

REISE NACH JERUSALEM:

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: Stühle (einen weniger als Teilnehmer), Musik

Die Stühle werden in einem Kreis aufgestellt. Es ist ein Stuhl weniger als Spielteilnehmer dabei sind. Die Teilnehmer stellen sich rund um die Stühle auf. Der Spielleiter spielt Musik so lange er will. Sobald die Musik aus ist, muss sich jeder Teilnehmer einen Stuhl suchen und sich darauf setzen. Derjenige, der keinen Stuhl ergattert, scheidet aus. Bevor die nächste Runde beginnt, wird ein Stuhl entfernt. Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch zwei Teilnehmer und ein Stuhl übrig sind. Gewonnen hat, wer auf den letzten Stuhl übrig bleibt.

LÖFFELSPIEL

Teilnehmer: 10 Personen
Material: 4 Löffeln, zwei Bänder (je ca. 3,50 m lang)

Zuerst wird am Anfang und am Ende der beiden Bänder je ein Löffel befestigt. Danach werden zwei Teams mit insgesamt je fünf Personen gebildet. Die beiden Teams stellen sich in zwei Reihen nebeneinander auf. Jetzt kann das Spiel gestartet werden. Dazu beginnt der Erste pro Team den Löffel so schnell wie möglich durch die Kleidung von oben nach unten zu fädeln. Der Zweite macht weiter, bis der Löffel beim Letzten angekommen ist. Dann geht das Ganze noch einmal retour. Gewonnen hat das Team, das am schnellsten damit fertig ist.

PERSONEN RATEN

Teilnehmer: 6 Personen
Material: Post-It's, ein Stift

Jeder Teilnehmer schreibt auf ein Post-It einen Namen einer berühmten Persönlichkeit, ohne dass es die anderen sehen. Damit das Spiel etwas leichter wird, kann man sich davor auf einige Kategorien einigen (z. B. Sportler, Schauspieler, Künstler, Politiker). In Folge klebt jeder Teilnehmer einen anderen Teilnehmer das Post-It auf das Hirn. Dieser darf natürlich auf keinen Fall sehen, was darauf steht. Jetzt kann das fröhliche Personen Raten beginnen. Der Erste beginnt und darf Fragen stellen, die aber nur mit "Ja" oder "Nein" zu beantworten sind. Z. B.: Bin ich ein Sportler? Sobald eine Frage mit Nein beantwortet wird, kommt der Nächste an die Reihe. Gewonnen hat, wer als Erster "seine Persönlichkeit" erraten hat.

DREIBEIN-WETTLAUFEN

Teilnehmer: Teams a 2 Personen
Material: Band oder Schnur

Um Geschick und Schnelligkeit geht es bei diesem Spiel. Bevor das Spiel beginnen kann, benötigt man eine Start- und eine Ziellinie.

Alle Mitspieler tun sich dann zu zweier Teams zusammen. Am besten eignen sich immer zwei Mitspieler, die ungefähr gleich groß sind. Nun müssen sich die Mitspieler nebeneinander stellen, damit die zwei Beine in der Mitte zu einem Bein zusammen gebunden werden können.

Wenn alle Teams startklar sind, müssen sie auf Kommando versuchen, gemeinsam zur Ziellinie zu laufen. Das Rennen gewinnt das Team, welches die Ziellinie zuerst passiert hat.

MORD IM DUNKELN

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: Tanzfläche, Musik, Stift, kleine Zettel

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen vorher einige kleine Zettel beschriftet werden. Für jeden Mitspieler benötigt man einen beschrifteten Zettel. Alle bis auf zwei Zettel werden mit einem großen „T“ (= Tänzer) markiert. Von den zwei anderen Zetteln erhält einer ein „D“ (= Detektiv) und der andere ein „M“ (= Mörder). Anschließend werden alle Zettel zusammengefaltet und in eine kleine Schüssel gelegt.

