

1: Ballonlauf (Für die Kleinen)

2 Mannschaften mit je einem Tennisschläger und je einem Ballon in beliebiger Größe. Die Teammitglieder stellen sich hintereinander auf.

Der jeweils an erster Stelle stehende muss nun mit dem Ballon auf dem Schläger einen Parcours oder eine bestimmte Strecke zurücklegen und wieder zu seinem Team zurückkehren und den Schläger samt Ballon an den nächsten, an der Reihe stehenden abgeben.

Sollte der Ballon hinunterfallen, muss der Teilnehmer vom Anfang des Parkurs erneut starten.

Das Team dessen Mitglieder alle den Parcours zuerst durchlaufen hat, hat gewonnen.

2: Ballonmassaker (Für die Größeren)

Hier heißt es Jeder gegen Jeden.

Zwei Spieler stellen sich auf, jeder erhält ein Ballonschwert.

Nun bekämpfen sich die Spieler.

Eine Jury verteilt Punkte für: Wer kämpft am beeindruckendsten, wer stirbt am Witzigsten. Es gibt für beide Kategorien 3 Pkte zu verteilen.

Gewonnen hat, wer nach dem KO System übrig bleibt.

Da das Spiel aus England stammt steckt es voller schwarzem Humor. (Klingt zwar komisch aber macht „mords“ Spaß.)

3: Ballontauschen (Für die Größeren)

2 Mannschaften mit je einer 3m entfernten Schüssel, gefüllt mit Wasser und der jeweils gleichen Anzahl an kleinen, aufgeblasenen, abgeknoteten Ballons.

Die Teammitglieder stellen sich hintereinander auf.

Der jeweils an erster Stelle stehende muss nun mit den Händen auf dem Rücken zur Schüssel hinlaufen, mit dem Mund einen Ballon aus der Wasserschüssel greifen und diesen dann wieder zu seinem Team zurückbringen.

Sollte der Ballon hinunterfallen, muss der Teilnehmer sich nochmals bei seinem Team einreihen und erneut starten.

Das Team dessen Mitglieder alle den Parcours zuerst durchlaufen hat, hat gewonnen.

4: Ballonbouncer (Für die Kleinen & Größeren)

2 Mannschaften mit je in 3m Entfernung liegender , in gleicher Anzahl vorhandener, aufgeblasenen, abgeknoteten Ballons. (je Team unterschiedliche Ballonfarben, so viele Ballons je Team wie Spieleranzahl)

Die Teammitglieder stellen sich hintereinander auf.

Der jeweils an erster Stelle stehende muss nun zu einem Ballon in seiner Farbe hinlaufen, und diesen durch „sich auf den Ballon setzen“ zerstören.

Anschließend muss er zu seinem Team zurücklaufen und den nächsten Spieler „abklatschen“.

Das Team dessen Mitglieder alle den Parcours zuerst durchlaufen hat, hat gewonnen.

5: Ballonbieger (Für die Kleinen & Größeren)

2 Mannschaften überlegen sich Begriffe oder Tiere, je nach Absprache, die das gegnerische Team mit einem Modellierballon versuchen muss darzustellen. Danach beginnt ein Spieler eines Teams, den vom gegnerischen Team ausgesuchten Begriff mit Hilfe eines Modellierballons darzustellen. Gelingt es dessen Team den Begriff innerhalb einer halben Minute zu erraten erhält die Mannschaft einen Punkt. Misslingt der versuch erhält die gegnerische Mannschaft den Punkt. Die Begriffe werden jeweils abwechselnd zu erraten versucht.

6: Ballontanz (Für die Kleinen & Größeren)

Jeder gegen Jeden.
Jeder Spieler bekommt einen, an einem 50 cm langen Stück Schnur befestigten Ballon an seinen Knöchel gebunden.
Musik wird abgespielt. Alle tanzen oder bewegen sich durch den Raum. Sobald die Musik kurz stoppt, muss ein Jeder versuchen, den Ballon des anderen Mitspielers zum Platzen zu bringen.
Setzt die Musik wieder ein, so wird die „Ballonattacke“ gestoppt und weitergetanzt. Sobald die Musik erneut aufhört zu spielen kann das geplatze wieder losgehen. Dies wiederholt sich so lange, bis nur noch ein Spieler, der Gewinner mit Ballon übrig bleibt.

