



Die „New Games“ waren eine Spielbewegung der sechziger Jahre in den USA, die in ihren Ideen und Vertretern noch heute lebendig ist. Gleichwohl sind diese Spiele inzwischen „Old Games“ und somit echte Klassiker.

## Alle meine Entchen

Im Stuhlkreis beginnt der Spielleiter mit den Worten: „Eine Ente“, einer seiner Nachbarn fährt fort: „mit 2 Beinen“, der nächste ergänzt: „springt ins Wasser“ und der vierte Spieler sagt: „plumps!“ Der folgende Spieler startet mit: „2 Enten“. Weiter geht es so: „mit 4 Beinen“ – „springen ins Wasser“ – „plumps“ – „plumps!“. Es kommt also jeweils eine Ente dazu. Entsprechend erhöht sich die Anzahl der Beine und die der Plumpser, wobei ein „plumps“ immer nur von einem Spieler gesagt wird. Bei den Beinen muss man also mitrechnen und bei den Plumpsern mitzählen, sodass klar ist, wann die nächste Ente ins Wasser hüpft.

**Variante:** Die Gruppe zählt bis zu einer festgelegten Anzahl von Enten und danach wieder rückwärts.

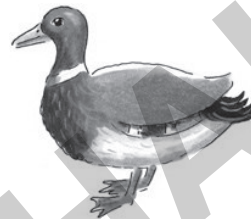


**Material:** Stühle



**Lernbereiche:**

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Denken



## Elefant, Affe, Känguru

Im Stehkreis steht ein Mittelspieler. Er zeigt auf einen Kreisspieler und sagt entweder „Elefant“, „Affe“ oder „Känguru“. Der Betreffende und seine beiden Nachbarn müssen nun folgendermaßen reagieren:

- **Elefant:** Der Spieler, auf den gezeigt wird, bildet einen Elefantenrüssel und seine Nachbarn stellen mit ihren Armen große Ohren dar.
- **Affe:** Der mittlere Spieler macht Affenlaute und -gesten, die Nachbarn „lausen“ ihn.
- **Känguru:** Der mittlere Spieler hüpft auf der Stelle. Die Nachbarn umfassen ihn mit den Händen und bilden derart den „Beutel“.

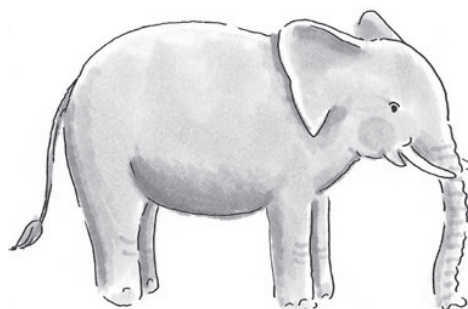
Das Prinzip ist also: Jeweils drei nebeneinanderstehende Spieler stellen das genannte Tier dar. Der Spieler, auf den gezeigt wird, ist immer der Mittelteil. Wer zu langsam oder falsch reagiert, tauscht mit dem Mittelspieler. Man kann sich noch weitere Tiere ausdenken, die sich zu dritt gut darstellen lassen.

**Varianten:** Heißt die Ansage „Esel“, so darf sich niemand bewegen. Lautet sie „Dino“, so müssen diejenigen Spieler, die zuletzt an der Reihe waren, ihre Darstellung wiederholen.



**Lernbereiche**

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Kooperation
- Darstellung
- Reaktion





## Alle sind dran!

Es gilt auch als das schnellste Spiel der Welt – und zwar deshalb, weil alle Spieler gleichzeitig Fänger sind. Zunächst sitzen alle auf dem Boden des Spielfeldes. Auf ein Signal des Spielleiters hin beginnt die wilde Jagd. Jeder versucht andere Spieler abzuschlagen. Wen es erwischt, der setzt sich hin und kann nicht mehr erlöst werden. Treffen sich zwei Spieler gleichzeitig, so gelten beide als abgeschlagen. Das geht solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Noch schneller geht es, wenn die Sitzenden vorbeikommende Spieler abschlagen dürfen.



### Lernbereiche:

- Reaktion
- Schnelligkeit
- Taktik

## Paar-Fangen

Die Spieler finden sich paarweise zusammen. Zunächst bestimmt jedes Paar einen von sich zum Fänger. Alle verteilen sich im Spielfeld. Auf ein Signal des Spielleiters hin verfolgt jeder Fänger seinen Partner. Gelingt es ihm, diesen abzuschlagen, so werden die Rollen getauscht. Damit der bisherige Fänger, der ja nun der Verfolgte ist, die Chance hat, Land zu gewinnen, muss sich der Abgeschlagene erst einmal um sich selbst drehen, bevor er neuer Fänger ist.



### Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Schnelligkeit

**Variante:** Die Spieler sind paarweise in Handfassung unterwegs. Die Hälfte der Paare sind Fänger. Jedem Fänger-Paar ist ein anderes Paar zugeordnet, das von jenem verfolgt wird. Bei Abschlag ist ein Rollenwechsel angesagt.

