

Spiele anleiten

Spielekartei

<p>Spiele leben von... ... Veränderungen und neuen Ideen ... Lust und Spaß des Spielleiters ... Vorbereitung (z.B. witzige Geschichte) ... Anpassen an die jeweilige Gruppe und Situation</p>	<p><i>„Man kann jedes Spiel, mit jeder Gruppe, zu jeder Zeit spielen, wenn man es richtig verpackt.“</i></p>
--	--

Kennlernspiele

Zipp-Zapp

Einer steht in der Mitte, deutet auf jemand im Kreis und sagt „zipp“ oder „zapp“ oder „zipp-zapp“. Bei „zipp“ muss der angesprochene Teilnehmer den Namen seines linken, bei „zapp“ den Namen seines rechten Nachbarn sagen. Wer den Namen des Nachbarn nicht mehr weiß, tauscht er mit demjenigen aus der Mitte seinen Platz.

Bei „zipp-zapp“ sucht sich jeder einen neuen Platz und derjenige in der Mitte hat die Möglichkeit sich auch einen Platz im Kreis zu suchen, so dass derjenige der keinen Platz mehr bekommt, in die Mitte kommt.

Variation (z.B. für Gruppen, die sich schon ein wenig kennen): man sagt nicht nur den Namen des Nachbarn, sondern zusätzlich auch noch ein Hobby, woher derjenige kommt, wie viele Geschwister er hat, welche Lieblingsfarbe er hat, usw. ...

Bembelebembem

Der Spieler in der Mitte wird auf jemanden zeigen und sagt entweder „rechts“ oder „links“ und sofort danach „bembelebembem“. Der Spieler auf den gezeigt wurde, muss jetzt den Namen des Spielers rechts oder links neben sich nennen, bevor der Spieler in der Mitte „bembelebembem“ zu Ende gesprochen hat. Schafft er es, dann macht der Spieler in der Mitte mit einem anderen Spieler weiter. Ist der Spieler auf den gezeigt wurde, nicht schnell genug oder sagt den falschen Namen, dann kommt er in die Mitte.

Speed-Dating

Die Gruppe bildet einen inneren und äußeren Kreis, so dass sich immer zwei Leute gegenüber stehen. Jetzt gibt es immer eine halbe Minute Zeit, um sich mit dem Partner zu unterhalten. (z.B. Lieblingessen, Urlaubsziel, persönliche Vorlieben, ...) Nach der Zeit dreht sich der äußere Kreis eins nach rechts und es gibt das nächste Thema...

Zeitungsschlagen

Material: Zeitung oder weiche Keule (z.B. Schwimmmudel)

Die sitzt im Kreis, einer steht in der Mitte (mit Zeitung). Dieser bekommt einen Namen zugerufen, denjenigen muss er abschlagen (Achtung auf die Sicherheit!!!). Erwischt er ihn bevor dieser einen anderen Namen rufen konnte, muss der andere in die Mitte usw.

Mein rechter Platz ist leer

Ein Stuhl ist frei. Der links davon sagt „Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den her“ Antwort „Als was soll ich kommen“. Hier können beliebige Sachen verwendet werden: Tiere, Haushaltsgegenstände etc.

Flinker Felix

Jeder überlegt sich zu seinem Vornamen ein Eigenschaftswort z.B. Flinker Felix. Reihum sagt nun jeder seinen neuen Namen. Dabei muss man immer erst alle vorangegangenen Namen wiederholen. („Das ist der flinke Felix, das ist der herrliche Hans und ich bin der klingonische Karl“)

„Alle-die-wo“

Material: Stuhlkreis

Einer in der Mitte hat keinen Platz. Er sagt „Alle die wo“ (z.B. heute kein Frühstück hatten) und diese müssen dann die Plätze wechseln.

Variation: Eignet sich hervorragend auch zum Einstieg in ein Thema, wenn man entsprechende Karten bereithält (z.B. Wer hat Geschwister, noch lebende Großeltern... beim Thema Familie)

Namensball

Reihum wird ein Ball geworfen, jeder sagt seinen Namen. Dann rückwärts und man sagt den Namen, zu wem man wirft.

Find das Kuckucksei

Material: Karteikarten, Stifte, Gummibärchen

Alle schreiben zu einer Frage (Was ich gern mache – Länder, in denen ich schon war – Personen, die für mich wichtig sind etc.) fünf Stichworte auf. Die Stichworte mit a) – b) – c) – d) – e) bezeichnet. Vier Stichworte sind richtig, ein Stichwort ist das Kuckucksei, also frei erfunden.

