



CVJM Unterensingen e.V.

Verschiedene Hausspiele für einen Bunten Abend oder Ähnliches, Teil 2

1. Würfel treffen: Würfel muss mit Tennisball getroffen werden. Oberliegende Punktzahl wird gewertet.
2. Flaschenbalance: Flasche auf der flachen Hand auf dem Hals stehend tragen.
3. Tunnelkriechen: Alle stellen sich in breitbeinig in eine Reihe. Der vorderste muss rückwärts hindurchkriechen. Ist er am Ende, schlägt er seinem Vordermann auf die Schulter, dieser seinem Vordermann u.s.w. Wenn der Vorderste wieder angeschlagen wird, beginnt dieser rückwärts zu kriechen.
4. Duell: Zwei Spieler bekommen je 2 Löffel. Auf den einen wird ein Tischtennisball gelegt, mit dem anderen Löffel muss man den Ball des Gegners vom Löffel schlagen.
5. Dosenkicken: Blechdose hüpfend in ein Tor kicken
- auf einem Bein
- an Stelle des Tores einen Eimer nehmen
6. Flaschenkran: Auf dem Boden liegende Flaschen müssen mit den Füßen aufgestellt werden.
7. Katz und Maus: Zwei Spieler müssen sich mit verbundenen Augen um einen Tisch herum fangen. Der Tisch muss immer berührt werden.
8. Sitzlauf: Zwei Spieler müssen in die Hocke, so dass der eine dem anderen auf dem Schoß sitzt. Dann beginnt der Lauf, der von beiden mit dem gleichen Bein gestartet werden muss.
9. Flaschensitz: Mit dem Hintern auf einer umgelegten Flasche sitzen und mit ausgestreckten überkreuzt geschlagenen Beinen, muss man versuchen auf Zeit eine Kerze mit einem Streichholz anzuzünden.
In der Ausgangsstellung befindet sich die Kerze links und die Streichhölzer rechts neben dem Oberkörper des Spielers. kippt man dabei um, hat man das Spiel verloren.



CVJM Unterensingen e.V.

10. Groschenstaffel: Groschen wird auf den Zeigefinger gelegt. Der Nachbar legt seinen Finger jetzt auf den Groschen, welcher durch drehen der Hände dann bis zum Ende der Schlange übergeben wird.
11. Schubkarrenrennen: Ein Spieler hebt einen anderen an den Beinen hoch, dieser läuft auf Händen vor ihm her.
12. Nasenschieber: Tennisball mit Nase ins Ziel bringen
13. Dreibeinlauf: Zwei Spieler stellen sich nebeneinander. Die mittleren Beine werden mit einem Seil oder Gürtel zusammen gebunden
14. Genaue Schritte: Man muss versuchen mit 4 Schritten genau 3 m zu gehen
15. Hölzchen tragen: Jeder Spieler erhält zwei Streichhölzer mit denen er ein drittes Hölzchen das quer auf den beiden anderen liegt dem nächsten Spieler weitergeben muss.
16. Hut laufen: Beliebigen flachen Gegenstand auf dem Kopf balancieren
17. Wetthüpfen: Zwei oder mehrere Mannschaften bilden. Jeder springt aus dem Stand von da aus, wo sein Vorgänger gelandet ist. Die Gruppe die am Ende am weitesten gekommen ist hat gewonnen.
18. Wettdrehen: Ein Gegenstand wird an einem Seil befestigt. Das andere Ende des Seils wird an einem Bleistift festgeknotet. Die Spieler müssen nun durch drehen des Bleistiftes, den Gegenstand zu sich ziehen. Die Seile müssen natürlich die gleiche Länge haben.
19. Flaschen zielen: Bleistift wird mit Faden am Hosenbund befestigt. Der Spieler muss nun durch langsames Hinsetzen den Stift in den Flaschenhals bringen. Wer am schnellsten ist gewinnt.
20. Schraubenrallye: Die Spieler bekommen Schrauben mit Muttern ausgeteilt. Sie müssen nun die Mutter abwechselnd aufdrehen bzw. abdrehen. (Staffel)



CVJM Unterensingen e.V.

