

# Chiro- und andere internationale Spiele

## Merkblatt

---



### Krick-Krack (Chiro Belgien)

Alle Teilnehmer sind nebeneinander auf der Wiese, wobei sie abwechselungsweise flach auf der Wiese liegen oder wie Vierbeiner stehen. Ein Teilnehmer muss nun versuchen hindurch zu krabbeln (über die liegenden und unter den Vierbeinern durch). Dies wird durch Krick-Krack-Rufe, bei welchen die Liegenden zu Vierbeinern und die Vierbeiner zu Liegenden werden, erschwert.

Ziel ist es, am anderen Ende anzukommen!

### Stuhl umwerfen (Chiro)

Zwei Gruppen stehen wie bei einer Stafette ca. 10 Meter auseinander, in etwa 20m Entfernung steht vor jeder Gruppe ein Stuhl. Die Vordersten jeder Gruppe rennen quer über das Spielfeld zum Stuhl der Gegner, werfen ihn um und rennen weiter zum eigenen, stellen diesen wieder auf, dann geht's zurück zum Start wo der Zweite durch Handschlag losgeschickt wird um den Stuhl der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen. Ziel auf dem eigenen noch stehenden Stuhl Platz zu nehmen, bevor er vom Gegner wieder umgeworfen wird.

### Ching-Chang-Chung (Chiro)

Zwei Gruppen stehen jeweils in einer Reihe 10m voneinander entfernt. 20m vor jeder Gruppe steht ein Malstab. Der Vorderste der Gruppe rennt los, um den eigenen Malstab und dann auf den des Gegners zu. In der Mitte treffen sie sich und sagen: "Ching-Chang-Chung" (=Schäre-Stei-Papier). Der Gewinner rennt weiter in Richtung der gegnerischen Mannschaft, zeitgleich rennt einer der Verlierergruppe vom Start los und beide treffen sich etwa im 1. Viertel der Strecke der Verlierer. Beim Zusammentreffen wird wieder "Ching-Chang-Chung" gespielt, wieder rennt der Gewinner weiter. Die Verlierer des Zweikampfes gehen zurück zum Start und stehen wieder hinten an.

Ziel: Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem man einen Rundgang gewinnt und bis zum gegnerischen Start vorrücken kann.

### Tisch rundum (Chiro)

Stabiler Tisch, welcher nicht allzu breit ist!

Der Tisch wird am oberen und unteren Ende von je einem TN gehalten, so dass er nicht kippen kann. Eine Person nach der anderen versucht nun ihr Glück und probiert einmal quer um den Tisch zu kriechen ohne dabei den Boden zu berühren.

Die Zeit kann gestoppt, und dadurch die Herausforderung als Wettbewerb gestaltet werden.

### Blue Balls (Chiro)

Eine Person stellt sich breitbeinig hin. Die anderen warten ca. 4 Meter hinter dieser Person auf einer Linie. Auf Los versuchen alle, unter den Beinen der stehenden Person durchzukriechen. Wer das Gerangel verliert und als letztes durchkriechen muss, stellt sich hinter die stehende Person. Dasselbe wird wiederholt, und die in der nächsten Runde als letzte kriechende Person schliesst sich in der breitbeinig stehenden Reihe an. Dies wird so lange gespielt, bis alle ausser zwei Personen in der Reihe stehen.

## Tic-Tac (Chiro)

Die Mitspieler bilden einen Kreis. Eine Person stellt sich mit verbundenen Augen in die Mitte. Die Spieler im Kreis geben einen Ball (oder einen anderen Gegenstand) reihum, währenddessen ruft die Person in der Mitte "Tic-Tac, Tic-Tac,..." (Ticken der Bombe). Nach einigen Sekunden ruft die Person "Buummm", worauf diejenige Person, welche den Ball in den Händen hält, durch die Bombe ihr Leben verliert und sich auf den Boden legen muss. Das Spiel geht weiter. Wenn der Ball bei der Person vor jemandem, der am Boden liegt ist, muss dieser Mitspieler über die liegende Person hüpfen und danach den Ball weitergeben. So geht es einige Runden weiter und wird immer anstrengender, da die einzelnen Personen den Ball viel länger haben und somit mehr hüpfen müssen. Nach jeder Runde legt sich nämlich eine weitere Person auf den Boden.

Gewonnen hat diejenige Person, welche als letzte mit der Bombe im Kreis steht.

## Ninja (Chiro)

Auch bei diesem Spiel stellen sich die Beteiligten im Kreis auf. Zu Beginn machen alle ein Ninja-Geräusch und nehmen gleichzeitig eine gute Kampfposition ein. Eine Person beginnt, mit einem Schlag die Handoberfläche ihres Nachbarn zu treffen (egal ob links oder rechts). Hat sie die eine Bewegung fertig ausgeführt, ist die nächste Person mit Schlagen an der Reihe. Die Spielrichtung geht rechts rum, die Schlagrichtung ist jedoch nicht vorgegeben (Für Fortgeschrittene kann die Variante gespielt werden, in der jeder, der an der Reihe ist, auswählen kann, wen er schlagen wird).