Die Karteikarten werden eingesammelt und neu ausgeteilt. Alle bekommen 10 Gummibärchen o.ä. Jeder liest die gezogene Karte vor und versucht zunächst zu erraten zu wem die Karte gehört. Alle geben daraufhin ihren Tipp (a,b,c,d,e) für das Kuckucksei ab. Wer richtig geraten hat, bekommt von dem Betroffenen ein Gummibärchen als Belohnung.

Namensduell

Material: großes (Bett-)Tuch, Decke oder Plane – zwei Stühle

Die Gruppe in zwei Gruppen A und B aufteilen. Zwischen A und B spannt der Spielleiter und ein Helfer ein großes Tuch als Sichtschutz zwischen den beiden Gruppen. Direkt am Tuch steht jeweils ein Stuhl. Darauf setzt sich ein Gruppenmitglied. Nach einem Count-down fällt der Sichtschutz.

Im „Namensduell“ versuchen beide als erste jeweils den Namen des andern zu sagen...

Ein Gegenstand und ich

Material: keines

Alle suchen sich im Haus einen Gegenstand, der irgendwas mit ihnen zu tun hat, der sie an was Wichtiges erinnert, der als Familienwappen tauglich wäre usw. Anschließend stellt jeder im Kreis seinen Gegenstand vor

Vier Ecken Spiel

Material: Genügend Platz; A-4-Plakate mit A, B, C, D in den Ecken; Vorbereitete Fragen

Gruppen bis zu 100 Personen und mehr sind möglich.

„Was wäre dein Lieblingsurlaub?“

a) Backpacking in Norwegen b) Strand von Korsika c) mit Wohnmobil durch Südfrankreich d) weiße Nächte in Russland

Fragen in dieser Art, die alle vier Alternativen bieten, werden von der Spielleitung genannt. Die Teilnehmenden ordnen sich ihrer Ecke zu. In den Ecken starten vertiefende Zweier-/Dreiergespräche nach einer Frage, z.B. „Was reizt dich daran?“

Memory

Material: A7 -Kärtchen (pro Person zwei), Stifte

Alle bekommen zwei Kärtchen. Auf eines schreiben sie ihren Namen. Auf das andere malen sie einen Gegenstand, ein Symbol, irgend etwas das mit ihnen zu tun hat, was auf ihr Hobby, ihr Umfeld, ihre Lebensgeschichte etc. verweist.

Danach wird Memory gespielt – die Gruppe dafür sollte nicht mehr als acht Personen umfassen. Eventuell Kleingruppen bilden. Wird ein richtiges Paar gefunden, versucht zunächst der Findende die Zeichnung zu interpretieren, anschließend derjenige, zu dem das Symbol gehört.

Ich hab noch nie, würde aber gern...

Material: Stuhlkreis oder Kreis im Stehen. Pro Person 5 Gummibärchen oder Schokolinsen oder ähnliches.

Alle bekommen 5 Gummibärchen o.ä. als Startkapital. Eine Person (A) in der Runde beginnt: „Ich bin noch nie vom 10-Meter-Turm gesprungen, würde aber gern...“ Alle, die dies schon getan haben, rufen laut: „Aber ich...!“ und erhalten dann von (A) ein Gummibärchen.

Variation: Im Anschluss an das Spiel kann eine Kommunikationsphase sein. Wer etwas gern tun würde kann mit denjenigen reden, die es schon getan haben.

Peng

Alle Spieler stehen im Kreis. Der Spieler in der Mitte deutet auf einen im Kreis (A) und ruft Peng! Nun muss sich A ganz schnell ducken. Die beiden Nachbarn (B,C) links und rechts von A versuchen nun sich gegenseitig zu „erschließen“ in dem sie ganz schnell den Namen des anderen sagen. Der Verlierer des Duells von B und C muss in die Mitte. Vergisst A sich zu ducken, muss er rein.

Namenspuzzle

Die Gruppe versucht alle Vornamen in Form eines Kreuzworträtsels zu bringen. Um die Schwierigkeit zu erhöhen kann auch der Nachname dazugenommen werden.

Salamaleikum

Spieler stehen im Kreis. Einer (A) rennt um den Kreis und tippt einen Spieler (B) an. B läuft nun entgegengesetzt um den Kreis. Wenn A und B sich treffen, bleiben sie stehen und sagen „Salamaleikum, ich heiße ...“ dann erst dürfen sie weiter rennen. Wer zuerst auf dem freien Platz ist, darf dort bleiben, der andere ist neuer Fänger.