Nun kann das aufregende Spiel beginnen. Jeder Mitspieler zieht einen der kleinen Zettel und merkt sich die Notiz, darf sie aber nicht weitersagen. Alle Zettel werden wieder sorgfältig zusammengefaltet und werden wieder in die Schüssel gelegt. Der Detektiv (Ein Mitspieler, der den Zettel mit dem „D“ gezogen hat) muss den Raum verlassen.

Der Raum, in dem das Spiel gespielt wird, sollte etwas abgedunkelt sein, dann hat das Ganze noch mehr Atmosphäre. Die Musik wird gestartet und alle Mitspieler (Tänzer und Mörder) tanzen ausgelassen zur Musik. Der Mörder (Ein Mitspieler, der den Zettel mit dem „M“ gezogen hat) hat nun die Aufgabe, unbemerkt einen der Tänzer sanft zu zwicken. Dieser Mitspieler schreit dann auf und geht zu Boden. Alle Tänzer schreien vor Schreck.

Aufgrund der Schreie, erscheint der Detektiv im Raum und hat nun die schwere Aufgabe, den Mörder durch geschickte Fragen zu enttarnen. Alle Teilnehmer setzen sich hin und werden nacheinander nach ihrem Alibi gefragt – und das zwei Runden lang. Der Mörder muss zwei verschiedene Alibis angeben, alle anderen müssen immer dasselbe Alibi nennen. Nun ist das Gedächtnis des Detektivs gefragt!

Ein schaurig schönes Spiel, welches allerdings nicht für kleine Kinder unter 8 Jahren geeignet ist. Hier werden Spannung, Spaß und Spiel in einem geboten.

HOCHZEITSQUIZ

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: Fragebogen, Stift

Das ist ein Hochzeitsspiel bei dem alle Gäste mitmachen können. Vorbereitet werden muss dafür ein Fragebogen mit unterschiedlichsten Fragen. Du kannst nach dem Alter des Brautpaares, der Schuhgröße, nach Lieblingsfarben, Gerichten, Sternzeichen, Augenfarbe, Vorlieben und vieles mehr fragen. Anschließend kopiere das Quiz, damit für alle Gäste ein Bogen vorhanden ist, plane auch Reserven ein. Während der Hochzeitsfeier wird der Quizbogen dann verteilt und anschließend bewertet. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte. Der Verlierer muss dem Hochzeitspaar einen Wunsch erfüllen (z.B. zum Nachessen einladen, Verwöhntag organisieren etc...).

DIE MÄRCHENKUTSCHE

Teilnehmer: 8 Personen
Material: 8 Stühle, vorbereitete Geschichte

Für dieses Hochzeitsspiel wird ein bekanntes Märchen beispielsweise Aschenputtel passend auf das Hochzeitspaar umgeschrieben. Während der Feier werden die Gäste dann zu einer „Märchenstunde“ eingeladen. Dazu wird eine Märchenkutsche bestehend aus 4 x 2 Stuhlreihen aufgestellt. 8 Freiwillige dürfen während der Geschichte in der Märchenkutsche platz nehmen. Bevor das Märchen beginnt teilt der Erzähler jedem Freiwilligen ein Wort zu, bei dem er aufstehen und die 8-Personen-Kutsche umrunden muss. Besonders lustig wird das Märchen dann wenn, eines dieser Schlüsselwörter mehrmals in einem Satz vorkommt und immer die gleiche Person los laufen muss. Wer seinen Renneinsatz verschläft scheidet aus. Dem Gewinner winkt ein von Brautpaar ansigniertes Märchenbuch. Das Spiel amüsiert die Gäste und zusätzlich erfahren sie noch einige nette Anekdoten über das Brautpaar.

