

*Spielmappe*

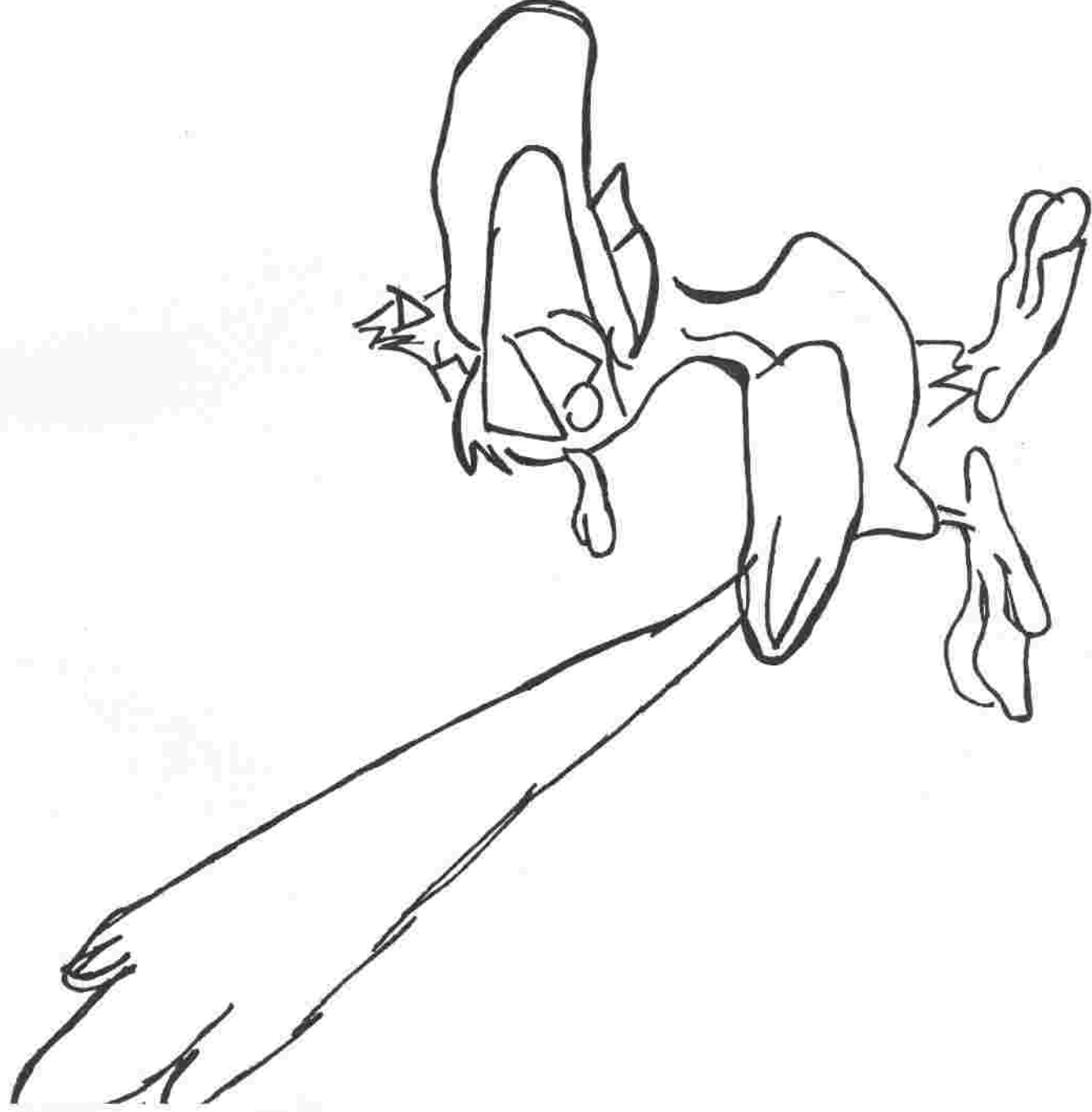
*von Wölfingen*

*für Wölflinge*



*Folgende Wölflingsmeuten und WölflingsgruppenleiterInnen haben beim Zusammenstellen dieser Spiellemappe geholfen :*

- Wölfis aus *Wittlich-Wengerohr*
- Wölfis der *Seepfadfinder Koblenz*
- Wölfis vom Stamm *Ring*
- die „Freitag’s Wölfis“ vom Stamm *Hillesheim*
- Steffi, Sarina und die 5er Bande
- Stufenkonferenz Wölfistufe aus *Koblenz*
- Wölfis vom Stamm *St. Pius-Neunkirchen*
- „Die Wolfsbande“ aus *Kurtscheid*
- Anne und Josefa vom *Diözesanarbeitskreis Wölflingsstufe*





Hallo liebe Wölflinge ,liebe Wölflingsgruppenleiter und Leiterinnen!!!!



Nun ist sie also fertig ,eure Spielemappe, randvoll mit Spielen,die nur darauf warten von euch ausprobiert zu werden. Wie ihr seht,ist eure Mappe in 3 Teile unterteilt:

1. Spiele zum Rennen,Toben,Bewegen in der Gruppenstunde und im Lager
2. Spiele für „verregnete“ Gruppenstunden
3. Spiele und Aktionen für eine Wölfi-Olympiade in eurer Gruppenstunde und im Lager



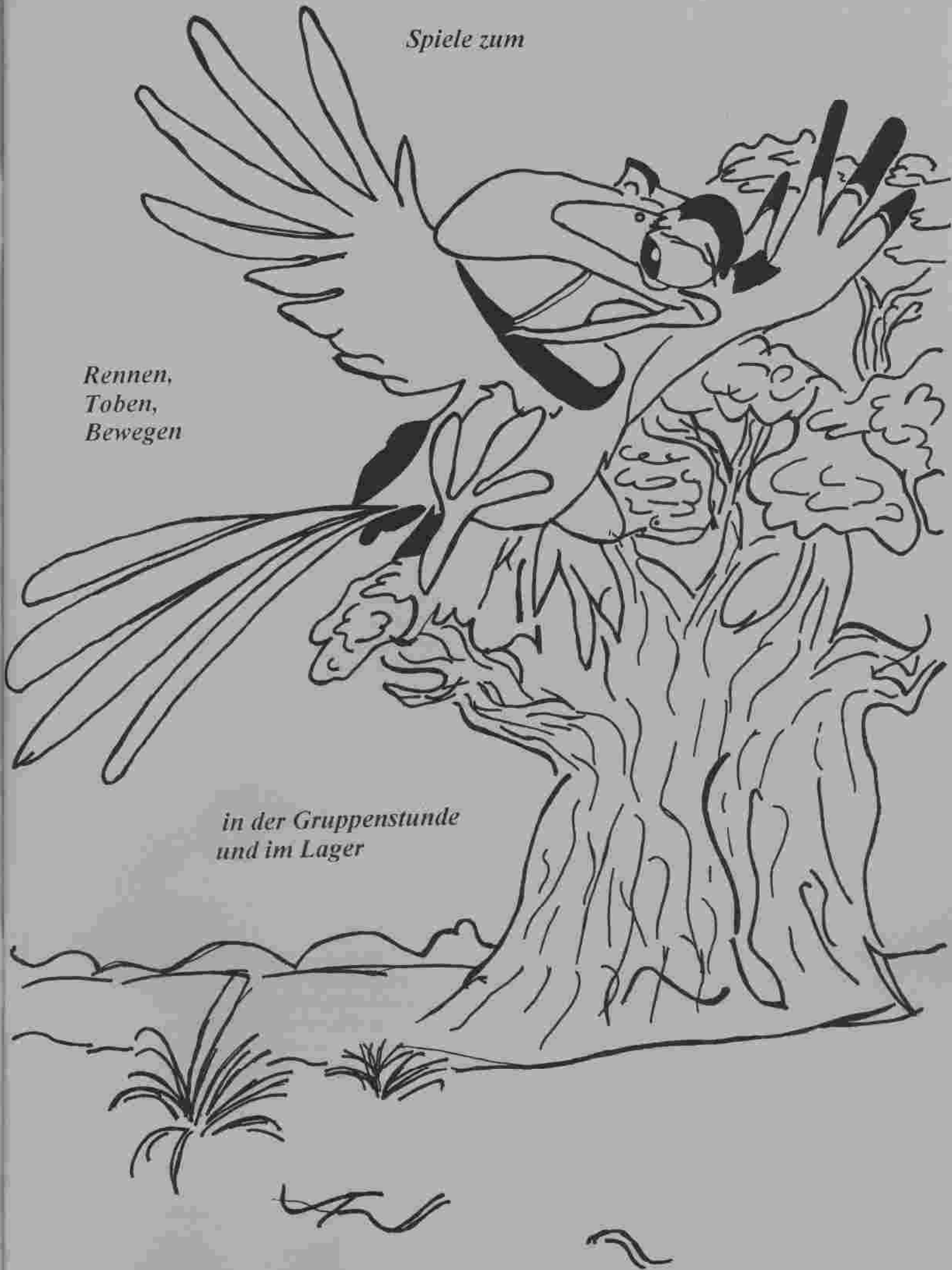
Also los gehts,öffnet die Mappe und dann viiiiiel Spaß beim gemeinsamen Spielen!!!!



