



## Kurzspiele

Bonsai  
Schweizer Delegation

Es bilden sich zwei gleich grosse Gruppen. Es wird eine Mittellinie gezogen und zwei Aussenlinien die das Spielfeld eingrenzen. Beide Gruppen suchen sich einen Freiwilligen aus. Diese stellen sich gegenüber der anderen Gruppe an die Mittellinie. Sie müssen jetzt laut "Dodo" rufen und das, so lange sie den gleichen Atemzug aushalten können. Sie dürfen jetzt so lange Mitglieder aus der anderen Gruppe fangen und über die Mittellinie ziehen, wie sie ohne Unterbrechung "Dodo" rufen können. Die Gefangenen müssen jetzt zur anderen Gruppe wechseln. Es gewinnt die Gruppe, welche am Schluss alle auf ihrer Seite hat

Dodo

Vieli! Vieli! Banane

Alle stehen im Kreis. Eine Person geht aussen rum und berührt jeden leicht am Rücken. Dabei sagt sie immer „Vieli! Vieli!“ und bei einer Person schreibt sie: „Banane“. Diese Person muss in entgegengesetzter Richtung um den Kreis rennen. Wenn sie sich treffen müssen sie sich einmal kurz umarmen. Wer zuerst am freien Platz angekommen ist, darf dort bleiben. Die andere Person muss jetzt um den Kreis gehen.

Klopfspiel

Alle knien im Kreis. Die Hände werden jeweils über Kreuz mit dem Nachbarn auf den Boden gelegt. Nun beginnt jemand einen Puls durch Klopfen in eine Richtung zu schicken. Zweimal klopfen bedeutet einen Richtungswechsel. Wer nicht reagiert oder falsch reagiert scheidet mit dieser Hand aus. Um die Schwierigkeit zu steigern kann man mehrere Impulse los schicken.

### What's the time Mr. Wolf?

Eine Person übernimmt die Rolle des Mr. Wolf. Sie steht in etwa 10m Entfernung mit dem Rücken zu den anderen. Die Gruppe ruft laut: „What's the time Mr. Wolf?“ Worauf sich Mr. Wolf umdreht und mit einer Zeit antwortet (z.B. it's 10 o'clock). Dann dreht er sich wieder um und alle dürfen so viele Schritte gehen, wie die Uhrzeit war. Kommt die Gruppe dem Wolf nahe, so kann er anstatt eine Uhrzeit auch: „Dinner time“ rufen. Dann müssen alle so schnell wie möglich hinter die Startlinie, während der Wolf versucht jemanden zu fangen. Wer erwischt wird, ist in der nächsten Runde der Wolf.

### Samurai

Die Teilnehmenden machen einen Kreis. Jemand beginnt und zielt auf jemanden im Kreis und ruft „hua!“. Die betroffene Person streckt beide Arme in die Luft und ruft ebenfalls „hua!“. Die beiden Personen rechts und links neben der betreffenden Person nehmen beide Hände zusammen, schlagen der betreffenden Person fiktiv auf den Bauch und rufen gemeinsam „hua!“. Ziel des Spieles ist es, immer im Rhythmus zu bleiben. Wer nicht im Rhythmus „hua!“ ruft, scheidet aus. Gewonnen haben die drei Personen, welche als letzte im Kreis stehen bleiben.

### Gordischer Knoten

Die Teilnehmenden machen einen Kreis und halten sich an den Händen. Eine oder zwei Personen machen aber nicht mit und schauen weg. Nun laufen die Kreispersonen wild durcheinander, steigen einander über die Arme, halten sich aber immer fest an den Händen. Wichtig ist, dass niemand die Hand des anderen loslässt. Nun werden die anderen beiden Personen in den Raum gerufen, damit sie den Knoten wieder entwirren können.

### Rüebli zupfen

Es bilden sich mehrere kleine Gruppen. Alle Personen legen sich mit ihrer Gruppe im Kreis an den Boden und halten sich alle gemeinsam fest an ihren Händen fest. Nun versucht jemand der in keiner Gruppe ist, jeweils eine Person von einer Gruppe weg zu ziehen in dem sie an den Beinen zieht. Die anderen von der Gruppe versuchen diese fest zu halten. Wenn der ‚Bauer‘ ein ‚Rüebli‘ zupfen konnte, ist diese Person dann auch ‚Bauer‘. So geht das weiter bis alle Rüebli gezupft sind.