun ruft der einzelne Spieler "Octopus" und alle laufen los. Wird ein Spieler von Octopus gefangen, muss er sich sofort auf den Boden setzen und darf den Platz nicht mehr verlassen. Er darf aber in der nächsten Runde, wenn der Spieler wieder Octopus ruft helfen, indem er vom Boden aus mit fängt. Im Laufe des Spieles sind so viele Spieler auf dem Boden verteilt und die übrigen Läufer haben es schwer zwischen den auf dem Boden sitzenden "Gehilfen" auf die andere Seite zu kommen.</p> <p style="color: red;">Verstehste nicht? Kennste anders? Schreib einen <b>Kommentar</b> dazu!</p> |
| <b>Variationsmöglichkeiten:</b>                              | Mit Bällen prellend (Taktikbaustein: Hindernisumlaufen)  |
| <b>Erfahrungen mit dem Spiel:</b>                            | Berichte deine eigenen Erfahrungen als kleinen <b>Kommentar</b> oder im <b>Forum</b> !   |
| <b>Eventuell auftretende Probleme:</b>                       |  |
| Dieses Spiel wurde uns von <b>Tanja Schäfer</b> übermittelt. |  |

Literatur:

[www.spielefuerviele.de](http://www.spielefuerviele.de)

## Piratenspiel

|  |   |
|--|---|
| <b>Kurzbeschreibung:</b>               | "Reifenschiffe" werden von einem Piraten mit einem kleinen Ball "versenkt". Die TN müssen sich gegenseitig helfen.  |
| <b>Spieleralter:</b>                   | 4 bis 99  |
| <b>Anzahl der Mitspieler:</b>          | 8 bis 25  |
| <b>Spielort:</b> 📍                     | Benötigte Raumgröße: mittel   |
| <b>Spieldauer:</b>                     | bis 15 Minuten  |
| <b>Kategorien:</b>                     | Bewegung - Geschicklichkeit - Kooperation -   |
| <b>Material:</b>                       | pro Teilnehmer ein Reifen (es geht auch prima mit Fahrradmänteln), ein kleiner Ball   |
| <b>Beschreibung:</b>                   | <p>Ein TN ist der Pirat, alle anderen normale Schiffskapitäne. Der Pirat hat den Ball, die Kapitäne jeder einen Reifen (das Schiff), in den sie steigen, ihn um sich halten und so durch den Raum fahren. Der Pirat versucht nun, die Schiffe zu versenken, indem er den Ball durch die Reifen wirft. Die Kapitäne weichen natürlich aus. Wessen Schiff versenkt ist, der legt seinen Reifen auf den Boden und ruft, in dem Reifen stehend um Hilfe. Andere Kapitäne müssen die Schiffbrüchigen in ihr Schiff aufnehmen. Wessen Schiff als letztes versenkt wird, der darf der neue Pirat sein.</p> <p>Verstehste nicht? Kennste anders? Schreib einen <b>Kommentar</b> dazu!</p> |
| <b>Variationsmöglichkeiten:</b>        |   |
| <b>Erfahrungen mit dem Spiel:</b>      | <p>Sehr lustig, der Spielleiter muss aber aufpassen, dass ALLE Kapitäne den Schiffbrüchigen helfen.</p> <p>Berichte deine eigenen Erfahrungen als kleinen <b>Kommentar</b> oder im <b>Forum</b>!</p>  |
| <b>Eventuell auftretende Probleme:</b> |   |
| <b>Literatur:</b>                      | <a href="http://www.spielefuerviele.de">www.spielefuerviele.de</a>  |

| Sortiert Euch                          |   |
|--|---|
| <b>Kurzbeschreibung:</b>               | Sich sortieren, ohne miteinander zu reden.  |
| <b>Spieleralter:</b>                   | 5 bis 99  |
| <b>Anzahl der Mitspieler:</b>          | 7 bis 50  |
| <b>Spielort:</b> 🏠                     | Benötigte Raumgröße: mittel   |
| <b>Spieldauer:</b>                     | bis 5 Minuten   |
| <b>Kategorien:</b>                     | Denken - Kennenlernen - Kooperation - Sinne/Wahrnehmung - Wettkampf -   |
| <b>Material:</b>                       |   |
| <b>Beschreibung:</b>                   | <p>Zwei Gruppen sollen sich sortieren ohne sich dabei in irgendeiner Art und Weise zu verständigen. Sortiert wird z.B. nach Schuhgröße, Haarlänge, Hausnummer, Nasenlänge usw. Welche Gruppe nach dem Startsignal als erste sortiert ist hat gewonnen.</p> <p>Bei einer großen Gruppe könnte eine Trillerpfeife o.ä. als Signalgeber nützlich sein.</p> <p style="color: red;">Verstehste nicht? Kennste anders? Schreib einen <b>Kommentar</b> dazu!</p> |
| <b>Variationsmöglichkeiten:</b>        | Wenn sich die Teilnehmer erst kaum kennen könnte man erst nur eine Gruppe bilden lassen bevor man in den Wettkampfmodus geht.   |
| <b>Erfahrungen mit dem Spiel:</b>      | Berichte deine eigenen Erfahrungen als kleinen <b>Kommentar</b> oder im <b>Forum!</b>   |
| <b>Eventuell auftretende Probleme:</b> | Die Sortier-Kriterien so wählen das jeder mal weit vorne steht.   |
| <b>Literatur:</b>                      | www.spielefuerviele.de  |

steinegger

<[www.sportpaedagogik.ch](http://www.sportpaedagogik.ch)>

---