Trifft jemand die Handoberfläche einer anderen Person (die angegriffene Person kann sich jeweils mit Hilfe einer Bewegung verteidigen), fällt die Hand dieser Person aus dem Spiel. Mit der anderen Hand kann aber so lange weitergespielt werden, bis auch die zweite Hand getroffen wird. Gespielt wird, bis nur noch eine Person im Spiel ist, welche alle anderen Ninja-Kämpfer besiegt hat.

## Meat ball (Chiro)

Zwei Gruppen werden gebildet. Die eine versucht sich so miteinander zu verschlingen, dass die andere Gruppe sie nicht auseinander nehmen kann. Die Runde ist zu Ende sobald alle alleine dasitzen. Die Zeit kann gestoppt werden, und die zweite Gruppe somit versuchen die gestoppte Zeit zu unterbieten.

## Durch die Wand (Chiro)

2 Personenreihen stehen sich gegenüber. Die Personen vis à vis voneinander strecken sich die Hände entgegen, so dass sich gerade noch die Fingerspitzen berühren. Eine Person springt nun auf diese versperrte Wand zu, kurz bevor sie durchrennt heben die anderen schnell die Arme!

## Wangen-Kuss (Chiro, aber etwas abgeändert)

Alle stehen im Kreis, ausser einer Person, z.B. Anna. Diese steht in der Mitte und ruft zuerst einen Mädchennamen, dann einen Knabennamen. Während dem der Knabe versucht, Anna zu küssen, will ihn das andere Mädchen davon abzuhalten. Schafft es der Knabe, Anna zu küssen, darf er als nächstes einen Knabennamen und dann einen Mädchennamen aufrufen. Schafft er es nicht, Anna zu küssen, weil er vom anderen Mädchen abgehalten wird darf dieses Mädchen in der nächsten Runde in der Mitte stehen und Namen aufrufen.

## Menschenknoten (Dänemark)

Eine Person geht rauf, der Rest macht einen Kreis, und verknötet sich, ohne die Hände loszulassen. Die Person kann nun wieder hinzu kommen und muss versuchen, den Menschenknoten zu lösen, wieder ohne die menschlichen Teile des Knotens auseinanderzunehmen.

## Hermanos de... (Chile)

Die Mitspielenden bilden Paare, welche sich je gegenüber mit ca. 4 Metern Abstand dazwischen, in zwei Reihen aufstellen. Darauf ruft die Spielleitung ein bestimmtes Körperteil (z.B. Nase). Nun müssen die Paare aufeinander zu rennen, sich an der Nase berühren, und gemeinsam (mit sich immer noch berührenden Nasen) auf den Boden sinken. Das Paar, welches als letztes auf den Boden sinkt, fällt aus dem Spiel. So geht es weiter (die Spielleitung ruft immer ein neues Körperteil, welches die Paare aneinanderhalten müssen), bis nur noch das Siegerpaar im Spiel ist.

## Alea Go Go (Slowakei)

In einem Kreis werden immer zwei Paare definiert, welche für den Beginn zusammengehören. Alle schlagen sich drei Mal mit den Händen auf die Oberschenkel und singen dazu langsam "A-le-a" (Ein Schlag pro Silbe). Danach klatschen sie drei Mal gegen die Hände ihres Partners und singen "Go Go Go". Nun wieder ein Mal auf die eigenen Knie klatschen (dazu wieder "Alea" singen, aber diesmal das ganze Wort auf einen Schlag), und danach gegen die Hände des Nachbarn auf der anderen Seite (zwei Schläge, dazu "Go Go"). Nun wieder zwei Mal auf die eigenen Oberschenkel (dazu "Alea-lea") und wieder gegen die Hände des Ausgangspartners (zwei Mal, dazu "Go Go"). Wieder zwei Mal auf die eigenen Oberschenkel und dazu "Alea-lea" singen. Danach hält man die Hände des Nachbarn, mit welchem man als Zweites in die Hände geklatscht hat, singt "Ischu", und macht je eine halbe Drehung. Durch die Drehung wechselt man den Platz. Im nächsten Durchgang beginnen alle mit demjenigen Partner, mit welchem man die Drehung gemacht hat.

## Wo ist das Gummihuhn (Deutschland)

Ähnlich wie "Zitiglase, Zitiglase, Stopp". Alle stellen sich in einer Reihe auf, eine Person steht ca. 10 Meter weiter vorne und dreht den anderen den Rücken zu. Die Reihe beginnt sich in Bewegung zu setzen. Wenn aber die alleinstehende Person sich umdreht, müssen alle stillstehen. Das Spezielle ist nun, dass man als Team spielt, und ein quietschendes Gummihuhn von Hand zu Hand gibt. Findet die alleinstehende Person beim Stillstehen das Gummihuhn hinter dem Rücken von jemandem, hat die alleinstehende Person gewonnen, und wird durch die erwischte Person abgelöst.