LUFTBALLONE PLATZEN LASSEN

Teilnehmer: Teams a 2 Personen
Material: Luftballone

Für dieses Spiel benötigt man aufgeblasene Luftballons. Damit das Spiel lustiger wird dürfen diese aber nicht zu weit aufgeblasen werden, damit sie nicht all zu schnell platzen. Während der Feierlichkeiten erhält jedes Paar einen Ballon, denn es zwischen sich klemmen soll. Anschließend muss das Paar versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Die Hände dürfen dabei aber nicht verwendet werden und müssen hinter dem Rücken verschränkt werden. Das Spiel verspricht viel Spaß.

DAS BESONDERE FOTOALBUM

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: Sofortbildkamera, vorbereitetes Fotoalbum

Für diese Spiel benötigt man eine Sofortbildkamera und ein Fotoalbum. Auf jeder Seite des Fotoalbums wird eine bestimmter Bildtitel vorbereitet wie zum Beispiel der älteste Gast zusammen mit dem jüngsten Gast, die Braut mit dem Oberkellner, der Gast mit dem längsten Anfahrtsweg oder der Bräutigam beim Seitensprung. Zu Beginn der *Hochzeitsfeier* werden die „Fotoaufträge“ an die Gäste (Zweierteam) verteilt. Nun müssen die Gäste durch Befragungen der anderen ihr Fotothema suchen und per Sofortbildkamera festhalten. Die Bilder werden dann vor Ort in das Fotoalbum geklebt und feierlich dem Brautpaar übergeben.

DAS GEMEINSAME FOTOALBUM

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: 5-10 Wegwerfkameras, Fotoalbum

Das Brautpaar kriegt ein leeres Fotoalbum geschenkt. Gleichzeitig werden 5-10 Wegwerfkameras, je nach Größe der Hochzeitgemeinschaft, an die Gäste verteilt. Jeder Gast muss mindestens 1 bis 20 Fotos schießen. Die Fotoapparate werden am Ende eingesammelt und entwickelt. Die Geschenkmacher suchen die besten Bilder aus und schenken sie dem Brautpaar. So hat das Brautpaar eine schöne Erinnerung an die ihre Hochzeit.

DIE SCHUHSUCHE

Teilnehmer: gleiche Anzahl Männer und Frauen
Material: Schuhe der weiblichen Gäste

Alle Frauen werden gebeten einen ihrer Schuhe auszuziehen und in die Mitte der Tanzfläche zu legen. Die männlichen Gäste wählen einen beliebigen Schuh aus und machen sich auf die Suche nach der dazu passenden Frau und gehen mit ihr auf die Tanzfläche. Erst wenn alle Schuhe wieder zu Ihrer Besitzerin zurückgefunden haben, beginnt der Tanz.

DAS HOCHZEITSSPIEL MIT DEM ZAHNSTOCHER

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: Zahnstocher, 1 Ring

Die Gäste, Mann und Frau abwechselnd, stellen sich zu einem Kreis zusammen. Jeder bekommt einen Zahnstocher, den er in den Mund nehmen muss. An einem Zahnstocher ist ein Ring, dieser muss nun von Zahnstocher zu Zahnstocher weitergegeben werden, ohne dass er runterfällt. Bei dem Paar bei dem der Ring runterfällt, muss dem Hochzeitspaar einen Wunsch erfüllen (z.B. zum Nachessen einladen, Verwöhntag organisieren etc...).

FLASCHEN-SPIEL

Teilnehmer: 4-6 Männer

Material: Schnur mit Bleistift, leere Flaschen

An dem Spiel nehmen etwa 4-6 Männer teil. Jeder von ihnen bekommt das Band mit dem Bleistift an das Gesäß gebunden, dabei sollte man darauf achten das man ein nicht zu langes Band hat. Nun nehmen die Männer Aufstellung und zwar mit dem Rücken zum Publikum. Jeder muss seine Beine etwas spreizen, zwischen den Beinen wird eine Flasche postiert. Das Spiel kann beginnen, die Teilnehmer müssen nun versuchen den Bleistift in die Flasche zu buxieren ohne dabei die Hände zu benutzen Der Verlierer muss dem Hochzeitspaar einen Wunsch erfüllen (z.B. zum Nachessen einladen, Verwöhntag organisieren etc...).

