



## Spiele für „Hüttenstunden“

### **Spiel 2: Fussballwappen**

Fussballwappen von nationalen und internationalen Vereinen müssen erraten werden. Der Verein muss exakt genannt werden.

### **Spiel 4: Kartenduell**

Jeder Spieler hat ein Kartendeck mit den Zahlen 1 bis 11 vor sich. Runde für Runde legt jeder Spieler eine Karte vor sich ab. Wer pro Runde die höhere Zahl vor sich ablegt, bekommt den Stich. Wer nach den 11 Runde die meisten Stiche hat, gewinnt.

### **Spiel 5: Wer weiß mehr?**

Es werden Fragen beantwortet, zu der es eine feste Anzahl an richtigen Antworten gibt. Immer abwechselnd muss eine richtige Antwort gegeben werden. Wer mehr weiß, bekommt den Punkt. Beispiel-Fragen: Alle Schachfiguren, alle Mittelmeerstaaten, alle Spielerinnen der deutschen Frauenfußballnationalmannschaft, ...

### **Spiel 7: Konzentration**

Das Alphabet muss rückwärts korrekt aufgesagt werden. Bei einem Fehler muss von vorne begonnen werden. Wer schafft das schneller? Die Spieler müssen getrennt voneinander spielen und müssen jeweils direkt nach der Bekanntgabe der Regeln beginnen.

### **Spiel 11: Entfernungen**

Die Kandidaten müssen Entfernungen zwischen zwei deutschen Städten schätzen. Wer näher an der richtigen Entfernung ist, gewinnt einen Punkt. Nachspielbar, auch wenn Kinder eher schlecht Entfernungen schätzen.

### **Spiel 12: Luftballons**

5 Luftballons müssen aufgeblasen und zugeknotet werden. Dabei dürfen sie einen vorgegebenen Durchmesser nicht unterschreiten. Wer schneller ist, gewinnt. Die Ballons dürfen während des Spiels nicht platzen. Sonst zählt der geplatze Ballon nicht.

### **Spiel 13: Wer liebt wen?**

Promipärchen müssen vervollständigt werden. Es wird ein Foto gezeigt und der Partner des Abgebildeten muss genannt werden. Nachspielbar, wenn die Promis bekannt sind. In der Show wurden auch Zeichentrickpaare genutzt.

### **Spiel 15: Buchstabensalat**

Die Kategorie eines Begriffs wird vorgegeben. Dieser wird dann als Buchstabensalat angezeigt und nach und nach wird ein Buchstabe an die richtige Stelle gelegt. Wer erkennt zuerst das richtige Wort?

### **Spiel 16: Münzen fühlen**

Ein Münzbetrag wird vorgegeben und muss danach blind aus einer Schale mit vielen Münzen heraussortiert werden. Wer kann den richtigen Betrag erfühlen?



### **Spiel 18: Menschenkenntnis**

Die Spieler müssen einschätzen, wie viele Personen aus einer vor den Spielern sitzenden Menschenmenge (10 Menschen) bestimmte Eigenschaften erfüllen (z.B. schon einmal in Paris waren).

### **Spiel 19: Untersetzer**

Glasuntersetzer müssen auf einen etwa 2 Meter entfernten Tisch geworfen werden. Bei jedem Wurf muss der Untersetzer weiter als der vorherige geworfen werden. Dabei wirft jeder auf seinen eigenen Tisch. Wer zuerst nicht weiter wirft als der vorherige Wurf, bekommt der Gegner einen Punkt.

### **Spiel 21: Länderumrisse**

Wer erkennt die Umrisse von Ländern dieser Erde? Wer zuerst sieben Punkte hat, gewinnt. Nachspielbar: ja. Ältere Kinder sollten das können.

### **Spiel 23: Flummis**

Mit einer Hand müssen zwei Flummis fallen gelassen und dann wieder mit einer Hand gefangen werden.

### **Spiel 24: Luftballons**

Luftballons müssen möglichst schnell mit dem Mund durch Aufblasen zum Platzen gebracht werden. Dieses Spiel ist relativ einfach nachspielbar. Es sollte nur auf die Sicherheit der Teilnehmer (Augen!) geachtet werden. Im Gegensatz zur Show bietet es sich an, dass die Ballons in die Hand genommen werden.

### **Spiel 25: Wer ist das?**

Prominente Menschen müssen auf Fotos erkannt werden. Dabei müssen sowohl Vor- als auch Nachname korrekt genannt werden. Die Promis sollten für Kinder bekannt sein. In der Show wurden Schauspieler, Sportler, Sänger und andere VIPs gezeigt.