*Spiele zum*

*Rennen,  
Toben,  
Bewegen*

*in der Gruppenstunde  
und im Lager*



## OKTOPUS

Spieler-Aufstellung



Oktopuss

...-> Laufrichtung

Oktopuss ruft „Oktopuss“, alle Pussy-Pussys rufen „Pussy-Pussy“ und alle rennen auf die andere Seite.

Oktopuss versucht die Pussy-Pussys zu fangen. Gefangene Pussy-Pussys setzen sich auf den Boden und versuchen hosenbodenrutschend die übrigen Pussy-Pussys zu fangen, indem sie mit den Armen rudern.

Der letzte überlebende Pussy-Pussy hat gewonnen.

## **Ochs am Berg**

*Spieleraufstellung wie bei Oktopuss; Oktopuss ist jetzt der Ochs.*

*Der Ochs steht mit dem Rücken zu den anderen und ruft: „1-2-3-4 Ochs am Berg!“ Dann dreht er sich schnell um. Solange die Anderen den Rücken des Ochsen sehen, dürfen sie laufen. Dreht sich der Ochs um, müssen alle still stehen bleiben. Wer sich jetzt noch bewegt, muß zurück zum Anfang. Gewonnen hat, wer zuerst beim Ochs ankommt.*

## Der Tausendfüßler

Anzahl der Mitspieler: je mehr, desto besser (mindestens 10) !

Material: keines

Spielbeschreibung:

Es werden beliebig viele Mannschaften zu fünf oder mehr Wölfingen gebildet. Jede Mannschaft setzt sich hintereinander in eine Reihe auf den Boden, wobei der Hintermann seinen Vordermann umarmt. Auf ein Startzeichen hin, beginnt nun jeder Tausendfüßler auf ein bestimmtes, vorher festgelegtes Ziel zuzurobben. Sollte ein Tausendfüßler irgendwo auseinanderbrechen, d.h. irgendwer hat seinen Vordermann losgelassen, scheidet die Mannschaft leider aus. Welche Mannschaft zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Bemerkung:

Nachdem die Wölfinge darin ein wenig Geschick bekommen haben, kann man dem Tausendfüßler Hindernisse in den Weg legen; der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt.

## Tier - Spiel

Jeder kriegt eine Karte mit einem Tier drauf, die solange ausgetauscht werden, bis einer Stopp ruft. Jetzt müssen alle ihr Tier nachmachen und die anderen von der Familie suchen. Einer von der Familie setzt sich auf einen Stuhl und auf dessen Schoß kommen die anderen.

## Kampf dem Virus

(auch bekannt unter dem Namen „Väterchen Frost“)

Anzahl der Mitspieler: auch hier gilt: je mehr, desto besser!

Material: keines

Spielbeschreibung:

Je nach Größe der Gruppe, werden aus den Wölfen unterschiedlich viele Viren ausgesucht (fangt einfach mal mit zwei Viren an!). Diese machen jeden Wölfling krank, nachdem sie ihn einmal gefangen haben. Ein kranker Wölfling sinkt in die Knie oder beugt sich (schmerzgepeinigt) nach vorne, um zu zeigen, daß er von einem Virus befallen worden ist. Zwei gesunde Wölflinge können aber einen Kranken heilen: Sie nehmen ihn in ihre Mitte, fassen sich an den Händen und rufen laut: „Kampf dem Virus“. Ein so behandelter Wölfling ist wieder gesund und kann munter weiterspielen.

Das Spiel ist dann zuende, wenn die Viren alle krank gemacht haben, oder die gesunden Wölflinge sich lange genug gegen die Viren gewehrt haben (Der Zeitpunkt kann, muß aber nicht vorher festgelegt sein).

## **Guten Morgen, Herr Nachbar**

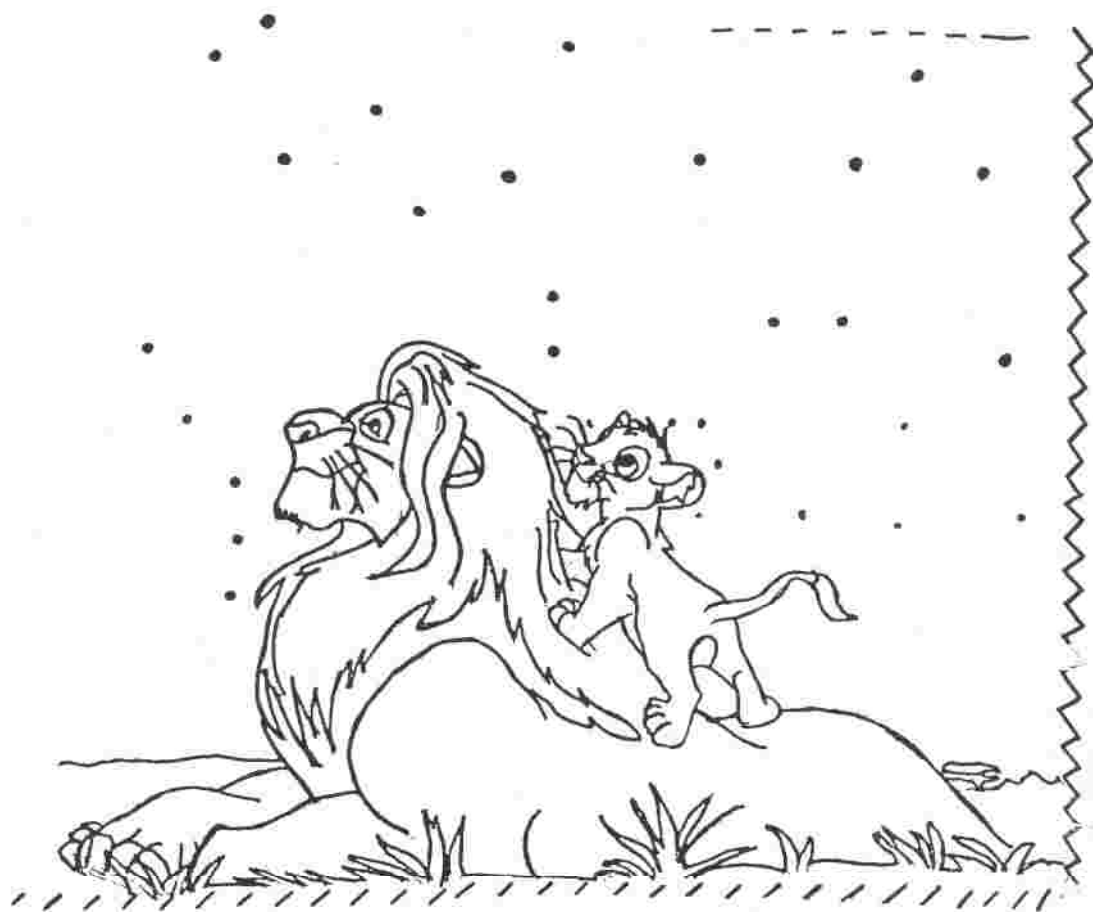
*Die Kinder stehen im Kreis und fassen sich an. Eines steht außerhalb, es läuft hinter den anderen vorbei und gibt irgendeinem Kind einen Klaps auf den Rücken. Dieses läuft entgegengesetzt herum, bis sich beide treffen. Dann bleiben beide stehen und geben sich die Hand, wobei das abgeschlagene Kind sagt: „Guten Morgen, Herr Nachbar, wie geht's, wie steht's? Auf Wiedersehen!“*

*Nach diesen Worten laufen beide in der alten Richtung weiter. Wer zuerst in die Lücke gelangt, hat seinen Platz, während der andere sich weiter wie vorher darum bemühen muß.*

## **LIMBORANZ**

**Material:** Besenstiel, Zeltstange oder Ast

**Spielverlauf:** *der Stiel wird ca. 1 Meter über dem Boden gehalten und die Spieler müssen Limbo o.ä. unter dem Stiel durchtanzen. Die Hände dürfen dabei den Boden nicht berühren. Nach jedem Durchgang wird der Stiel 10 cm tiefer gehalten. Sieger ist, wer übrigbleibt, ohne hinzufallen. (Belohnung)*

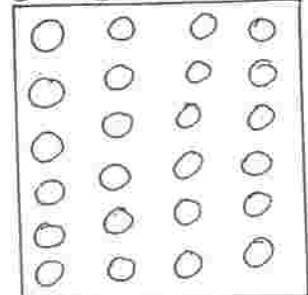


## TWISTER

Vorbereitung: ein Bettlaken mit bunten Punkten wie folgt angeordnet

- 1 Würfel mit den 4 Farben
- 1 " mit rechte Hand, linke Hand, rechter Fuß, linker Fuß  
( anstelle der Würfel können auch Karten verwendet werden )

grün gelb blau rot



2 Spieler stehen sich gegenüber am Ende des Bettlakens und folgen simultan die Befehle. Z.B. rechte Hand auf blau, linker Fuß auf

grün.