## “De Pfarrer het de Huet verlore! “ (Schweiz)

Die Gruppe sitzt im Kreis, eine Person wird zum Pfarrer, die Person rechts vom Pfarrer wird zum Kaplan, die links zum Ministrant/Sigrist. Die übrigen bekommen eine Nummer wobei die Nummer 1 neben dem Kaplan sitzt, dann die 2, die 3 etc. bis zum Ministrant hinunter.

Der Pfarrer beginnt das Spiel: "De Pfarrer het de Huet verlore bem Kaplan!"

DIESER SAGT: "Jo nei!"

DANN WIEDER DER PFARRER: "Jo wo denn?"

WIEDER DER KAPLAN: "Bem 3!" (kann irgend jemanden aufrufen!)

DANN DIE DREI: "Jo nei!"

DER KAPLAN: "Jo wo denn?"

DIE DREI: "Bem eis!" (ruft wieder irgendjemanden auf) Etc.

Wenn jemand zu spät oder falsch antwortet wird diese Person zum Ministrant, der Ministrant zur höchsten Zahl im Spiel (alles verschiebt sich um eine Position vom Ministrant her bis zur Person, welche den Fehler gemacht hat).

## Schild und Schellen (Schweiz)

Auf Stühlen sitzen alle Spieler im Kreis. Bei einer Teilnehmerzahl von 8 werden 4 Schellen und 4 Schild-Karten vermischt an die Spieler verteilt. Jeder schaut sich seine Karte an und merkt sie sich. Danach wird sie wieder vom Spielleiter, welcher auch im Kreis sitzt, eingesammelt und gemischt. Dieser deckt nun eine Karte vom Stapel auf z.B. Schellen, dies hat nun zur Folge, dass sich alle Schellen im Uhrzeigersinn um einen Platz verschieben und vielleicht auf den Nachbar's Knie sitzen müssen. Sitzt eine Person auf einem ist man handicapiert, d.h. man kommt nicht weiter auch wenn die eigene Farbe aufgerufen wird.

Ziel: Am schnellsten wieder an seinem Platz zu sitzen!

## Whisky Mixer (Schweiz)

Die Mitspielenden stehen im Kreis. In die rechte Richtung geben sie das Wort "Whisky-Mixer" weiter. Macht jemand einen Fehler, oder muss jemand lachen, rennt diese Person eine Runde um den Kreis herum. Möchte jemand die Richtung wechseln, sagt er "Mess-Wechsel". Danach geht das Wort-Weitergeben nach links, wobei das in die linke Richtung weitergegebene Wort "Wachs-Maske" heisst.

Ziel: Möglichst die Anderen zum Lachen zu bringen.

## Fruchtsalat (Schweiz)

Jede teilnehmende Person bestimmt für sich eine Frucht, welche sie den anderen mitteilt. Wenn alle die Frucht der anderen kennen, darf niemand mehr seine Zähne zeigen. Wenn man ab diesem Zeitpunkt spricht, muss man die Zähne mit den Lippen verdecken (zusammengezogener Mund; komische Sprechweise). So rufen sich die Früchte gegenseitig. Beispielsweise beginnt die Papaya, sagt "Papaya Papaya - Banane Banane" und ruft dadurch die Banane. Die Banane macht weiter "Banane Banane - Pfirsich Pfirsich", danach die Pfirsich etc.

Wer so fest lachen muss, dass seine Zähne sichtbar werden, fällt aus dem Spiel!

## Tarzan ruft Jane (Schweiz)

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Die erste Person spielt Tarzan (Brusttrommeln und Tarzanschrei), die Zweite ist Jane (fährt sich durchs Haar und macht „ah“). Die letzte Person spielt den schwulen Esel (klopft sich auf die Beine und sagt „padampadam“). Die Spieler dazwischen entscheiden sich für ein Dschungeltier, das sie akustisch und pantomimisch darstellen müssen. Nachdem sie allen Mitspielern ihre Tier-Rolle mitgeteilt haben kann das Spiel beginnen.

Im Kreis wird abwechslungsweise einmal auf die Beine geklopft und einmal in die Hände geklatscht. Dazu beginnt Tarzan und macht im Takt zuerst seine Bewegung und Geräusche und danach diese von Jane. Jane muss sofort reagieren, und zuerst ihre Bewegung machen, worauf sie eines der Dschungeltiere aufruft. Dieses Dschungeltier macht dasselbe und so geht es immer weiter, bis eine Person aus dem Takt fällt. Ist dies der Fall, übernimmt diese Person die Position des schwulen Esels und alle anderen Spieler dazwischen rücken nach.