### **Spiel 29: Turm bauen**

Aus Bauklötzen muss ein Turm gebaut werden. Dabei bauen beide Spiele gemeinsam einen Turm. Die beiden Spielen setzen abwechselnd die Steine auf. Pro Stein haben die Spieler 2 Minuten Zeit. Fällt der Turm ein, verliert der Spieler.

### **Spiel 30: Entfernungen**

Die Entfernung zwischen zwei deutschen Städten muss geschätzt werden. Bemessungsgrundlage ist der Mittelwert versch. Routenplaner. Theoretisch ist das Spiel nachspielbar, allerdings werden Kinder schlecht im Einschätzen von Entfernungen sein.

### **Spiel 32: Ball halten**

Ein 7kg-Medizinball muss zwischen die Füße geklemmt werden. Die Spieler sitzen auf einer Bank. Wer kann den Ball länger halten ohne dass der Ball oder ein Teil des Körpers den Boden berührt?

### **Spiel 33: Augen**

Die Augen von Promis werden gezeigt und darauf hin muss Vor- und Zuname des Promis genannt werden. Wer zuerst 7 Punkte hat, gewinnt.



### **Spiel 37: Kopfrechnen**

Was soll man dazu sagen? Kopfrechnen eben.

### **Spiel 38: Würfeln**

Wer schafft es zuerst, 50 Punkte zu erwürfeln? Man würfelt so lange man möchte. Die Punkte addieren sich. Immer, wenn man eine 6 würfelt, fällt man zurück auf 0 Punkte in dieser Runde. Sichert man vorher, kommen die Punkte aufs Konto. Das Spiel ist leicht nach zu spielen. Außer einem Würfel und evtl. einem Würfelbecher braucht man kein Material. Kommt der Startspieler zuerst über die 50 Punkte, bekommt der zweite Spieler noch den Nachwurf.

### **Spiel 39: Wer lügt?**

Pro Runde wird eine Behauptung genannt und jeweils Namen und co, die diese Behauptung erfüllen sollen. Wer einen Fehler in der Aufzählung findet, drückt den Buzzer und bekommt einen Punkt, wenn das richtig ist.

- Ich wohne in Entenhausen
- Ich habe die UEFA Champions League gewonnen
- Wie liegen im selben Bundesland
- Ich war schon mal ein Bond-Girl
- Ich gehöre zum Weltkulturerbe der UNESCO
- Ich bin ein Feld im klassischen Monopoly
- Ich war schon mal Außenminister Deutschlands
- Ich bin ein Fluss, der länger als 2000km ist
- Von mir gibt es schon über 1000 Folgen
- Ich war schon mal Formel1-Weltmeister
- Ich bin eine griechische Gottheit

### **Spiel 40: Münzen zählen**

Wer zählt zuerst das Kleingeld aus einem Glas? Wer den Buzzer drückt und den Betrag richtig nennt, gewinnt!

### **Spiel 41: Tiere**

Den Kandidaten werden Fotos von Tieren gezeigt, die richtig benannt werden müssen. Wer sieben Punkte (Tiere erkannt oder Gegner rät falsch) gesammelt hat, gewinnt. Gezeigt wurden unter anderem Panda, Tapir, Siebenschläfer, Fasan und Siebenschläfer.

### **Spiel 43: Memo-Spiel**

Der Spieleklassiker! Identische Bildpaare müssen gefunden werden. Pro Versuch haben die Spieler 20 Sekunden Zeit. Finden Sie ein Bildpaar, starten die nächsten 20 Sekunden. Decken sie ein falsches Paar auf, ist der nächste Spieler dran. Wer mehr als die Hälfte der Paare aufdeckt, gewinnt.

### **Spiel 44: Ball hochhalten**

Ein aufgeblasener Wasserball muss nur mit den Füßen hochgehalten werden. Er darf nur den Fuß berühren. Der Ball muss immer in Bewegung bleiben. Jeder hat 5 Versuche. Die Zeiten aus allen 5 Versuchen werden addiert. Es gewinnt, wer den Ball länger hochhält.

### **Spiel 47: Wo liegt was?**

Auf einer Karte müssen Orte gefunden werden.



### **Spiel 48: Bücher tragen**

Aufgestellte Bücher müssen waagrecht getragen werden. Die Strecke ist etwa 10 Meter lang. Jeweils nachdem die Strecke abgeschlossen wurde, kommt ein Buch dazu. Wer es schafft, mehr Bücher zu tragen, gewinnt! Nachspielbar, auch wenn Kids nicht besonders viele Bücher tragen werden können.

### **Spiel 49: Flitschen**

Mit Haushaltsgummis muss auf Zonen geschossen werden, die auf dem Boden markiert wurden. Es gibt 1, 2 oder 3 Punkte – ja nach getroffener Zone. Jeder darf drei Mal fünf Gummis flitschen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

### **Spiel 51: Sahne schlagen**

Nur mit einem Handquirl muss Sahne steif geschlagen werden. Der Behälter muss am Ende 10 Sekunden über den Kopf gehalten werden, ohne, dass etwas aus dem Behälter tropfen. Nachspielbar, auch wenn für Kinder eventuell etwas anstrengend.