Das Ziel des Spieles ist es, daß beide Spieler das Spielfeld überqueren, ohne daß einer der beiden Spieler umfällt.

## TWISTER II

Vorbereitung: Es werden Karten vorbereitet, auf denen zwei Körperteile stehen. Es ist alles erlaubt ( wie z.B. Po-Knie, Hand-Hand, aber auch Nase-Bauchnabel), allerdings sollten solche Sachen wie Nase-linke Fußsohle vermieden werden.

Ein Paar steht sich gegenüber und muß nun versuchen, so viele Karten wie möglich mit den beiden geforderten Körperteilen festzuhalten, ohne daß eine Karte herunterfällt.

Bsp.: Nase-Bauchnabel

Spieler 1 drückt den Zettel mit seiner Nase an den Bauchnabel von Spieler 2

Gewonnen hat das Paar, das am Ende die meisten Karten einklemmen konnte.



### Wechselt das Bäumchen

Alle Wölfis stehen in einem Kreis, ohne sich die Hände zu reichen.

Ein Fänger steht außerhalb. Dieser klatscht nun dreimal in die Hände und ruft laut

„Wechselt die Bäumchen, ein, zwei, drei“

Daraufhin müssen alle ihren Platz verlassen und schnell versuchen einen neuen zu erreichen.

Natürlich wird dies nicht allen gleich schnell gelingen. Diesen Augenblick nutzt der Fänger, um so viele wie möglich abzuschlagen.

Alle Abgeschlagenen müssen warten, bis das Spiel vorbei ist.

### Bruder hilf

Ein Wölfi versucht, die anderen zu fangen.

Jeder der in Gefahr ist, gefangen zu werden, kann sich retten, indem er laut „Bruder hilf“ ruft.

Derjenige der am nächsten steht kann ihm nun die Hand reichen, so kann er nicht mehr gefangen werden.

### Drachenschwanzduell

Alle Wölfis verwandeln sich in kleine Drachen. Alle Drachen stecken sich als Schwanz ein Taschentuch o.ä. hinten an den Gürtel oder Hosensbund.

Mit Drachengebrüll könnt ihr nun aufeinander zustürzen und versuchen euch die Drachenschwänze zu klauen. Wer die meisten Schwänze ergattert hat, hat gewonnen.



## Hexe und Zauberer

Spielregel: Eine Hexe wird ausgesucht, dann muß die Hexe weg gehen und sich die Augen zu halten. Wenn die Hexe ein Kind gebatscht hat, muß das Kind stehen bleiben. Heimlich kann der Zauberer zu dem Kind gehen und es frei batschen. Wenn dann aber die Hexe dem Zauberer hat, ist das Spiel aus. Die Hexe muß aber dem Zauberer zuerst finden.  
Ende.

Von Stefanie u. Larina



Wölflinge aus  
Nim-Sulzbach

# D i e G a l l i e r

## Spielvorbereitung:

1. Das Spiel wird mit zwei Mannschaften gespielt.
2. Es ~~spielen~~ dürfen nur so viele Karten im Spiel sein, wie Mitspieler vorhanden sind. Die Anzahl der in dem Spiel befindlichen Troubadix, Obelix, Asterix-Karten kann angepaßt werden, sollte aber in beiden Mannschaften gleich groß sein.  
Sollte es eine ungerade Anzahl an Mitspielern geben, so bekommt eine Mannschaft eine Troubadix-Karte mehr
3. Mischt alle im Spiel verbliebenen Karten
4. Jeder Mitspieler darf eine Karte ziehen, ohne das ein anderer Mitspieler diese Karte sieht.
5. Alle Mitspieler einer Mannschaft ( gleiche Kartenfarbe ) sammeln sich.  
Jede Mannschaft sucht sich auf dem Spielgelände einen Platz für ihr Gallierdorf und begibt sich dorthin.

## Spielregeln:

Berühren sich zwei Spieler, so hat jeder seine Spielkarte zu zeigen.

Der Spieler mit den meisten roten Punkten hat den anderen Spieler gefangen und bringt diesen in sein Gallierdorf.

Jeder Gefangene kann durch einen nicht gefangenen Spieler der eigenen Mannschaft befreit werden, in dem dieser ihn berührt.

Ausnahme: Idefix (1 roter Punkt) kann Majestetix (5 rote Punkte) schlagen.

Aus dem Römerdorf kann man durch einen eigenen Spieler wieder befreit werden.

## Spielende:

Wenn alle Miraculix eine Mannschaft gefangen sind, ist das Spiel beendet und diese Mannschaft hat verloren.



# Die Gallier

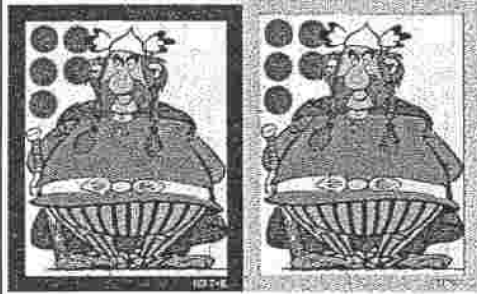
Die Gallier, ein Spiel für 2 Mannschaften mit bis zu 16 Mitspielern.

**Zu dem Spiel gehört:**

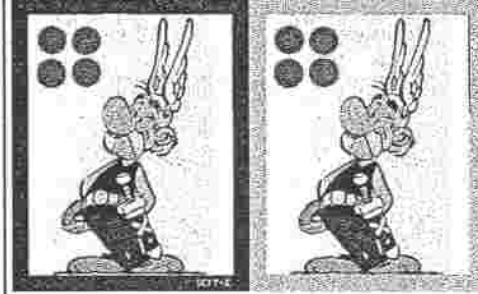
1x Bedienungsanleitung 1 Satz Spielkarten Blau 1 Satz Spielkarten Orange

*Jeder Satz Spielkarten besteht aus:*

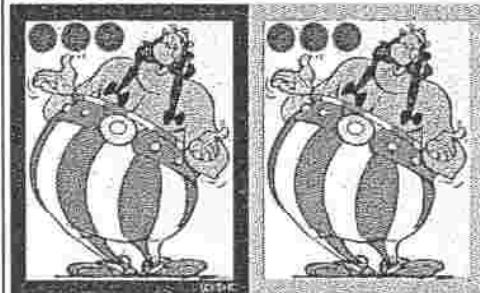
1 x Majestätix



4 x Asterix



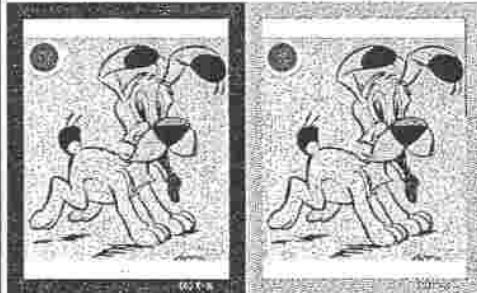
4 x Obelix



4 x Troubadix



1 x Idefix



2 x Miraculix



↑  
Karten-  
spielsatz  
blau

↑  
Karten-  
spielsatz  
orange

↑  
Karten-  
spielsatz  
blau

↑  
Karten-  
spielsatz  
orange



## Ich bin nicht der einzige Spatz auf der Welt

**Spiel:** Wenn ihr euch umschaud, stellt ihr fest, daß noch viele andere Spatzen hier im Raum sind. Da wir alle noch kleine Spatzen sind, die noch nicht fliegen können, steigen wir aus unseren Nestern. Nun sucht sich jeder einen anderen Spatz, mit dem er dieses Spiel spielen will. Faßt ihn an der Hand und stellt euch irgendwo hin und wartet dort bis sich alle Paare gefunden haben.

Geht jetzt zusammen im Raum umher. Immer wenn ihr ein Paar trifft, grüßt euch mit einem heftigem Kopfnicken.

Jetzt bleibt stehen, verabschiedet euch von eurem Partner, indem ihr vorsichtig die Schnäbel (Nase) reibt. Nun geht ihr zu einem anderen Spatz mit dem ihr die nächste Runde Spielen wollt.

Stellt euch bitte Rücken an Rücken. Streckt dann eure Flügel (Hände) nach hinten und faßt die Flügel eures Partners an. Haltet die Hände fest verbunden und jetzt Versucht, mit vorsichtigen Schritten durch den Raum zu gehen. (Dann stehenbleiben / Verabschiedung Schnäbelreiben).

Sucht euch einen neuen Partner. Stellt euch nebeneinander und faßt euch bei der Hand. Geht in die Knie und hüpf wie ein kleiner Vogel durch dem Raum. Laßt euch dabei nicht los. Paßt auf das keiner von euch umkippt. Stellt euch wieder hin und verabschiedet euch, und sucht einen neuen Partner. ich möchte jetzt das der kleinere von euch die Augen schließt, der größere ihn bei der Hand nimmt, und ihn wie einen Blinden durch den Raum führt. Seid sehr behutsam dabei und paßt auf, daß der blinde Partner sich sicher fühlen kann und nirgendwo anstößt. Stoppt jetzt verabschiedet euch und sucht euch einen neuen Partner.

