

# Chiro – und andere Spiele

## Krick-Krack (Chiro)



Alle Teilnehmer sind nebeneinander auf der Wiese, wobei sie abwechslungsweise 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 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 Verlierer Gruppe vom Start los und trifft ihn etwa im 1.Viertel der Strecke der Verlierer. Beim Zusammentreffen wird wieder "Ching-Chang-Chung" gespielt, wiederum rennt der Gewinner weiter. Die Verlierer des Zweikampfes gehen zurück zum Start und stehen wieder hinten in der Schlange 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.

## 2 Mann hoch auf "belge" (Chiro)

Aufstellung: Einen Kreis bilden, wobei immer zwei hintereinander stehen. (Dieselbe Aufstellung wie beim "Blenzle"). Um den Kreis jagt der Fänger hinter der Maus her, diese versucht zu fliehen und kann sich vor eine Person im Kreis stellen. Dies hat nun zur Folge hat, dass die Person Fänger wird und der Fänger zur Maus wird.

## "Enteli -Quak"

Man sitzt im Kreis nebeneinander klatscht die Hände einmal zusammen und dann auf die Knie. (Im Takt!) Dazu wird gesprochen (angenommen es sind 10 Pers.):

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. Pers.  | Eis Änteli |
| 2. Pers.  | 1Bei       |
| 3. Pers.  | 2 Bai      |
| 4. Pers.  | Quak       |
| 5. Pers.  | Zwoi Äntli |
| 6. Pers.  | 1 Bei      |
| 7. Pers.  | 2 Bei      |
| 8. Pers.  | 3 Bei      |
| 9. Pers.  | 4 Bei      |
| 10. Pers. | Quak       |
| 1. Pers.  | Quak       |
| 2. Pers.  | Drü Äntli  |
| 3. Pers.  | 1 Bei      |
| ...       | ...        |
| 8. Pers.  | Quak       |
- etc.

Sagt jemand etwas falsches, verlässt diese Person den Kreis.

Ziel: als letzter im Kreis zu sitzen!

## Mafia

Aus einem Jasskarten-Set werden z.B. zwei Könige und für den Rest der Mitspieler je eine Zahlenkarte herausgesucht (für jeden Mitspieler eine Karte). Jedem wird nun eine Karte mit dem Bild nach unten verteilt, nachdem jeder seine gesehen hat, legt er sie mit der "Farbe" nach unten auf den Tisch. Nun wird einer grundlos für schuldig gesprochen, welcher einen Mord begangen haben soll. Diese Person wird nun zum Spielleiter!!

Der Spielleiter beginnt zu erzählen:

"Es wird Nacht; alle Dorfbewohner schlafen ein; [ALLE MITSPIELER SCHLIESSEN DIE AUGEN]

nur die Mörder werden wach und töten jemanden; [DIE MÖRDER (diejenigen mit den Königskarten) SEHEN SICH AN UND ZEIGEN AUF IHR OPFER]

dann gehen sie wider zu Bett; [SIE SCHLIESSEN DIE AUGEN WIEDER]

und nach einigen Stunden erwachen alle Dorfbewohner; [ALLE WACHEN AUF]

- nur Roland nicht, da er umgebracht wurde!" [ROLAND KANN NICHT MEHR MITSPIELEN!]

Gemeinsam wird nun wider versucht den Mörder zu stellen, indem eine Person des Mordes angeklagt wird (diese leitet die nächste Runde!).

Für die anderen geht das Spiel mit der nächsten Nacht weiter!

Ziel: Die Mörder zu stellen!

## "De Pfarrer het de Huet verlore!"

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).

## Schafseckel-Jass

Jeder Spieler erhält drei Jasskarten der Rest befindet sich auf einem Stapel. Diejenige Person, welche rechts vom Karten-Verteiler sitzt darf beginnen. Auf die gelegte Karte muss immer eine höhere gelegt werden. Es dürfen aber auch mehrere Karten, die denselben Kartenwert haben gelegt werden. Sobald man eine Karte gelegt hat muss man wieder Karten vom Stapel nehmen bis man wieder drei Karten in der Hand hat. Dies geht solange bis der Stapel aufgebraucht ist. Hat jemand keinen höheren Kartenwert muss er den ganzen Stapel zu seinen anderen Karten in die Hand nehmen.

Einziges Sonderkarte Under: Der ganze Stapel fällt aus dem Spiel.

Man darf freiwillig, nur wenn man aber an der Reihe ist, einen Stapel zu sich nehmen. Wenn man nicht will muss man nicht legen!

Ziel: zuerst keine Karten mehr in der Hand zu halten. Der Verlierer ist der "Schafseckel" und muss die Karten im nächsten Spiel verteilen.

## Schild und Schellen

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!

## Kissen-sitzen

Alle sitzen im Kreis und eine Person steht in der Mitte. Ein Kissen macht die Runde auf dieses probiert nun die Person in der Mitte abzusitzen. Schafft sie dies muss der Spieler welcher das Kissen auf seinem Oberschenkel hat in die Mitte um sein Glück zu versuchen.

Ziel: möglichst nicht in der Mitte zu stehen.

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

Alle stehen im Kreis ausser einer Person z.B. Anna, welche in der Mitte steht und zuerst einen Mädchennamen dann einen Knabennamen aufruft. Währenddem der Knabe versucht Anna zu küssen will ihn das andere Mädchen davon abzuhalten. Schafft's 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 diese in die Mitte stehen.

## 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 2. 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!

Tipp: schreien hilft!!!