

# Spiller

## Torchongspill

Muss probeiren mat engem Bengel oder Bicht den Torchong beim Geigner an den Goal (oft en Stull) ze drecken.

## Schlessespill

En setzt op engem Stull mat verbonenen Ann an kritt en Schlessel enert den Stull geluecht. Den Aneren probeiert den Schlessel ze stibitzen ouni vun dem den um stuhl setzt ofgeklapt ze ginn.

## Knuetspill

Jidferen bis op en oder puer Freiwelleger stellen sech an en Krees an ginn sech d'Henn. Dei/Den Freiwelleger/n get natirlech eraus sou dass en neicht geseit. Dei am Krees verknieden sech elo, andems se iwert an enertenaner klammen, bis et net mei get. Dann get den den firun da Dier ass erangeruff an den muss elo den Knuet leisen, andems en set wat dei leit am Knuet sollen machen.

## Den Uerbstkuerf fällt em

Alle Spieler sitzen im Kreis und man zählt zu viert ab. Den vier Gruppen wird nun jeweils ein Name von einer Frucht zugeteilt (Pflaume, Birne, Apfel, Kirsche o.ä.). Ein Spieler, der, der beginnt, stellt sich in die Mitte und entfernt seinen Stuhl aus dem Kreis. Nun fordert er eine Fruchtssorte auf, deren Plätze zu wechseln. Dabei muss er versuchen, einen Sitzplatz zu erhaschen. Er kann allerdings auch sagen: "Der Obstkorb fällt um!" Nun müssen alle ihre Plätze tauschen. Derjenige der nach dem Wechsel keinen Platz hat, ist an der Reihe, zu erzählen, welches Obst aus dem Korb fällt.

## Wollëf a Schoof

## Aschbal

Fussbal just dass de mam Asch um Buedem muss bleiwen. An da muss en de Ball an e Gol beförderen, natirlech just mat de Féiss.

## **Kribsspill**

An Pompelstellung steht en sech vis-à-vis an et muss en probeiren den anerem seng Hänn weggeschloen fir dass en emfelt.

## **Frispoto**

Spillfeld:

Grouss Wiss oder Platz (am beschten Wiss) mat zwee Potoen un beiden ener vun der Platz. Ronderem dei Potoen en Kress anzeschnen den su 2 – 3 m vum Poto ewesch ass.

2 Ekippen spillen geint enen. Ziel ass et su vil wei meiglech Punkten ze scheissen andeems en den Frisbee widert dem Geigner sein Poto scheist.

Regelen:

- ♣ Mam Frisbee am Grap derf en nemmen 3 Schrëtter machen
- ♣ Et dierf keen an dei Kreaser ronderem d'Potoen trepelen
- ♣ Den Schiedsrichter huet emmer Recht

## **Blanfussbal**

Fussbalsterrain/ähnleches

Fussball just eben dass da 2 aus all Ekip baussen stin an all dei anner dei d'Ann verbon kruten guidéiren mussen.

## **Ween huet Angscht virum schwarze Mann**

Et gin 2 Line gezeechent. An der Mëtt steet 1 fräiwelegen, dat ass de schwarze Mann. Déi aner Kanner stinn all op enger Säit a wann den an der Mett da seet „ween huet angscht virum schwarze Mann?“ ruffen déi aner „keen!!!“ a lafen drop lass. Si mussen bis op déi aner Säit kommen ouni gefang ze ginn. Déi di gefang goufen mussen sech och lo an d'Mëtt stellen, a sinn dann och schwarz Männer. An da geet et rem vu fir un.

## **Faarwemann**

Ähnlech wei „ween huet angscht virum schwarze Mann?“, just dass den an der Mett eng Farw seet an aleguerten déi di eppes mat där farw un hun déi derfe laanscht goen wann se himm et gewissen hunn an déi aner musse probéiren laanscht ze laafen.

## **Eisprinzessin**

Fänkjes, an den de gefange gouff muss wéi erfruer stoe bleiwen. Wann dann en anere bei de jenege kent an sech genee d'nämlecht wei hien hanendru stellt a bis 3 zielt da gett de rem lieweg a ka rem fortlafen!

## **Pantomimentelefon**

## **Fänkjes**

## **Kekräizt ongekräizt**

Iergendeen Objet geet am Krees ronderem. Et gett en den Objet awer nemme richtig weider wann en Fangere gekräizt huet. Dat wes awer just den den d'Spill leed an de seet dann emmer ob et richtig wor oder net! D'Spiller mussen erausfanen wou den Trick bei der Sach ass!

## **Fehlerfinden**

E gett eraus an da ginn am Krees lauter Sache geänert, wei d'Schong gi gewieselt oder et tauscht en d'Plaz. Da kennt den aneren ness eran a muss d'Fehler fanen also dat wat geänert gouff!

## **Denkmal kopieren**

Et ass en emmer a Gruppen zu 3. 1 ass de Lehm, 1 ass de Bildhauer an 1 ass d'Statue. Fir d'éischt kritt de Bildhauer an de Lehm d'Ann verbon an da mescht d'Statue eng ganz speziell Pose, déi se awer fir déi nächst 5 Minuten hale muss. De Bildhauer muss da mat verbonenen Ann d'Statue erfüllen an de Lehm esou Formen dass en déi nämlecht Pose mescht!