21. Einparken: Spieler müssen ein Spielauto in eine auf den Boden gemalte Garage schubsen.
22. Modenschau: Mit Buch auf dem Kopf, Tennisball zwischen den Knien u.s.w. über eine gewisse Strecke laufen.
23. TT-Ball pusten: Drei Eierbecher werden hintereinander gestellt. Nun muss der Spieler den TT-Ball von einem Becher in den anderen blasen.
24. Putzfrauenhockey: Zwei Spieler müssen mit ihrem Besenstiel einen Putzlappen unter den gegnerischen Stuhl bringen.
25. Zweier ohne Steuermann: Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Sie berühren sich mit den Händen und Füßen. Aufgabe ist es, sich nach einer Seite fortzubewegen, ohne das die beiden Spieler sich trennen.
26. Steine laufen: Jeder bekommt auf den rechten Fuß einen Stein gelegt. Dann beginnt der Staffellauf von einer Linie um einen Stuhl und wieder zurück.
27. Autorennen: Spieler bekommt ein aus Papier ausgeschnittenes Auto und muss dieses mittels einer Zeitung über einen Parcours ins Ziel bringen.
28. Anschleichen: Ein Spieler sitzt mit verbundenen Augen auf einem Stuhl. Ein anderer aus der Gruppe versucht, ohne erwischt zu werden einen Schlüsselbund (oder ähnliches) unter dem Stuhl wegzuholen.
29. Büchsenlauf: Jeder Spieler erhält drei Büchsen, auf denen er sich fortbewegen muss.
30. Fuchsfellpudelmütze: Mütze weitergeben mit dem Satz:
"Da nimm sie, die doppelt gefütterte Fuchsfellpudelmütze!"
31. Becher suchen: Zwei Spieler erhalten die Augen verbunden. Dann werden auf dem Boden 7 Plastikbecher verteilt. Jetzt muss jeder Spieler möglichst viele Becher unter seinen Stuhl bzw. unter die Stuhlbeine stellen.
32. Vier in der Gondel: Jeder hält eine Rede, warum er in der Gondel unentbehrlich ist. Jury aus der Gruppe entscheidet, wer bis zuletzt drin bleibt.



CVJM Unterensingen e.V.

33. **Rechnen:** Jeder Teilnehmer erhält ein Kärtchen mit einer Zahl (Zahlen von 1-10). Der Leiter stellt eine Rechenaufgabe, welche Gruppe hat sich zuerst so aufgestellt, dass der Leiter aus den vorgehaltenen Kärtchen das richtige Ergebnis lesen kann.
34. **Turmbau:** Zwei Spieler müssen so schnell wie möglich und ohne herunterfallen eines Hölzchens sämtliche Hölzer einer Streichholzschatel auf einen Flaschenhals aufschichten.
35. **Schneller Besen:** Gruppe sitzt im Kreis. In der Mitte steht ein Spieler und hat einen Besen in der Hand. Er ruft einen anderen aus der Gruppe auf und lässt den Besen los. Erwischt dieser den Besen bevor er umfällt, so muss der erste Spieler weitermachen, fällt der Besen um, ist der aufgerufene Spieler an der Reihe.
36. **Putzlumpenrallye:** Zwei Spieler sitzen nebeneinander auf je einem Putzlappen. Durch anziehen der Beine müssen sie versuchen so schnell wie möglich ins Ziel zu gelangen.
37. **Kordel durch Hemd und Hose:** Wer hat zuerst ein Kordel am linken Ärmel eingesteckt, durch Hemd und Hose befördert und am rechten Hosenbein wieder Herausgezogen.
38. **Sommerschlussverkauf:** In jeder Ecke des Raumes steht ein Spieler und hält einen Zettel mit Warenhausangeboten vor sich. Leiter erzählt eine Geschichte, immer dann, wenn eines der Angebote in der Geschichte vorkommt, muss die Gruppe sich hintereinander vor dem jeweiligen Angebotszettel aufstellen. Der letzte Mitspieler in der Einkaufsschlange scheidet aus.
39. **Hahnenkampf:** Zwei Spieler müssen die Arme verschränken und auf einem Bein hüpfen. Sie spielen nun gegeneinander. Wer zuerst mit dem zweiten Bein den Boden berührt hat verloren.
40. **Handtuchschlacht:** Zwei Spieler legen sich mit verbundenen Augen gegenüber auf den Bauch und fassen sich an der linken Hand. Jeder erhält ein Handtuch mit einem Knoten. Nun darf sich um die Ohren geschlagen werden, aber nicht aufstehen oder loslassen.