BALLONTANZ

Teilnehmer: einige Tanzpaare, Spielleiter

Material: einen Luftballon für jedes teilnehmende Tanzpaar, Musik

Jedes Tanzpaar erhält einen aufgeblasenen Luftballon. Sobald der Spielleiter Musik spielt, müssen die Paare mit dem Luftballon zwischen den Oberkörpern tanzen. Wer den Ballon beim Tanzen verliert, scheidet aus. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, sollte die Musik immer schneller werden. Getanzt wird so lange, bis nur noch ein Paar übrig bleibt

SCHLÜSSELTANZ

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler

Material: Truhe, mehrere Schlüssel

Vorbereitung Ein paar tanzfreudige und tanzwillige Gäste bekommen einen Schlüssel. Eine große Schatztruhe wird auf der Bühne platziert. Man sagt dem Brautpaar, dass sie sich die Schlüssel unter den Gästen ertanzen müssen. Dazu haben sie Zeit bis Mitternacht, sonst bekommen sie die Überraschung eben nicht. Durchführung Braut und Bräutigam müssen sich durch die Gäste tanzen und die Schlüssel finden. Jeder der Gäste, die im Besitz eines Schlüssels sind müssen diesen den Brautleuten geben, nachdem sie von einem der Brautleute zum Tanz aufgefordert wurden. Alternativ dürfen sie die Brautleute zu vorgerückter Stunde auch selber zum Tanz auffordern, damit diese zu ihrem Geschenk kommen.

EIERLAUFEN

Teilnehmer: beliebig viele Mitspieler
Material: Esslöffel, hartgekochte Eier

Für dieses Spiel wird etwas Platz benötigt, am besten lässt es sich draußen im Freien spielen.

Für dieses Spiel benötigen Sie neben zwei Eierlöffel und ein paar hartgekochte Eier eine Markierung für die Start- und die Ziellinie. Anschließend werden alle Mitspieler in zwei Gruppen aufgeteilt.

Ziel-Variante:

Die zwei Gruppen müssen sich jeweils hintereinander in eine Reihe an die Startlinie stellen. Die zwei ersten Mitspieler aus den Mannschaften erhalten jeweils einen Eierlöffel mit einem Ei.

Auf Kommando „Los!“ müssen beide Mitspieler mit ihrem Ei auf dem Löffel zur Ziellinie laufen, das Ei darf dabei jedoch nicht festgehalten werden und es darf während des Laufens nicht herunterfallen. Die Mannschaft des Mitspielers, der zuerst mit seinem Ei auf dem Löffel über die Ziellinie läuft, bekommt einen Punkt. Die Punkte werden am besten auf einer Liste notiert. Anschließend sind die beiden nächsten Mitspieler an der Reihe mit einem Ei auf dem Löffel zur Ziellinie zu laufen.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten am Ende eines Durchlaufes, gewinnt die Runde.

Staffel-Variante:

Anstatt einer Ziellinie wird für jede Gruppe ein Stuhl in ca. 15 Meter Entfernung aufgestellt.

Auf Kommando müssen die ersten Mitspieler jeder Gruppe mit ihrem Ei zum Stuhl laufen, einmal um den Stuhl rumlaufen und wieder zu seiner Gruppe zurück. Dort angekommen, wird der Löffel mit dem Ei ganz schnell an den nächsten Mitspieler weitergegeben.

Das Spiel hat die Gruppe gewonnen, in der zuerst alle Mitspieler einmal um den Stuhl herum gelaufen sind und wieder am Startpunkt bei ihrer Gruppe angekommen sind.

Für beide Varianten gilt: Fällt ein Ei vom Löffel, so muss dieser Mitspieler zur Startlinie zurücklaufen und sich dort ein neues Ei holen und seine Runde von vorn beginnen.