

Spiele für euer LoJuLa 2021 zum Thema: Feiern

Ballon:

- Luftballons Spiele (nur dann mit einer mechanischen Pumpe)
- Ballon Tennis
- Luftballon Rennen
- Platz den Luftballon
 - o ein Luftballon wird mit einer Schnur am Knöchel befestigt und jeder muss versuchen den Luftballon der anderen zu zertreten

Wasser:

- Wasserschlacht
- Wasser Baseball/Brennball
- Wasserbomben werfen
- Völkerball mit einem nassen Schwamm
- Wasserrutsche
- Tablett Lauf mit Wasser durch einen Parkour

Action:

- Drunter und Drüber (Parkour mit Hindernissen)
- Keep the Ball
 - o zwei Gruppen und beide versuchen sich gegenseitig den Ball zu zuwerfen und das 10-mal hintereinander beide Gruppen versuchen den Ball von der anderen Gruppe abzufangen um in ihrer Gruppe den Ball 10-mal hintereinander zu werfen
- Die perfekte Minute
- Ringe werfen mit riesen aufblasbare Ringe
- Schlag den Leiter
- Schubkarren Rennen mit Parcour
- Sackhüpfen
- Blinde Kuh
- Topf schlagen mit riesen Topf (der sich bewegt)
- Spinnennetz
- Schwänzchenfänge
- Dosen werfen
- Eierlauf
- Parcour Lauf
- Stopptanz mit Party Lieder
- Sachen vor der Schnur knabbern
- Schatzsuche

- Ochs oder Zwerg am Berg
- Feuer Wasser Sturm
- Dosen Werfen
- Kegeln
- Boule
- Versteck Verbrannt
- Brennball
- Federball
- Seildurchlauf
- Blinden Parcour
- Räuber und Gendarm
- Bierdeckel Battle
- Putzlappenhockey

Kleinere Spiele für zwischendurch oder auch Ice Breaker:

- Affen-Männchen
 - o Einer macht Bewegungen und Geräusche vor die die anderen nachmachen müssen.
- Stifte Stehkampf
 - o Man balanciert auf der Hand den Stift. Der Daumen, Mittelfinger und Ringfinger werden eingeknickt. Man muss nun die Stifte der anderen herunterschmeißen ohne seine zu verlieren. Hat man seinen Stift verloren verschwindet die Hand hinter dem Rücken. Der Gewinner hat den Stift noch auf der Hand.
- Zip-Zap-Zoom
 - o Die Jugendliche stellen sich in einem Kreis auf einer sagt dann immer Zip und dann muss man immer zu seinem linken Nachbarn Zip sagen aber das nach einander. Zap dann muss man es nach rechts sagen und bei Zoom irgendjemanden zurufen aus dem Kreis. Und das geht dann immer schneller.
- Au Ja
 - o Der Leiter schlägt eine Tätigkeit vor wie alle sollen auf einem Bein hüpfen darauf müssen alle anderen mit Au Ja antworten und dies dann tun. Danach darf jeder der Anwesenden etwas vorschlagen das muss auch gemacht werden mit dem Ausruf Au Ja.
- Ein schöner Tag
 - o Man steht wieder in einem Kreis und der Leiter fängt mit dem Satz an „Ein schöner Tag“ und dann sollte jeder im Kreis entweder ein Wort oder ein Satz sagen dem ihm spontan einfällt. Daraus entsteht dann eine witzige kleine Geschichte

- Jetzt wird ´s lustig
 - o Es ist ein Fang Spiel bei dem man Arme und Beine benutzen darf. Aber man rennt nicht, sondern darf immer nur ein großer Schritt machen. Und wenn du den Arm des anderen erwischst dann muss diese Person ihren Arm hinter den Rücken machen. Wenn ein Fuß erwischst wurde muss man auf einem Bein hüpfen.
- Elfe, Zauberer, Riese
 - o Wie Schere, Stein Papier. Jeder steht sich gegenüber in einer Reihe. Jeder in der Reihe muss eine gewisse Körperhaltung einnehmen. Wie Schere Stein Papier nur man sagt dann Elfe, Zauberer, Riese und macht dann die Bewegung die folgen.

Zum Beispiel

Elfe: Sitzt in der Hocke mit 2 Fingern an den Ohren.

Riese: Stellt sich auf Zehenspitzen und verschränkt seine Arme.

Zauberer: Steht mit ausgestreckten Armen und spricht eine Zauberformel.

Elfe schlägt Zauberer (Elfe schießt Pfeile auf Zauberer

Zauberer schlägt Riese (Riese wird durch Zauber geschrumpft und wird klein)

Riese schlägt Elfe (Riese gibt sich dann klein)

- Ski fahren
 - o Einer der Mitarbeiter steht vorne und stellt pantomimisch Skifahren, Snowboardfahren, Langlaufski. Und die Gruppe muss dies nachstellen. Das heißt wenn der Mitarbeiter etwas ausweicht oder hochspringt muss dies auch die Gruppe tun.
 - o Kommandos -> Berg hinunter, Ausweichen, Springen, oder ganz langsam durch den Schnee fahren
- Super Mario
 - o Gleiche Prinzip wie beim Skifahren. Mitarbeiter macht vor und die Teilnehmer machen es nach.
 - o Kommandos -> Pilz (groß werden); Schildkröte (springen); Leiter (Leiter hochgehen); Röhre (gebückt laufen); Münze (springen und Faust nach oben); Endgegner (kämpfen)

Ruhigere Spiele:

- Peng
 - o Die Spieler stehen im Kreis, einer wird als Startperson bestimmt. Dieser nennt den Namen eines anderen Spielers. Dieser muss sich nun ducken ("in Deckung gehen"). Die beiden Spieler links und rechts von ihm formen hingegen die Hände zu Pistolen, zielen auf den genannten Spieler und sagen dabei "peng". Der Spieler der drei, der dies als letztes schafft (sich zu ducken

oder zu schießen), nennt den nächsten Namen, oder erhält einen Strafpunkt.

- Ha Ha Hu
 - Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler A zeigt mit beiden Armen auf einen anderen Spieler B und ruft "Ha". Spieler B muss beide Arme heben und ebenfalls "Ha" rufen. Die Spieler links und rechts von Spieler B müssen mit ihren Armen von oben auf die Beine eben dieser Person schwingen und "Hu" rufen (bei drei Personen ist es auf jeden Fall auch Spieler A). Spieler B gibt nun den nächsten Start, zeigt mit beiden Armen auf eine andere Person und ruft wieder "Ha". Wenn jemand einen Fehler macht oder zu langsam ist, ist dieser Spieler raus und wird mit einem kollektiven, zweimaligen Klatschen und einem "Hua" verabschiedet.
- Der große Preis
- Menschen Memory
- Merkspiel (Am laufenden Band)
- Geräusche raten
- Mord in der Disko
- Wikingerschach