Diesmal werdet ihr nicht umhergehen, sondern an Ort und Stelle bleiben. Stellt euch voreinander hin legt die Hände auf die Schultern des Partners. Schüttelt den Partner kräftig und schreit wie ein Adler.(Verabschiedung und den neuen Partner suchen).

Stellt euch vor, ihr wäret große Straußenvögel... Faßt euch bei der Hand. Gleich sollt ihr ganz schnell durch den Raum laufen. Dabei müßt ihr gut aufpassen daß ihr nicht zusammenstoßt. Ihr müßt euer Tempo so regulieren, das ihr keine Zusammenstöße verursacht.

Stop! Jetzt möchte ich, daß wir zusammen einen großen Kreis bilden, uns mit schnabelreiben vom linken und rechten Partner Verabschieden, und wieder in unsere Nester zurückkehren.



## Fahnenklauen

Vorbereitung:

2 Tücher

2 Mannschaften

Spielverlauf:

Teste Mannschaft

bekommt eines von den Tüchern, und versteckt es an geheimes Orten. Die eine Mannschaft muss jetzt versuchen, das Tuch der anderen Mannschaft zu finden und dann in ihr versteckt zu legen, aber so dass es keiner von der anderen Mannschaft sieht.

Die andere Mannschaft versucht auch das Tuch zu finden und wieder zu verstecken. Dieser Spielverlauf kann ca. 30 Minuten durchgeführt werden. Welche Mannschaft am ~~Schluss~~ Schluss alle Tücher hat, ist die Siegermannschaft.

### Goldener Hirsch

Alle Wölfe sind Hirsche und laufen auf einem begrenzten Feld. Die Hirsche bestimmen einen als Goldener Hirsch, der die anderen frei schlagen darf.

Der vorher bestimmte Jäger muß nun versuchen, die Hirsche zu fangen. Die gefangenen Hirsche dürfen nur vom Goldenen Hirsch freigeschlagen werden.

Sobald der Goldene Hirsch gefangen wird, ist das Spiel zu Ende.

### A-Zerlatschen

Der Fänger baut sich aus Holzstöcken ein großes A, alle anderen Wölfe müssen sich verstecken. Der Fänger geht nun auf die Suche nach den Versteckten, diese versuchen unterdessen das A kaputt zu machen. Der Fänger muß das zerstörte A wieder aufbauen. Hat er einen Wolf gefunden und abgeschlagen, muß er schnell zum A rennen, sich drauf stellen und laut rufen „1, 2, 3 der/die (Name des Wolf) ist da. Wenn er so alle gefangen hat, ist das Spiel zu Ende. Wird das A aber von jemandem zwischendurch zertreten, sind alle Gefangenen wieder frei.

### Englische Bulldogge

Dieses Spiel könnt ihr auf einem eingegrenzten Feld spielen, daß nicht zu breit dafür aber etwas länger sein sollte.

Einer aus der Wolf-Gruppe ist der Fänger (die englische Bulldogge) und stellt sich an das Ende des Spielfeldes, der Rest der Gruppe steht an der gegenüberliegenden Seite.

Die Gruppe und der Fänger gehen nun aufeinander zu. Die Gruppe muß versuchen an der Bulldogge vorbeizulaufen; die Bulldogge muß versuchen einen aus der Gruppe zu fangen und diesen hochzuheben. Schafft er dies, ruft er laut „Englische Bulldogge“, dadurch wird der Gefangene auch zu einer englischen Bulldogge.

Jetzt gibt es also zwei Fänger, die natürlich zu zweit ein Gruppenmitglied viel besser hochheben können. Wehrt sich ein Gefangener und kann sich befreien, gehört er wieder zur Gruppe. Es wird so lange gespielt, bis nur noch einer aus der Gruppe übrig bleibt, dieser ist dann in der nächsten Runde die englische Bulldogge.

### Katz und Maus

Bestimmt ein Spiel, daß viele von euch noch aus ihrer Kindergartenzeit kennen.

Alle reichen sich die Hände und bilden einen Kreis. Die vorher ausgesuchte Katze steht außerhalb, die Maus im sicheren Innern des Kreises. Die Katze ruft nun „Maus, Maus komm heraus, sonst kratz ich dir die Augen aus!“ Die Maus antwortet: „Versuch's doch mal!“

Die Katze versucht nun mit allen Mitteln an die Maus heranzukommen. Die Maus wird aber durch den Kreis geschützt, das heißt alle müssen aufpassen und dafür sorgen, daß die Katze nicht in den Kreis gelangen kann.

### Atomspiel

Dieses Spiel ist bei den Mbundu-Kindern in Angola sehr beliebt. Hier kann eure ganze Meute mitspielen.

Alle gehen im Kreis, wenn der vorher ausgesuchte „Rufer“ eine Zahl zwischen 1 und 5 verkündet, laufen alle sofort zu Kleingruppen in der Größe dieser Zahl zusammen. Ist eine Kleingruppe zu groß oder zu klein, scheiden diese Spieler aus.

Spannender wird's, wenn ihr die Zahlen in der Sprache der Mbundu-Kinder ruft:

eins = mosi      zwei = Vati

drei = tatu      vier = gualla      fünf = talu



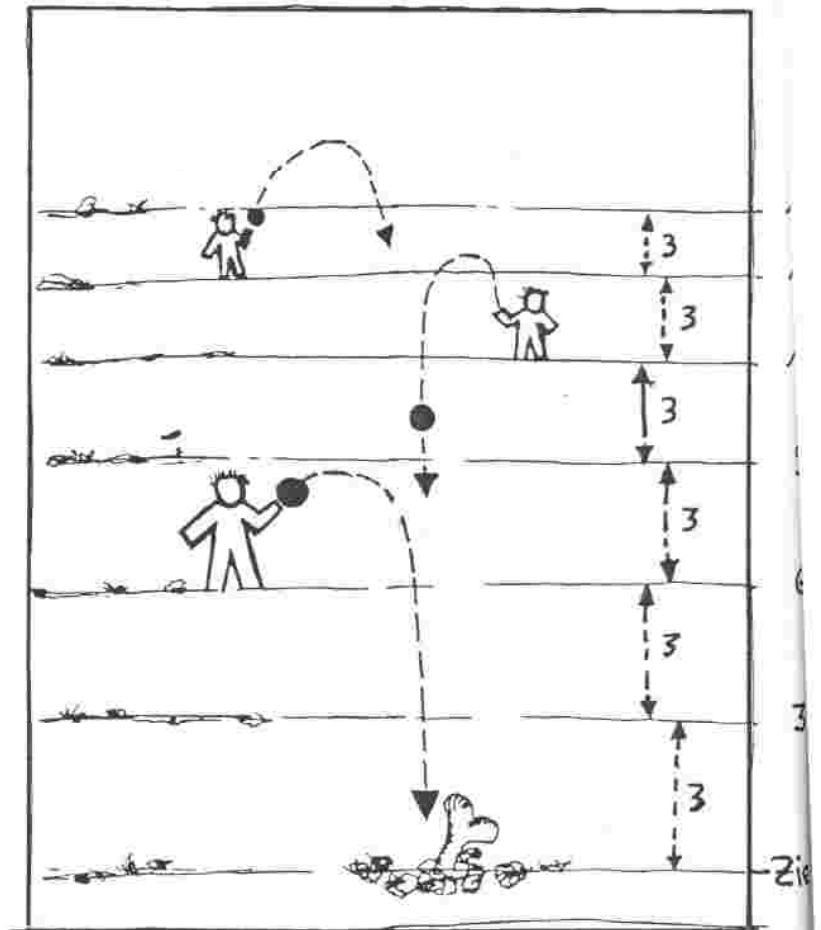
## La Palma

### altes bolivianisches Spiel

Ein Knochen oder ein Stock wird als Ziel in die Ecke gesteckt.

Mit langen Schritten wird nun die Entfernung abgemessen. Alle 3 Schritte wird eine Linie gezogen. Das Spiel beginnt 18 Schritte vom Ziel entfernt. Gespielt wird mit einem kleinen Ball, der aus alten Lappen und Kordel gemacht ist. Der Reihe nach versuchen die Spieler das Ziel zu treffen. Wer es trifft, darf bis zur nächsten Linie vorrücken. Ein Spieler steht hinter dem Ziel. Er muß den Ball jedesmal zurückwerfen. Wer das Ziel nicht trifft, versucht es in der nächsten Runde noch einmal. Gewinner ist, wer als erster von der letzten Linie aus das Ziel getroffen hat.

Dieses Spiel kann man auf dem Schulhof spielen, auf einem Sportplatz oder auf der Straße ohne Autoverkehr. Statt des Knochens kann man eine Blechdose nehmen (mit Steinen beschweren), statt des Lumpenballes alte Tennisbälle oder einen Schlagball.