## Kuhstall

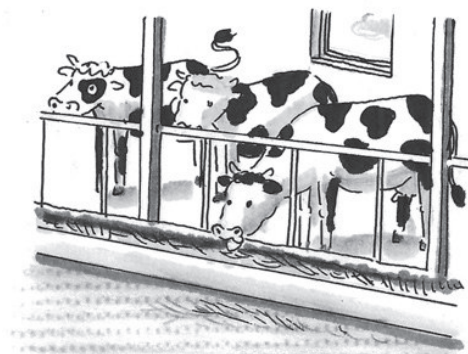
Nun finden sich die Spieler zu dritt zusammen und stellen sich jeweils so auf, dass ein Spieler von den beiden anderen mit den Händen umfasst wird. Die Kuh befindet sich somit im Stall. Ein einzelner Spieler macht verschiedene Ansagen, auf die wie folgt reagiert werden muss:

- **Kuh:** Alle „Kühe“, das heißt die Spieler, die in der Mitte stehen, verlassen ihren „Stall“ und suchen sich einen neuen.
- **Stall:** Die Kühe bleiben stehen. Die beiden Spieler, die sich anfassen, lösen ihre Hände und bilden um eine andere Kuh herum mit einem anderen Partner einen neuen Stall.
- **Kuhstall:** Die Spieler bilden beliebige neue Dreiergruppen, unabhängig davon, was sie zuvor waren. Nach jeder Ansage sucht sich der Einzelne (Ansager) auch einen Platz. Wer übrig bleibt, ist neuer Ansager.



### Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit





## Einhakfängen



### Lernbereiche:

- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit
- Taktik

Die Spieler haken sich paarweise mit jeweils einem Arm unter und stemmen die jeweils freie Hand in die Hüfte. Ein Fänger verfolgt einen einzelnen Spieler. Hakt der Verfolgte sich bei einem Spieler eines Paares ein, so bildet er mit diesem ein neues Paar. Der andere Spieler des betreffenden Paares klinkt sich aus und ist nun der neue Verfolgte. Wird der Verfolgte abgeschlagen, so werden die Rollen getauscht. Die Paare können entweder auf der Stelle stehen oder sich frei im Spielfeld bewegen.

## Mausefalle



### Lernbereiche:

- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit
- Taktik

Im Feld verfolgt eine „Katze“ alle anderen Spieler, die „Mäuse“ sind. Eine abgeschlagene Maus wird zur „Mausefalle“. Sie setzt sich hin und versucht, in Reichweite kommende Mäuse festzuhalten. Sie darf sie aber nicht selbst abschlagen, sondern muss die Katze rufen, die das dann erledigt. Auch diese Maus wird zur Mausefalle. Für die verbliebenen Mäuse wird es immer enger, denn überall lauern Fallen und weiterhin ist die Katze hinter ihnen her.

## Kranich, Krähe, Krebs

Die Spieler stehen sich in zwei gleich großen Gruppen, jeweils nebeneinander, in der Spielfeldmitte gegenüber. Der Spielleiter am Spielfeldrand macht Ansagen, auf die folgendermaßen reagiert werden muss:

- **Kranich:** Die Gruppe rechts vom Spielleiter flieht bis zur Außenlinie, die andere Gruppe rennt hinterher und versucht, Spieler abzuschlagen. Wen es trifft, der wechselt die Gruppe.
- **Krähe:** Nun ist die linke Gruppe an der Reihe und flieht zur Außenlinie. Die andere Gruppe rennt hinterher und versucht, Spieler abzuschlagen. Abgeschlagene wechseln wieder die Gruppe.
- **Krebs:** Die Spieler müssen wie versteinert stehen bleiben. Wer sich bewegt, wechselt ebenfalls die Gruppe.



### Lernbereiche:

- Konzentration
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit





## Speichenrennen

Die Spieler setzen sich in gleich großen Gruppen jeweils in Reihen hintereinander auf den Boden und blicken zur Mitte. Sie bilden derart einen großen Kreis, der aussieht wie die Speichen eines Rades. Ein einzelner Spieler läuft außen herum und tippt den äußeren Spieler einer Speiche an. Daraufhin stehen alle Spieler dieser Gruppe auf und rennen hinter dem einzelnen Spieler her. Wenn sie nach einer Umrundung an der entstandenen Lücke ankommen, nehmen sie wieder hintereinander Platz. Der Spieler, der als Letzter eintrifft, ist nun neuer Kreisläufer.



### Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit



## Schnell an Ort und Stell!

Die Spieler von vier gleich großen Gruppen stellen sich jeweils nebeneinander auf, und zwar so, dass sie ein großes Quadrat bilden, in dem sich in mehreren Metern Abstand je zwei Gruppen gegenüberstehen. In der Mitte des Quadrates steht der Spielleiter. Jede Gruppe muss sich nun merken, wie sie in Bezug auf den Spielleiter steht. Eine Gruppe steht also vor ihm, eine hinter ihm, eine zu seiner Rechten und eine zu seiner Linken. Der Spielleiter macht nun Viertel-, Halb- und Dreivierteldrehungen. Daraufhin muss sich jede Gruppe möglichst schnell so positionieren, dass sie wieder wie anfangs bezüglich des Spielleiters steht (also z. B. vor, hinter, rechts oder links von ihm). Ist eine Gruppe komplett angekommen, so ruft sie gemeinsam: „Schnell an Ort und Stell!“ Ist der Spielleiter gelenkig genug, kann er auch eine volle Drehung machen. Dann müssen die Spieler stehen bleiben und ihren Spruch aufsagen.

**Variante:** Die Spieler jeder Gruppe müssen sich in der ursprünglichen Reihenfolge anordnen.



### Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit
- Taktik

