



# Spiele für zwischendurch

## auf dem Schulhof oder in der Freizeit mit Freunden



„Das tollste ist doch, wenn man bei schönem Wetter die Freizeit und lange Pausen draußen oder im Schulhof bei lustigen Spielen mit Freunden und Kollegen verbringen kann.“  
Viel Spaß beim Ausprobieren!

## Blinde Kuh



ab 5 Teilnehmer



Augenbinde



Ein Spieler wird als „Blinde Kuh“ **ausgewählt**. Ihm werden **die Augen verbunden** und dann muss er sich einige Male um die eigene Achse drehen. Die anderen Mitspieler laufen im Kreis um ihn herum. Die „Blinde Kuh“ muss einen Spieler **fangen** und dessen **Namen erraten**.

Kann er den Namen erraten, wird dieser Spieler zur neuen „Blinden Kuh“, ansonsten muss die „Blinde Kuh“ weiterfangen.



## Knoten auflösen



ab 10 Teilnehmer




Die Teilnehmer stellen sich zu einem **Kreis** zusammen. Auf Kommando **schließen alle die Augen** und gehen mit **ausgestreckten Händen** in die Richtung der **Kreismitte** zusammen, bis sie **zwei Hände von verschiedenen Spielern fassen** können. Nun werden die Augen wieder geöffnet. Der nun entstandene **Knoten** sollte wieder **aufgelöst** werden, **ohne** dass Spieler die Hände der Mitspieler **loslassen**. Dadurch müssen manchmal ganze Spielergruppen unter zwei Händen durchkriechen, darüber steigen usw. Gelingt es, den **Knoten** ganz zu entwirren, so dass am Ende alle Spieler mit gefassten Händen im Kreis stehen?

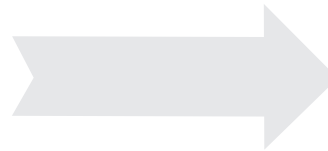
Das Spiel gelingt **nicht immer**, bei **unlösbaren Verwicklungen** neu beginnen.



## Kaiser, wie viele Schritte darf ich machen?


 ab 6 Teilnehmer

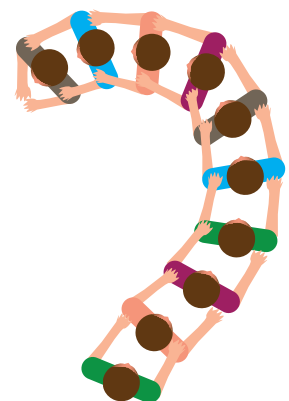
 Am Beginn wird ein Spieler als Kaiser **festgelegt**. Dieser steht an einem Ende der Spielfläche, die anderen Spieler auf der **gegenüberliegenden Seite**. Sie rufen: „**Kaiser, wie viele Schritte darf ich machen?**“ Der Kaiser antwortet mit einer Zahl, die er frei wählen kann, z.B.: „**Zwei Schritte!**“ Alle Spieler dürfen nun zwei Schritte nach vorne machen, wobei jeder versucht **möglichst große Schritte** zu machen. Haben alle Spieler zwei Schritte gemacht, beginnt die nächste Runde, indem sie den Kaiser wieder um eine Schrittzahl fragen. Wer als **erster auf die Höhe des Kaisers** kommt, hat gewonnen und ist bei der nächsten Runde der Kaiser.



## Wurm

 ab 10 Teilnehmer

 Die Spieler **bilden eine Schlange**, indem sich jeder an den **Schultern** seines Vordermannes fest hält. Der erste Spieler (Kopf) der Schlange versucht, den letzten Spieler (Schwanz) des Wurmes **zu berühren**. Ist ihm dies gelungen, **wechselt** er an das **Wurmende** und der **zweite** in der Schlange wird zum **Kopf**. So geht es weiter, bis der erste Spieler wieder ganz vorne ist.



### Variation:

Wenn **genug Spieler** vorhanden sind, können auch **zwei Schlangen** gebildet werden, wobei jeder Kopf den Schwanz des **anderen** Wurmes fangen muss.