## **Schau dich um der Fuchs geht um**

## **Schiffsbucht**

Mir stinn an engem Krees an 2 Stéck, déi sech d'Hand ginn, gi ronderem a klappen iergendwann eng kéier op 2 Hänn. Da mussen déi 2 ugeklappter an déi eng Richtung fortlafen an déi di ronderem gang sinn an déi aner. Et derf en awer nie d'Hand vu sengem Partner lass lossen. Déi déi als éischt rem beim Lach am Krees ukomm sinn derfen sech dann dohi stellen. Déi aner mussen lo ronderem de Krees goen.

## **Brieder stafel**

All ekip krit 2 brieder an 1 muss driwer goen, ouni dass e wider de Buedem gennt an ouni dass d'Brieder de Buedem beréieren.

## **Uebstrees**

3 stecker uebst gi ronderem. Wan musek stopt get gezun ween erausflitt. Mat ziedelen wei "de virun der zitroun" etc.

## **Kammelle laaf**

Et stin sech 2 Reien geigeniwwer. Jideree kritt eng nummer, sou dass emmer 2 aus all Rei déi nämlecht Nummer hunn. Da gett eng Kamell an d'mett geluescht an et gett eng Nummer geruff. (Kann en och mat enger einfacher rechnung maachen)

Déi mat där Nummer mussen dann an d'Mett laafen d'Kamell huelen a rem zerecklafen, ouni vun dem aneren gefang ze ginn.

## **Kapp-Kampf**

Et ginn 2 Ekipen, die och emmer eng Base hunn! jideren huet e Symbol um Kap an da muss e rausfanen wat dei aner Ekip fir Symboler huet ouni seint ze wissen

## **gäfteg Schlang**

Jideren helt eng Schnouer un an et steet en an der Mett. Wann deen op engem seng Hand schleit während deen d'Seel nach unhält ass dejenegen eraus. Den an der mett huet gewonn wann d'Seel op de Buedem kent

## **Klammerspill**

Jideree kritt 3 Klammern, die e sech un d'Kleeder hänke muss.

Da muss e probéieren ememr méi Klammern ze kréien andems en denen aneren se klaut!

Oder et muss e probéieren seng Klammere lass ze ginn andems en denen aneren se unhängt

## **Telefon**

E Satz muss duech d'Reie goen andems en et emmer sengem Noper an d'Ouer flüstert an denn et da sengem Noper flüstert an dat emmer esou weider, bis de läschte seet wat en heiren huet!

## **Montagsmaler**

### **pinguine eisschollen**

Et muss e sech ememr 2 an 2 beienee stellen XXX

### **Röppel Tëppel**

### **Atome-Moleküle**

### **Menschepompel:**

1 gett op eng fousspompel gesat an dei aner mussen hien op an off hiewen fir dass de loftbal platz

### **blinde Schlange:**

Der erste sieht und führt eine Schlange voller Blinder über Hindernisse

### **Reisverschluss:**

setzen an enger rei an all 2ten ass emgedreint sou dass seng feis bei dene vu sengem noper sin. Lo steet en OP a rullt e ball doduech, jidere muss seng feiss hiewen

### **Geschäftseröffnung :**

1 geet eraus. Dei aner iwerleen sech e Butek den se op maachen a jidereen seet 1 Begref den en do kafe kann. Da kent den 1 rem eran an alleguerten kanner rufen hart hiere Begref bis hien de butek

font huet.

## **Action-Wasser-Kellen**

Et ginn e puer Ekippen a genee esouvill Basen!

All Bas ass e Krees an deem 3 voll Wasserfläsche stinn déi opgedréint sinn.

Op all Fläsch ass eng Markéierung drop ënnert déi däerf de Wasserniveau net falen, soss ass déi Fläsch eraus. Déi Ekippen déi am längsten nach eng Fläsch huet, huet gewonnen.

Et ginn 2 oder méi Bäll mat deenen d'Leit probéieren de Géigner hier Fläschen ofzeschéissen.

Dobäi däerf en awer net an e Krees trëppelen. Wann e vun der Géignerecher Ekippen ofgeklappt gëtt muss en dem de Ball ginn a bis 3 zielen.

All Ekippen huet awer och 2 Wiechter. Dës stinn am Krees a probéieren d'Bäll ofzewieren. Wann eng Fläsch ëmfält muss se si se rëm esou séier wéi méiglech opriichten sou dass net zevill Waasser erausleeft.

## **Abrëllsfänkjes**

Mir sinn am Abrëll an d'Wieder weess net wat et wëll.

All Kand ass en Déier aus dem Besch wat nach am Wanterschlof ass. Dat heescht sie mussen sech all op de Buedem leeën a "schlofen".

Da gëtt et 1 oder méi Fréijoer. Déi mussen ronderëmlafen a mat hirer waarmer Fréijorsloft d'Déieren waakreg blosen. Am baschte muss dat Déier bis 3 zielen. Dono ass dat Déier da waakreg an däerf ronderëm lafen.

Et gëtt awer och 1 oder méi Wanter. Déi mussen déi waakreg Déieren rëm fänken a wann se se gefaang hunn da falen se rëm zeréck an de Wanterschlof.

Sou geet dat da weider bis all Déier waakreg ass.

- aufstehen zu 2, mit oder ohne Arme
- knotenspiel
- teebeutel mit einer trompete weiter reichen
- Watt mat der nues weider gin