### **Spiel 52: Filmmusik**

Filmmusik muss erraten werden. Wer zuerst sieben Punkte hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel ist relativ einfach mit einem CD-Spieler nachspielbar. Natürlich müssen die Melodien auf das Alter und die Kenntnisse der Kinder angepasst werden. Musik aus: Der Pate, Indiana Jones, Titanic, Der dritte Mann, Fluch der Karibik, Psycho, Das Boot, Harry Potter, Die glorreichen Sieben, Pulp Fiction, Der weiße Hai, Der Clou, Beverly Hills Cop

### **Spiel 56: Malerei**

Den Spielern werden Kunstwerke gezeigt und es muss möglichst schnell der Maler des Bildes genannt werden. Es werden Kunstwerke von Leonarde DaVinci, Salvador Dali, ... gezeigt. Dieses Spiel ist nur beschränkt nachspielbar, da Kinder und Jugendliche sich meist nur beschränkt im Themengebiet Kunst auskennen.

### **Spiel 57: Menschenkenntnis**

Die Spieler müssen einschätzen, wie viele Personen aus einer vor den Spielern sitzenden Menschenmenge (10 Menschen) bestimmte Eigenschaften erfüllen (z.B. schon einmal in Paris waren). Dieses Spiel ist leicht in der Jugendarbeit nachzuspielen und eignet sich vielleicht auch ganz gut als Kennenlernspiel. Fragen aus der Show: Wie viele waren schon mal in New York? Wie viele haben schon mal bei 9live angerufen? Wie viele haben heute schon mal eine Zigarette geraucht? Wie viele haben schon mal die FDP gewählt? Wie viele besitzen ein Album von Herbert Grönemeyer?

### **Spiel 60: Flummi**

Ein Flummi muss an eine Wand geworfen und dann wieder gefangen werden. Dabei darf eine Markierung (etwa 5 Meter) nicht überschritten werden. Es wird immer abwechselnd geworfen und wer zuerst seinen Flummi nicht fängt, verliert. Fängt Spieler A nicht, muss Spieler B natürlich noch nachlegen. Das Spiel ist ganz einfach nachspielbar.

### **Spiel 62: Puzzle**

Ein 30teiliges Puzzle muss möglichst schnell korrekt zusammengebaut werden. Leicht nachzuspielen!



### **Spiel 63: Die Karte**

Jeder Spieler bekommt ein 52-Kartendeck. Eine Karte fehlt. Wer zuerst die fehlende Karte zuerst findet, gewinnt. Nette Idee, lässt sich recht schnell in einer Gruppenstunde oder auf Freizeit, zum Beispiel beim Wandern während eines Wandertages, umsetzen. Immerhin sind die Kids so eine Zeit lang beschäftigt.

### **Spiel 64: Suchmaschine**

In eine Internetsuchmaschine muss ein Begriff eingegeben werden. Wer die meisten Treffer hat, gewinnt. Es wird jeweils ein Wortanfang vorgegeben. Der Wortanfang muss um mindestens drei Buchstaben erweitert werden. Wenn man im Gruppenhaus einen Internetanschluss hat, dann ist das Spiel zumindest möglich. Auf kaum einen Zeltplatz wird es allerdings einen Anschluss geben. Alterstechnisch eignet es sich wahrscheinlich eher für ältere Kids.

Bei Schlag den Raab wurden folgende Begriffe gespielt: Geld..., Luft..., Müll..., Kaffee..., Auto..., Kopf..., Welt..., Katze...

### **Spiel 67: Riechen**

Innerhalb von 4 Minuten müssen 15 Substanzen errochen werden. Gewonnen hat, wer die meisten Substanzen errochen hat. Pro Substanz darf nur einmal geraten werden. Nachspielbar? Relativ einfach: man kann die Substanzen zum Beispiel in Filmdöschen lagern. Die Substanzen: Kaffee, Basilikum, Ei, Champignons, Birne, Meerrettich, Zimt, Essig, Zwiebel, Bier, Oliven, Vanille, Banane, Mais, Kohlrabi

### **Spiel 69: Domino**

Innerhalb von 5 Minuten muss mit Dominosteinen eine Strecke aufgebaut werden. Nach Ablauf der Zeit wird die Dominostrecke gestartet. Es zählt, die längste umgefallene Dominostrecke. Auch dieses Spiel ist mit der passenden Materialausstattung relativ einfach nachzuspielen.