7: Ballonhüpfen (Für die Kleinen & Größeren)

2 Mannschaften an einem 5m langen Parcours.
Die Teammitglieder stellen sich hintereinander auf. Der erste an der Reihe stehende Spieler bekommt einen aufgeblasenen, abgeknoteten Ballon zwischen die Beine geklemmt. (je Team unterschiedliche Ballonfarben) Er muss nun durch springen die Strecke zurücklegen, ohne den Ballon fallen zu lassen.
Anschließend muss er zu seinem Team zurückhüpfen und dem nächsten Spieler den Ballon überreichen. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe.
Sollte der Ballon hinunterfallen, muss der Teilnehmer vom Anfang des Parkours erneut starten.
Das Team dessen Mitglieder alle den Parcours zuerst durchlaufen hat, hat gewonnen.

8: Ballonrasieren (Für die Größeren)

Jeder gegen Jeden.
Ein Ballon wird mit Rasierschaum eingecremt und muss mit Hilfe eines Rasiermessers blitz-blank rasiert werden.
Der Spieler der dies in kürzester Zeit schafft hat gewonnen. (Sicherheitsabstand und Schutzbrille ist ratsam)

9: Ballonchaos (Für die Kleinen & Größeren)

2 Mannschaften mit je 30 Luftballons unterschiedlicher Struktur und Form.
Die Teams bekommen ein Thema genannt zu welchem sie innerhalb 3 Minuten eine Skulptur aus dem Ballonhaufen erstellen müssen. Wer die schönste Figur mit der witzigsten Interpretation bietet hat gewonnen.

10: Ballonromanzen (Für die Kleinen & Größeren)

Paar gegen Paar.

Jedes Tanzpaar bekommt einen aufgeblasenen, abgeknoteten Ballon. Dieser muss zwischen Stirn und Stirn gehalten werden und darf nicht herunterfallen oder Platzen. Fällt dieser doch oder geht kaputt, muss das Paar den Tanzboden verlassen. Das Paar das übrig bleibt hat gewonnen.

11: Ballonmumie (Für die Kleinen & Größeren)

Paar gegen Paar (Paaranzahl ist beliebig).

Jeweils ein Paar erhält 10 aufgeblasene Modellierballons.

Ein Paarspieler wird nun schnellst möglich mit diesen Ballons, die um ihn geknotet werden einmumifiziert.

Es werden drei Punkte vergeben:

- a) Welches Team erstellt am schnellsten diese Mumie
- b) die schönste Mumie und c) Welche Mumie befreit sich ohne fremde Hilfe am schnellsten und

12: Wasserschlacht (Ideal für Gartenparties)

Paar gegen Paar.

Jedes Paar erhält einen Eimer und 10 Wasserbomben.

Die Paarspieler stellen sich in einem Abstand von 3 Metern gegenüber.

Ein Paarspieler muss nun schnellst möglich seine Wasserbomben in den Eimer, welcher vom anderen Paarteilnehmer festgehalten wird, werfen. Landet ein Ballon im Eimer, ohne zu platzen, bekommt das Team einen Punkt. Geht ein Ballon kaputt werden keine Punkte verteilt.

13: Gewinnspiel A

Füllen Sie Bonboniere-Glas mit unaufgefüllten Luftballons, lassen Sie Ihre Gäste raten wie viele Ballons sich wohl in diesem Glas befinden, verlangen Sie für jeden Tipp einen gewissen Betrag (z.B 1€).

Derjenige der die Anzahl errät erhält den Wetteinsatz.

13: Gewinnspiel B

Füllen Sie einen PKW mit aufgefüllten Luftballons, lassen Sie Ihre Gäste raten wie viele Ballons sich wohl in diesem PKW befinden, verlangen Sie für jeden Tipp einen gewissen Betrag (z.B 1€).

Derjenige der die Anzahl errät erhält den Wetteinsatz.

14: Die lebende Ballonpumpe

Hier heißt es Jeder gegen Jeden.

Zwei Spieler stellen sich auf, jeder erhält ein Ballon.

Nun müssen die ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen schnellst möglich die Ballons aufblasen.

Der Spieler, der das zuerst schafft, hat gewonnen.

15: Ballondart

Hier heißt es Jeder gegen Jeden.

Mit Hilfe einer Reißzwecke wird ein aufgeblasener Ballon auf ein herkömmliches Dartbrett befestigt. (Kein elektronisches Dartbrett bzw. eines aus Kunststoff).

Nun muss versucht werden, mit Dartpfeilen, den Ballon zum Platzen zu bringen. (Nur unter Aufsicht einer Erziehungsperson)

Jeder Spieler hat 3 Würfe pro Durchgang.

Wer nach beliebig vielen Durchgängen die meisten Ballon getroffen hat, hat gewonnen.