## Spiel 1: Scheuerlappen-Turnier

Zwei gleich große Mannschaften sitzen einander in nicht zu geringem Abstand gegenüber. Sie werden spiegelverkehrt durchnummeriert. Vor jeder Nr. 1 steht - zwischen den Fronten - ein Stuhl, der als Tor dient; daran ist ein Schrubber angelehnt. In der Mitte des Zwischenraumes liegt ein Scheuerlappen.

Wenn der Gruppenleiter eine Nummer aufruft, ergreifen die beiden Betroffenen den Schrubber ihrer Mannschaft, stürzen auf den Scheuerlappen zu und versuchen, ihn ohne Zuhilfenahme von Händen und Füßen ins gegnerische Tor zu schieben.

Ist ein Tor gefallen, wird der Scheuerlappen wieder in die Mitte gelegt, die Schrubber werden wieder an die Tore gestellt und der Spielleiter ruft wieder eine neue Nummer auf.

Sobald eine Mannschaft zwanzig Tore „geschossen“ hat, ist das Spiel zu Ende.

## Das Mülleimerspiel

Anzahl Mitspieler: mindestens 2, aber je mehr Mitspieler desto besser!  
Material: Ein großer Plastikmülleimer, oder ein anderer, ähnlicher Gegenstand

Spielbeschreibung:

Die Wölflingsmeute faßt sich an den Händen und bildet einen Kreis. In der Mitte steht ein großer Plastikmülleimer. Auf ein Startzeichen hin, versucht nun jeder, daß einerseits seine Mitspieler den Mülleimer berühren und andererseits, daß ihm nicht dasselbe widerfährt. Denn: Wer den Mülleimer berührt oder die Hand eines anderen losläßt, scheidet aus. Der Kreis wird dann erneut geschlossen und auf das Startsignal hin, beginnt der ganze Spaß von vorne, bis der Gewinner feststeht.

## Feuer, Wasser, Blitz

Ein Spielleiter, alle anderen rennen herum.

Der Spielleiter ruft Begriffe, die anderen müssen so schnell wie möglich reagieren. Wer als letzter reagiert, scheidet aus.

Begriffe (beliebig erweiterbar):

**FEUER:** auf den Bauch legen

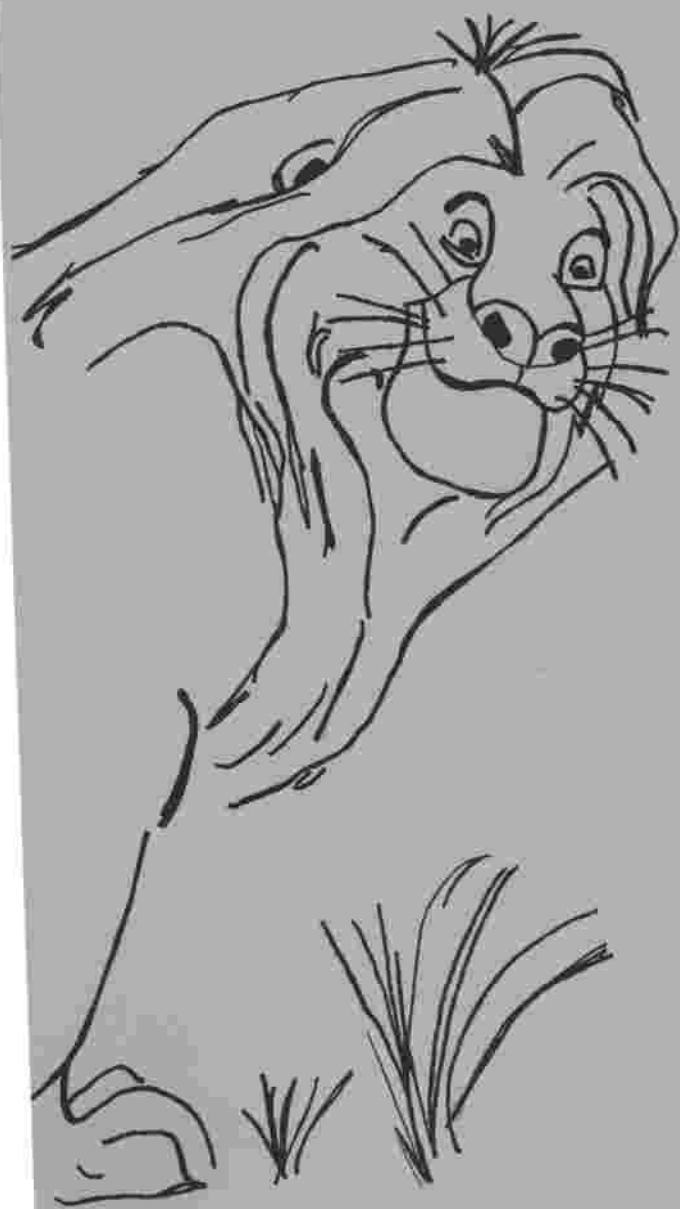
**WASSER:** irgendwo draufstellen

**BLITZ:** sofort starr stehenbleiben

**DONNER:** auf den Boden stampfen

**MARIENKÄFER:** auf den Rücken legen, mit Armen und Beinen strampeln

**SONNE:** Arme ausstrecken, Beine grätschen



*Spiele für*

*verregnete Gruppenstunden*



## Morsen

Wenn sie das Morse-Alphabet beherrschen, können sie alle möglichen Botschaften übermitteln, indem sie zwei Löffel aneinander schlagen, gegen Wände klopfen oder mit einer Taschenlampe blinken.

Der Code ist relativ leicht zu lernen (aufschreiben / Lernkarten)

A .- B -... C -.-. D -.. E .- F ..-. G ---. H .... I .. J .--- K -.-. L .-.. M -  
N -. O --- P .--. Q --.- R ---. S ... T - U ..- V ...- W .-- X -.-. Y -.-. Z --..

1 .---- 2 ..--- 3 ...- 4 ---- 5 ..... 6 -.... 7 ---...  
8 ---.. 9 ----. 0 -----

Erklärung:

. bedeutet kurz                      - bedeutet lang

Beispiel: ...-... bedeutet SOS (wenn Hilfe benötigt wird)

(nicht zum Spaß benutzen - kann teuer werden!!)



## **Chuy**

(Sprich: tschui)

Spiel mit Bohnen, Kieselsteinen oder Murmeln.

Chuy ist eine Bohnenart, die wild in den Anden wächst. Man kann sie nicht essen.

Sucht Euch eine kleine Vertiefung im Boden. Jeder Spieler hat ein Steinchen, eine Bohne oder Murmel. Alle stehen an einer Linie, etwa 4-5 m von der Vertiefung entfernt. Jeder Spieler wirft nun sein Steinchen in die Nähe der Vertiefung. In der nächsten Runde versuchen die Spieler nacheinander mit dem eigenen Steinchen das Steinchen eines anderen Spielers durch Schnippen mit dem Zeigefinger oder dem Daumen in das Loch zu befördern.

Wem es gelingt, der bekommt einen Punkt und kann noch einen Versuch machen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, falls sein Stein noch im Spiel ist. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gemacht hat.

Man kann Chuy auch mit mehreren Steinchen pro Spieler machen. Dann muß man sich aber gut die Farbe oder Form der eigenen Steinchen oder Murmeln merken.

## **Rippel-Tippel**

Man braucht einen Korken, vorher an einem Ende ankorkeln. Die Mitspieler erhalten den Namen Rippel-Tippel 1, Rippel-Tippel 2 usw.

Rippel-Tippel 1 fängt an: „Rippel-Tippel Nr. 1 ohne Tippel ruft (z.B.) Rippel-Tippel Nr. 5 ohne Tippel.“ Dies ist nun der Einsatz für Rippel-Tippel Nr. 5. Er muß nun ebenfalls einen seiner Mitspieler rufen. Verpaßt er seinen Einsatz oder verhaspelt er sich beim Sprechen oder macht sonst einen Fehler, bekommt er mit dem Korken einen schwarzen Punkt - den Tippel - ins Gesicht. Er ist nun der Rippel-Tippel Nr. 5 mit einem Tippel .....

Es wird solange gespielt, bis alle mindestens einen Tippel haben oder solange ihr Lust habt.

## GEHEIMSCHRIFT FÜR DAS RUDEL

Kryptogramme sind verschlüsselte Botschaften. Hier eine ganz simple, die auf Vertauschung von Buchstaben beruht.

Sie ordnen dazu ganz einfach jedem Buchstaben des Alphabets einen neuen Buchstaben zu. Ihr Lösungsschlüssel könnte dann so aussehen:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
C E K P A D J O U V I M L R W X N H B S Y Z O T G F

Mit diesem Schlüssel ließe sich das Wort „Lexikon“ als „Matuiwr“ wiedergeben.

### Was können Kinder nun mit diesem Schlüssel anfangen?

Sie können sich rudelintern Nachrichten zukommen lassen, ohne das ein anderer diese lesen kann (z.B. auf einer Wanderung) oder sich Briefe in Geheimschrift schreiben.

Ich gehe davon aus, daß die Kinder sehr viel Spaß haben werden.