### **Spiel 70: Stehen**

Jeder der Spieler steht auf einem Sockel. Wer zuerst runterfällt, verliert. Nachspielbar? Na klar! Ein Pfosten ist überall zu finden.

### **Spiel 71: Fremdsprachen**

Nach und nach wird ein Wort in verschiedenen Fremdsprachen vorgelesen. Wer zuerst errät, wie das Wort in deutsch heißt, gewinnt. Abstauber-Punkte sind möglich. Wer zuerst sieben Punkte hat, gewinnt. Nachspielbar? Ja, auch wenn Kinder nur wenig Sprachkenntnisse haben und deshalb Schwierigkeiten bei der Lösung haben könnten.

### **Spiel 74: Länderumrisse**

Welches Land versteckt sich hinter den Umrissen des Landes?

### **Spiel 78: Der Zaun**

Hinter einem Zaun liegen 10 Gegenständen. Diese müssen über den Zaun transportiert werden, in dem diese mit den Fingern durch die Zaunmaschen nach oben transportiert werden. Umgreifen an der Seite ist nicht erlaubt. Die Gegenstände: Tennisschläger, Buch, Stofftier, Ball, Reifen, Bagger, Kissen, Zauberwürfel, Kegel, Gummiente.

### **Spiel 81: Die Brezel**

Aus einer kleinen Salzbrezel (die aus dem Beutel) müssen die Mittelteile herausgetrennt werden. Es darf nur der äußere Ring übrig bleiben und nichts außer den Fingern darf dazu verwendet werden



### **Spiel 82: Stimmt's**

Die Kandidaten werden mit einer Behauptung konfrontiert. Wer zuerst vier Fehler gemacht hat, verliert.

### **Spiel 84: Lippen lesen**

Sprichwörter müssen von den Lippen abgelesen und erkannt werden. Das Spiel ist nachspielbar, aber eher schwer für Kinder.

### **Spiel 85: Sortieren**

Items müssen der Reihe nach (Alter, Geburtsdatum, ...) immer abwechselnd sortiert werden. Wer einen Fehler macht, bekommt einen Minuspunkt.

### **Spiel 86: Spaghetti**

Auf einem Tisch liegt eine Spaghetti, die genau in der Mitte markiert ist. Auf ein Signal müssen beide Spieler versuchen, das längere Stück der Spaghetti in der Hand zu halten. Wer das schafft, bekommt einen Punkt. Wer 5 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

### **Spiel 89: Fühlen**

Obst und Gemüse muss nur durch fühlen erraten werden. Augen sind verbunden und die Nase ist mit einer Klammer zugezwickt. Die Früchte dürfen nicht zerquetscht werden.

### **Spiel 92: Wurstduell**

Beide haben eine Fleischwurst mit identischem Gewicht. In jeder Runde schneidet jeder Spieler eine Scheibe seiner Wurst ab. Wer das schwere Stück abschneidet, bekommt einen Punkt. Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt. Hat ein Spieler keine Wurst mehr übrig, verliert er das Spiel. Ebenfalls nachspielbar!

### **Spiel 93: Schlüsselbund**

5 Schlüssel müssen auf einen Schlüsselring gezogen werden. Zu Beginn sind alle Schlüssel auf einem einzelnen Schlüsselring.

### **Spiel 96: Stimmen erkennen**

Stimmen müssen erkannt werden. Nachspielbar? Ja, auf jeden Fall. Zum Beispiel mit Betreuern oder anderen Kindern als Stimmbeispiele nutzbar!

### **Spiel 97: Wasser**

Jeder hat 10 Gefäße, in denen aufsteigend von 0,1 Liter bis zu einem Liter Wasser ist (d.h. 0,1; 0,2; 0,3; 0,4; 0,5;...). Abwechselnd muss jeder der Spieler einen seiner Wasserbehälter in einen gemeinsamen hohen Zylinder schütten. Bei wem der Zylinder überläuft, der verliert das Spiel. Nachspielbar: ja, aber eher mit älteren Kindern, da ansonsten das räumliche Vorstellungsvermögen nicht ausreicht.

### **Spiel 100: Buchstabieren**

Es müssen Wörter rückwärts buchstabiert werden. Nacheinander wird jeweils drei Minuten gespielt. Nach jedem Punkt oder jedem Fehler wird das neue Wort genannt. Beide Spieler bekommen die gleichen Wörter. Es gibt keine Möglichkeit, seine Buchstaben zu korrigieren. Es gewinnt, wer mehr Wörter richtig rückwärts buchstabiert hat. Nachspielbar? Ja!  
Hier die Wörter: Urlaub, Papier, Briefmarke, Milchreis, Landschaft, Springseil, Aquarium, Zeitschrift, Labyrinth, Ententeich, Mathematik, Apfelkuchen, Experiment, Augenarzt, Lockenwickler, Bananenschale