

Rita Danyliuk

Das große Taschenbuch der Freizeitspiele

Spiele für unterwegs und Schönwettertage.
Karten-, Würfel-, Schreib- und Streichholzspiele.
Partyeinlagen. Internationale Spiele.



 **EDITION** digital
Pekrul & Sohn GbR

$$1 + 2 = 8$$

Knieballon

Beliebig viele, aber eine gerade Anzahl von Spielern, für jeden Teilnehmer einen Luftballon, dazu Autoradio oder Kassettenrekorder

Vor Spielbeginn werden die Ballons aufgeblasen, dann stellen sich die Teilnehmer paarweise auf. Mit dem Ballon zwischen den Knien marschiert jeder Spieler los, wenn die Musik einsetzt. Ein Paar, dem der Ballon platzt oder entwischt, scheidet aus. Das Radio läuft so lange, bis nur noch ein Siegerpaar übrig ist.

Sängerwettbewerb

Möglichst viele Teilnehmer; am besten, wenn zwei oder mehr Familien gemeinsam in den Urlaub fahren

Der Spielleiter sagt zu den Anwesenden: »Wir starten einen Wettbewerb für Jungen. Der beste Schlagersänger soll ausgewählt werden. Zwei Freiwillige, die gut und gern singen und viele Lieder kennen, sollen sich melden.«

Jeder Sänger hat zwei Minuten Zeit, sich für eine Melodie, die er vortragen will, zu entscheiden. Auf Wunsch kann er solo oder mit Orchesterbegleitung singen. Das Orchester (die Zuschauer) übt die Melodie zuvor ein. Sie darf nur gesummt werden, es sollen jedoch die Bewegungen der Berufsmusiker nachgeahmt werden. Anschließend wird abgestimmt. Der beste Sänger bekommt einen Siegerkranz und singt noch etwas vor.

Dornröschen

Möglichst viele Spieler, Autoradio oder Kassettenrekorder

Alle Anwesenden tanzen und springen zur Musik und machen möglichst lustige und komische Figuren. Wenn die Musik aussetzt, bleibt jeder Tänzer sofort unbeweglich stehen. Wer sich bewegt oder seine Stellung verändert, scheidet aus. Die lustigste Figur wird prämiert. Das Wiedereinsetzen der Musik weckt die Teilnehmer aus ihrem Dornröschenschlaf auf, und alles wiederholt sich noch einmal.

Hahnenkampf

Spieler: Zwei Wettkämpfer, Zuschauer, Schiedsrichter

Zwei freiwillige oder durch das Los bestimmte Spieler treten vor, kreuzen die Arme auf der Brust und versuchen, den Gegner auf einem Bein hüpfend zu rammen. Wer das Gleichgewicht verliert und mit beiden Beinen den Boden berührt, hat verloren.

Vier Münzen

Wenigstens zwei Spieler, für jeden Spieler 4 gleiche Münzen

Jeder Spieler hat auf seiner Hand 4 gleiche Münzen liegen. Entweder vier Zehnpfennigstücke oder vier Fünfpfennigstücke. Es können ebenso gut vier Markstücke sein. Sie liegen Kopf - Adler - Kopf - Adler. Jede Münze wird von der anderen zu einem kleinen Teil bedeckt. Die Spieler haben die Aufgabe, ihre Münzen ohne Hilfe der zweiten Hand so umzulegen, dass sie in der umgekehrten Reihenfolge aufliegen. Also: Adler - Kopf - Adler - Kopf. Wer eine Münze fallen lässt, scheidet aus.

Sieger ist, wer seine Münzen als erster gewendet hat. Er ruft »HALT« und zeigt seine Hand.

Das Spiel »Vier Münzen« eignet sich auch als Teamspiel. Die beiden ersten Spieler jeder Mannschaft, die ihre Münzen gewechselt haben, rufen sofort »WECHSEL« und zeigen ihre Münzen. Dann legen sie die Münzen in die Hand des nächsten Spielers ihrer Gruppe. Dieser macht es ebenso und ruft laut »WECHSEL«, wenn er seine Aufgabe gelöst hat.

Hier ist ein geschickter Spielführer vonnöten. Er muss sehr schnell sein und einmal zur einen, dann wieder zur anderen Mannschaft laufen.

Das schnellste Team hat gewonnen.