Wichtig: den Code sollte sich allerdings jedes Kind aufschreiben, da sonst ein entschlüsseln fast unmöglich wird!

## Geräusche, Krach, Palaver

Material: ein Bettlaken  
Dinge, die die unterschiedlichsten Geräusche erzeugen  
z.B. Papier, Zwieback, Wasser, Messer und Gabel ...

Ein Wölfi versteckt seine unterschiedlichen Geräuschemacher hinter dem aufgespannten Bettuch, natürlich dürfen die anderen diese vorher nicht sehen.

Dann müssen alle ganz leise sein und genau hinhören, welches Geräusch hinter dem Vorhang gerade erzeugt wird. Wer es weiß, schreibt es auf sein Blatt Papier.

Hat der Wölfi hinter dem Vorhang alle seine Geräusche erzeugt, tauschen sich alle Wölfi über die gehörten Geräusche aus.

Nun ist ein anderer Wölfi mit anderen Geräuschen dran.

### Der Zauberbann

Alle setzen sich in einen Kreis. Ein Kind hat zwei Topfdeckel. Alle reden miteinander und bewegen sich, wenn aber der Topfdeckel-Gong ertönt, müssen alle Kinder still sitzen und wer etwas gesagt hat, muß solange das gleiche sagen, bis ein neuer Gong kommt.

### Der Richter

Alle sitzen auf Stühlen sich in zwei Reihen gegenüber. Einer ist Richter. Der geht durch die Reihe und fragt alle etwas, aber nur das Kind gegenüber darf antworten, antwortet doch der Gefragte, so ist das Kind der Richter.

### Alle Sachen fliegen hoch

Alle sitzen am Tisch. Einer fängt an und nennt Dinge die fliegen können und sagt z. B. „Alle Enten fliegen hoch“ Bei hoch heben alle ihre Hände. Wenn das Kind aber etwas nennt, das nicht fliegen kann, darf es selber die Hände heben, die anderen aber nicht. Wer da nicht aufpasst, scheidet aus.

## **Pusterohr**

Mit Strohhalmen kannst du nicht nur trinken, sondern auch ein fetziges Spiel veranstalten. Stecke einen Zahnstocher in einen Strohhalm und puste kräftig hinein. Was glaubst du wohl wie weit dein Zahnstocher fliegt?

Gute Puster bringen es immerhin auf 8 Meter.

Du kannst natürlich auch gegen andere Puster antreten und ein WETTPUSTEN Z.B. in einen bestimmten Gegenstand (Kübel, Eimer...) veranstalten.

## **Der verflixte achte Kniff**

Noch ein Spielchen für verregnete Tage oder wenn du mal Lust auf etwas kniffliges hast. Also, nimm ein Blatt Papier und falte es sieben mal. Beim achten falten wirst du heftigste Schwierigkeiten bekommen, denn jedes beliebige Papier wird zu dick, wenn man zum verflixten achten Kniff kommt.

Mit diesem Kniff kannst du natürlich auch andere Wölflinge oder Erwachsenen verblüffen. Frage einfach, ob sie wissen, wie man ein Papier faltet. Jeder ist natürlich überzeugt, daß er das kann. Du weißt natürlich, daß, spätestens beim achten Kniff Schluß ist.

## **Fühl-Kino**

Versteckt in jeweils einem Schuhkarton ein Material, welches sich gut erfühlen lässt (z.B. Fell, Schmiergelpapier, Seife, Korke...). Nun schneidet in jeden Karton ein Loch in der Größe einer Kinderhand. Jetzt muß sich der erste Mitspieler durch euer „Kino“ durchfühlen. Jeder richtig erratene Gegenstand ergibt einen Punkt.

## **Fehlersuche, versteckte Lügen**

Einer von euch liest einen Text vor oder erzählt eine Geschichte in der bis zu 10 Fehler oder faustdicke Lügen versteckt sind. Die anderen versuchen sich beim Vorlesen diese Lügen aufzuschreiben. Wer alle Fehler /Lügen gefunden hat darf die nächste Lügengeschichte erzählen.

## **Spatzenbalance**

Sucht euch einen Partner und stellt euch voreinander hin. Dann reicht eurem Partner die Hände. Stellt die Fußspitzen gegeneinander und beginnt dann, euch zurückzulehnen, bis eure Arme weit ausgestreckt sind. Wenn ihr hierbei stets versucht die Balance zu halten, kann euch nichts passieren.

Um es noch schwieriger zu machen, könnt ihr versuchen, euch nun langsam mit eurem Partner hin und her zu schwingen. Dann stoppt, bedankt euch bei eurem Partner für den Halt und sucht euch einen neuen Partner.



### Mark-Verstecken

Alle sitzen im Kreis um einen Tisch. Einer muß aufpassen wo sich die Mark befindet, die die anderen unter dem Tisch weitergeben. Der Aufpasser kann „Hände auf den Tisch“ sagen, dann müssen alle die Hände auf den Tisch legen, der eine mit der Mark und der Aufpasser muß raten wo die Mark ist.

### PLATZKARTEN

Alle Spieler sitzen in einem Kreis und bekommen eine Spielkarte. Nachdem sie sich ihre Spielfarbe (Herz, Kreuz, etc.) gemerkt haben, werden die Karten wieder eingesammelt und gemischt. Nun wird eine Karte nach der anderen gezogen und die Spielfarbe laut gesagt. Die Spieler, deren Farbe genannt wird, dürfen einen Platz nach rechts rutsch, d.h. sie sitzen dann auf dem Schoß ihres Nachbarn. So geht es weiter, bis ein Spieler seinen Ausgangspunkt erreicht hat. Es gibt jedoch ein Hindernis: es kann nur derjenige weiterrücken, auf dessen Schoß niemand sitzt, d.h. sobald jemand auf meinem Schoß sitzt und meine Farbe genannt wird, kann ich nicht weiterrücken, sondern muß warten, bis mein Schoß frei wird. Es kann passieren, daß 5 oder mehr Leute auf einem Schoß sitzen.

## PANTOMIMENRATEN

ca. 5 Freiwillige (oder Nichtfreiwillige) gehen vor die Tür. Im Raum führt jemand eine längere Pantomime vor (z.B. eine Mutter geht mit ihrem Baby im Kinderwagen spazieren. Das Kind schreit und die Mutter hebt es aus dem Wagen heraus. Sie riecht an der Pampers, es stinkt. Daraufhin wickelt sie das Kind und legt es wieder in den Kinderwagen). Die anderen Leute im Raum wissen, worum es sich handelt. Nun wird der erste Freiwillige hereingerufen und im wird die Pantomime vorgeführt. Danach wird der 2. Freiwillige hereingerufen und der erste führt ihm vor, was er glaubt gesehen zu haben. So geht es weiter, bis schließlich der letzte Freiwillige die Pantomime gesehen hat, der nun sagen muß, was die Pantomime dargestellt haben könnte.

## ZEITUNGSSCHLAGEN

Alle Mitspieler sitzen im Kreis, in dessen Mitte in Eimer / Papierkorb o.ä. steht. Ein Mitspieler hat keinen Stuhl und steht mit einer zusammengerollten Zeitung in der Mitte. Der Spieler läuft nun zu einem sitzenden Mitspieler und schlägt ihn mit der Zeitung sanft (!!) auf die Knie. Dann läuft er zurück zur Mitte, steckt/wirft die Zeitung in den Eimer und versucht den Platz des „Angeschlagenen“ zu erreichen. Dieser rennt jedoch, nachdem er angeschlagen wurde, dem Schläger hinterher, nimmt die Zeitung aus dem Eimer und versucht, den Schläger abzuschlagen, bevor sich dieser auf den freien Stuhl setzen kann. Gelingt es ihm, so muß der Schläger von neuem sein Glück versuchen. Gelingt es ihm jedoch nicht, so bleibt er im Kreis und muß nun selbst versuchen, einen Platz zu ergattern.

## Lieder-Show

Unterteilt eure Meute in Kleingruppen. Jede Kleingruppe erhält nun einen Umschlag mit drei bekannten Liedertexten.

Davon muß sich jede Gruppe einen Text raussuchen und diesen nach zwei Minuten Probe möglichst originell den anderen vorführen.

## Hänschen piep mal

Alle Wölfis sitzen in einem Stuhlkreis.

Einer steht in der Mitte mit verbundenen Augen.

der „Blinde“ setzt sich nun auf einen Schoß und sagt „Hänschen piep einmal“. Derjenige, auf dem er sitzt muß nun piepsen. Wird er vom Blinden an seinem Piepsen erkannt, tauschen die beiden die Rollen. Erkennt der Blinde den „Piepser“ nicht, muß er einen Schoß weiterrutschen.

## Spiel 2: Blickkontakt

Spieler: Großgruppe

Material: /

Dauer: 10 - 20 Minuten

Der Raum sollte hell erleuchtet sein. Die Eltern sitzen im Kreis, schließen die Augen, ballen die Hand zur Faust und recken nur den Daumen nach oben. Der Spielleiter geht langsam im Kreis herum, berührt die Daumen aller Mitspieler leicht - bis auf einen, dem er kräftig den Daumen drückt. Das ist der Killer. Nachdem der Spielleiter die Runde im Kreis beendet hat, gibt er bekannt, daß der Killer sich nunmehr unter den Anwesenden befindet und daß es eine gemeinsame Aufgabe sei, ihn zu identifizieren. Nun beginnt das Spiel. Der Killer versucht mit eiskalten und gezielten Blicken zu töten. Wer sich von einem solchen mörderischen Blick getroffen fühlt, sagt laut „Ich bin tot“ und legt sich - damit er als Toter erkennbar wird - weit zurück. Tote spielen nicht weiter mit. Wer unter den Lebenden meint, den Killer entdeckt zu haben, hebt die Hand und sagt „Ich stelle einen Verhaftungsantrag“. Wenn ein zweiter ebenfalls einen Verhaftungsantrag stellt, zählt der Spielleiter „1-2-3“. Bei der Zahl drei zeigen beide Verhaftungs-Antragssteller auf denjenigen, den sie für den Killer halten. Zeigen sie auf zwei verschiedene Personen (von denen einer der Killer sein kann), so geht das Spiel weiter, der Killer kann weiter killen. Nur wenn beide Antragssteller wirklich gleichzeitig auf den Killer zeigen, ist dieser identifiziert. Raffinierte Killer neigen dazu, selbst Verhaftungsanträge zu stellen, das macht die Lage noch undurchschaubarer.

## Kettengeschichte

Alle sitzen im Kreis, in der Mitte des Kreises steht eine Märchenkerze oder etwas ähnliches, was euch hilft ein Märchen zu erfinden.

Ein Wölfi beginnt ein Märchen mit dem Satz „Es war einmal...“ und erfindet nun einen beliebigen Anfang für das Märchen, z.B. Eine dunkle stürmische Nacht im Walde Clarissa, als plötzlich...“

Der nächste Wölfi spinnt das Märchen nun weiter, fügt ein oder mehrere Sätze hinzu, dann ist der Nächste dran... Natürlich könnt ihr selbst entscheiden, wann euer Märchen zu Ende ist, oder den Schluß vorher festlegen, z.B. wenn jeder drei mal dran war ist Schluß.

Es lohnt sich übrigens immer wieder solche erfundenen Märchen auf Cassette aufzunehmen und anschließend aufzuschreiben, so kann z.B. euer eigenes Märchenbuch entstehen.

## Erbswurstrennen

Alle stehen hintereinander in einer Reihe (Wurst). Die Wurst kann im Kreis stehen oder auch kreuz und quer. Jeder Wölfi hält einen Teelöffelstil mit den Zähnen, die Löffelöffnung nach oben.

Der erste in der Wurstschlange legt sich eine Erbse in den Löffel und läßt sie dem zweiten in den Löffel kullern. Die Hände dürfen dabei nicht helfen. Der zweite gibt sie an den dritten usw. Der letzte in der Reihe läuft damit wieder zum Ersten und die Erbse beginnt ihren Weg von vorne. Wer die Erbse fallen läßt, scheidet aus. Sieger ist, wer übrig bleibt.

## In der Dunkelkammer

Ein Wölfling ist der Fotograf.

Dieser schickt alle anderen Mitspieler in einen dunklen Raum um seine „Bilder“ zu entwickeln zu lassen. Die Mitspieler sollen nun in 2 Minuten zu einem Thema, welches der Fotograf vorgibt, auf ein Blatt Papier ein entsprechendes Bild malen. Nach zwei Minuten wird das Licht wieder angemacht und die „entwickelten Bilder“ werden gegenseitig betrachtet, sicherlich kommen die witzigsten Dinge zum Vorschein.

## Löffeltrick

Diesen Trick könnt Ihr mal ausprobieren, wenn's mal so richtig langweilig ist. Bis der Trick so richtig klappt wird es wohl eine Zeitlang dauern, aber nur Mut.

Also, nimm einen normalen Teelöffel und blase leicht in die Vertiefung, so das er ein wenig beschlägt. Dann mußt du den Löffel mit einem Geschirrhandtuch so lange reiben bis er glänzt. Dann setze ihn mit der Vertiefung auf deine Nasenspitze.

Nach ein paar Versuchen wird der Löffel wie von Geisterhand an deiner Nasenspitze hängen bleiben.

## Wellengang

Ein Mitspieler steht im Kreis, alle anderen sitzen; ein Stuhl bleibt frei.

Nun müssen die Sitzenden immer einen Stuhl weiterrücken, während der stehende Mitspieler versucht, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Gelingt es ihm, so muß derjenige in die Mitte, der nicht schnell genug aufgerückt ist.



## A-KA-SO

Bei diesem japanischen Kampfspiel ist es sehr wichtig, daß die Spieler, im Kreis sitzen, sich meditativ einstimmen. Dies kann z.B. mit geschlossenen Augen und durch „Omm“-Laute geschehen.

Der Spielführer beginnt nun, indem er sich mit der Hand über den Kopf streift (als wollte er jemanden skalpieren) und „A“ sagt.

Als nächstes folgt der Nachbar, auf den die Fingerspitzen des Spielführers zeigen.



Der Nachbar schlägt sich nun an den Hals (als wollte er jemandem den Hals durchschneiden), wobei er „KA“ ruft.

Als nächstes folgt wieder der Nachbar auf den die Fingerspitzen zeigen.



Nun ruft der nächste Spieler „SO“, streckt dabei den Arm aus und zeigt dabei auf einen beliebigen Spieler in der Runde.

Dieser beginnt dann von neuem mit einem „A“-Ruf.

Das Spiel soll im Laufe der Zeit immer schneller werden. Wer nicht aufpaßt oder einen Fehler macht, scheidet aus der Runde aus. Er setzt sich am besten außerhalb des Kreises, damit es für die Übriggebliebenen leichter ist.

Gewonnen haben die letzten zwei, die im Kreis übrigbleiben.

## **Sockenschlacht**

Alle Mitspieler ziehen ihre Schuhe aus und setzen sich auf den Boden.

Nun muß jeder versuchen, dem anderen ihre Socken auszuziehen. Wer am Ende des Spiels die meisten Socken gehortet hat, ist Sieger.

Wichtig: Alle dürfen sich nur kriechend fortbewegen.

## **Mord im Dunkeln**

ab ca. 6 Mitspielerinnen

Einer der Wölfis wird vor dem Spiel als Kommissar aus dem Raum geschickt. Dann werden so viele Karten gemischt, wie es Mitspieler im Raum gibt und verteilt. Wer die Herz-Dame zieht, ist der Mörder, alle anderen sind die Tänzer.

Das Licht wird ausgemacht und alle beginnen zu tanzen, bis einer vom Mörder „erstochen“ wird (= auf die Schulter schlagen).

Das Opfer schreit, der Kommissar betritt den Raum. Durch geschickte Fragen, muß er/sie herausfinden, wer der Mörder ist.

## **Obstsalat**

Alle Wölfis sitzen im Kreis, indem ein Stuhl zu wenig ist. Der übriggebliebene Wölfling steht in der Mitte. Die Spieler werden nun in kleine Gruppen mit verschiedenen Obstnamen eingeteilt (z.B. Orangen, Bananen, Apfel...). Der Wölfi in der Mitte ruft jetzt mindestens zwei Gruppen auf, es können aber auch drei oder vier sein die dann flott die Plätze tauschen müssen.

Während dies geschieht, versucht der Wölfi in der Mitte schnell einen freien Stuhl zu erwischen, um sich hinzusetzen. Der Wölfi, der nun keinen Stuhl mehr hat, ruft die nächsten Gruppen auf.

Ruft jemand „Obstsalat“ müssen alle Wölfis die Stühle wechseln.

## **Klatschspiel mit Händen auf dem Tisch**

Alle legen ihre Hände so auf den Tisch, daß man jeweils die zwei Hände der Nachbarn zwischen seinen hat, dann wird eine Klatschreihe gemacht. Wer „pennt“ muß die entsprechende Hand wegnehmen. Doppelschlag bedeutet Richtungswechsel.

## **Hanswurst**

Ein Wölfi macht Grimassen und Verrenkungen und die anderen müssen diese möglichst echt nachmachen. Klatscht der „Hanswurst“ in die Hände, müssen sich alle schnell auf den Boden setzen. Der Wölfi, der sich als letztes auf den Boden setzt ist die nächste Hanswurst.

*Spiele und  
Aktionen*

*für eine Wölfi-Olympiade  
in eurer Gruppenstunde  
und im  
Lager*





### Tierstaffel

Material: Markierungen z.B große Stöcke ,Seile o.ä.  
zwei bis drei Staffelhölzer

Die Laufstrecke für eure Staffel müsst ihr vorher festlegen.Sie sollte in mehrere Abschnitte unterteilt sein.

In jedem Abschnitt müssen sich die gebildeten Kleingruppen nun in verschiedenen tierischen Gangarten fortbewegen.

1. Hüpfen wie ein Frosch
2. Stolzieren wie ein Storch
3. Trampeln wie ein Elefant
4. Kriechen wie eine Schlange.....usw.

Von jeder Kleingruppe läuft jeweils nur einer und muß dabei das Staffelholz in der Hand halten.Wer es beim Laufen verliert muß von vorne beginnen.

Ist derjenige mit Staffelholz am Ende der Laufstrecke angelangt muß er schnell zurücklaufen und dem nächsten Spieler seiner Kleingruppe das Holz übergeben.

### Dreibeiner

Jeder Wolffi sucht sich einen Partner und bindet sich sein linkes Bein mit dem rechten Bein des anderen zusammen.Versucht euch auf verschiedene Arten forwärts zu bewegen.

Anschließend müßt ihr gemeinsam eine Hindernisstrecke bewältigen :

1. über eine Bank springen
  2. unter einem Tisch durch kriechen
  3. Walzer tanzen
  4. auf einem Seil balancieren
- und was euch sonst noch Verrücktes einfällt!!

### Stabbalance-Staffel

Bildet zwei gleich große Mannschaften.Die sollen sich dann im Abstand von ca. 10 Metern gegenüber stehen.Der Rest wird gespielt wie ein normaler Staffellauf,jedoch muß der Staffelstab senkrecht auf der flachen Hand transportiert werden.

### Hangeln

Spannt auf eurem Lagerplatz ein Seil zwischen Bäumen.Nacheinander muß sich jeder vom einem zum anderen Baum hangeln.Die Mannschaft, die in einer bestimmten Zeit die meisten von Baum zu Baum bringt hat gewonnen.

### Luftballontransport

Ein mit Wasser gefüllter Ballon muß zwischen den Füßen eingeklemmt,eine bestimmte Strecke transportiert werden.Natürlich könnt ihr auf dem Weg auch noch Purzelbäume schlagen.

### Blatt reißen

Wer von euch reißt in einer Minute die längste Schlange aus einem Stück Zeitungspapier

## *Woher kommt die Kartoffel??*

Kannst du dir vorstellen, daß es vor 500 Jahren hier in Europa noch keine Kartoffeln gegeben hat? Die Kartoffel gab es damals nur in Südamerika.

Die Anden sind die Heimat der Kartoffeln. Seit etwa 5000 Jahren bauen die Indios Kartoffeln an und haben dabei über 600 verschiedene Kartoffelsorten gezüchtet. Sogar noch in über 4000 Metern Höhe gibt es Kartoffelfelder.

### **Aufgaben:**

- Versuche herauszufinden, wie die Kartoffel nach Europa kam
- Wie viele Sorten werden im Geschäft angeboten?  
Wie heißen sie?
- Welche Kartoffelgerichte kennst du?
- Im Supermarkt findest du verschiedene KartoffelPRODUKTE.  
Schreibe sie auf!

## **Kopf an Kopf Rennen**

Genaugenommen stimmt der Name des Spiels ja nicht. Denn zwischen die Köpfe der Partner wird eine Apfelsine o.ä. geklemmt und das Wettrennen kann losgehen.

Wir sollten die Rennstrecke nicht zu lang wählen, denn es geht nur langsam vorwärts

Fallenlassen der Frucht gibt Minuspunkte.

Sollten sich einige zu gute Partner gegenüberstehen, dürfen wir ihnen ruhig noch ein paar Hindernisse in den Weg stellen.

Die Hände sind während dem Lauf auf dem Rücken!!

## ***Wasserläufer***

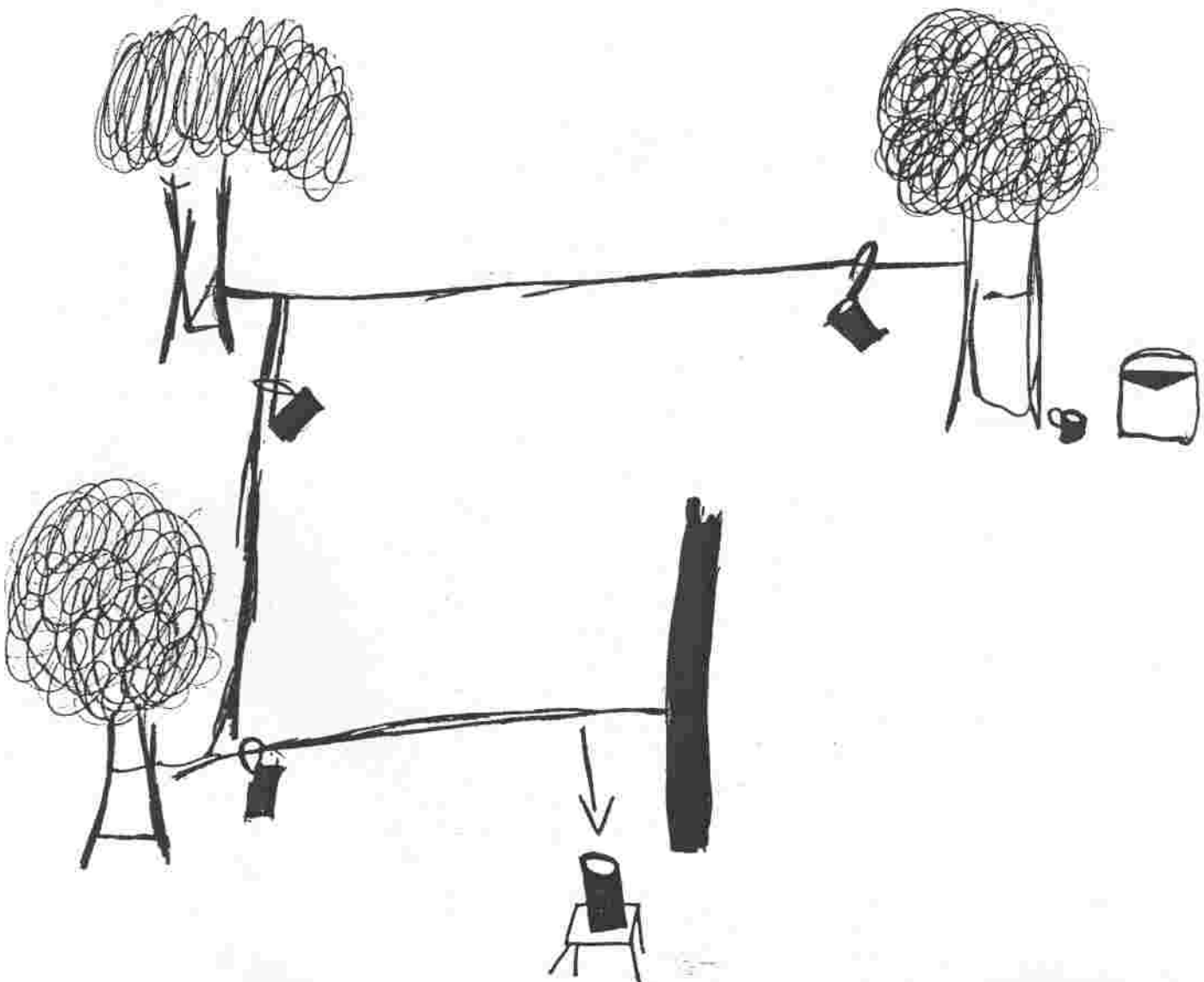
Die Vorbereitungen zu diesem Spiel sind wieder ganz leicht zu bewerkstelligen, nur müssen genügend Bäume, Wäschefähle o.ä. vorhanden sein:

Etwa in Brusthöhe wird eine starke Schnur an mehreren Bäumen über eine bestimmte Strecke gespannt. Zwischen jedem Baum wird ein Becher auf der Schnur befestigt. Nicht vergessen: erst die Schnur durch die Henkel der Becher führen!!!

Am Startbaum wird der erste Becher randvoll mit Wasser gefüllt - und los geht's bis zur nächsten Station, und so weiter bis zur Endstation.

Am Ziel angelangt, wird der Rest des Wassers in einen Meßbecher gegossen und so der beste Wasserläufer ermittelt.

Die ganze Strecke muß in einer bestimmten Zeit durchlaufen werden. Man kann Hindernisse einbauen, um den Weg spannender zu gestalten.



### Wettkampf mit Kartons

Jeder von euch stapelt sich drei bis vier Kartons auf seinen Kopf, hält aber nur den unteren fest. Nun müßt ihr eine vorher festgelegte Wegstrecke zurücklegen, ohne einen Karton zu verlieren.

### Fang den Stock

Auch dieses Spiel kann als „Geschicklichkeitprüfung“ bei einer Lagerolympiade eingebaut werden. Jeder von euch braucht einen ungefähr 1,5 Meter langen Stock. Dann bildet einen Kreis und haltet eure Stöcke vor euch, so dass sie mit einem Ende den Boden berühren.

Sobald jemand von euch „Wechsel“ ruft, lässt jeder seinen Stock los und rennt zum Stock seines rechten Nachbarn. Man muß versuchen den Stock zu fangen, bevor er auf der Erde liegt.

Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, muß ausscheiden.