Warm-Up / Eisbrecher / Action Spiele

Wäscheklammern-Fangen

Material: Wäscheklammern

Idealerweise hat jeder Spieler drei Wäscheklammern (es geht aber auch mit weniger). Die Spieler heften die Klammern an ihre Ärmel, etwa auf Höhe der Schultern (auf jeden Fall gut sichtbar!) Ziel des Spiels ist es, so viele Klammern wie möglich von anderen Spielern zu ergattern. Das Spielfeld sollte so groß sein, dass alle bequem darin herumlaufen können.

Ellenbogen-Fangen

Alle Spieler suchen sich einen Partner; jeder Spieler hakt sich am Arm seines Partners ein. Bei ungleicher Spielerzahl bildet man ein Dreier-Team. Der Spielleiter und sein Partner „haken sich aus“ und legen los: Einer wird zum Fänger und der andere zum Gejagten. Berührt der Fänger den Gejagten, ist dieser Fänger und beide tauschen die Rollen. Alle anderen Paare bleiben eingehakt und bewegen sich nicht. Wenn der Gejagte nicht mehr rennen möchte oder fast vom Fänger berührt wird, hakt er sich bei einem Paar ein. Das bedeutet, dass der Spieler am anderen Ende der jetzt entstandenen Dreiergruppe sich bei seinem Partner aushaken muss. Jetzt ist dieser Spieler der Jäger, der bisherige Jäger plötzlich der Gejagte. Ausprobieren – macht sehr viel Spaß durch die schnellen Wechsel.

Rübenziehen

Alle Spieler halten sich ganz fest aneinander (z.B. einhaken). Ein „Bauer“ versucht die Gruppe (=Rüben) auseinanderzureißen. Wenn ein Spieler aus der Gruppe entfernt wurde, hilft er dem Bauern beim Rübenziehen...

Grenzkampf

In der Mitte des Raumes ist eine Linie (z.B. Seil). Zwei Teams stehen gegenüber und versuchen sich über die Grenze zu ziehen. Ist ein Spieler auf der anderen Seite, dann gehört er zum neuen Team. Am Ende gewinnt die Seite, wo mehr stehen (also in der Regel alle Mitspieler, weil sie ja zum Ende alle in einem Team sind...)

Ninja

Die Spieler benutzen ihre Unterarme als Schwerter und schlagen reihum nach den „Schwertern“ der Gegner. Man darf jeweils nur eine Bewegung machen, wenn man selbst angreift oder gerade angegriffen wird. Ansonsten bleibt man wie erstarrt stehen.

Schreien-Gröhlen-Kreischen

Zwischen Mannschaft A, die sich aufgeteilt in einer Entfernung von ca. 20 Metern befindet sich Mannschaft B. Die eine Mannschaftshälfte von Gruppe A bekommt nun Begriffe gesagt, die sie der anderen Mannschaftshälfte zurufen muss. Die gegnerische Mannschaft B versucht durch lautes Geschrei dies zu verhindern. Wie viel Wörter können innerhalb einer fest definierten Zeit übermittelt werden? Anschließend wird gewechselt.

Donauwelle

Material: Stuhlkreis

Einer steht in der Mitte und versucht den freien Stuhl zu bekommen. Allerdings rutschen die Spieler im Kreis ganz schnell auf diesen Stuhl immer wieder nach. So entsteht eine Welle. Der Spieler in der Mitte darf das Kommando Richtungswechsel geben, um eine Chance zu haben.

Schafsrennen

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und sind Schafe, die rennen (Mit Händen auf Schenkel klopfen). Der „Leithammel“ gibt Kommandos: z.B. Sprung, Hindernis, Linkskurve, Rechtskurve, Holzbrücke (auf Brustkorb trommeln), Japaner (Foto machen)

Kissenjagd

Alle sitzen im Kreis. Es werden zwei Teams gebildet, so dass immer jeder zweite zu einem Team gehört. Nun werden die Kissen weitergereicht und das eine Kissen muss das andere überholen.

Gruppen-Knobeln

Zwei Teams stehen sich gegenüber und machen auf Kommando ein Zeichen (Schere-Stein-Papier). Die Gewinner versuchen so viele Verlierer wie möglich zu fangen. Diese gehören dann zum anderen Team.

Tipp: Besonders lustig mit anderen Figuren. Z.B. Drache-Jungfrau-Ritter oder Schüler-Lehrer-Eltern

Tobespiele / Laufspiele

Klassische Tobespiele

Fangen, Versteinern, Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann, „Komm mit – lauf weg“

Merk dir die Sau

Material: Ball

Die Spieler streiten um einen Ball. Wer ihn hat, darf andere abwerfen. Ein Treffer zählt, wenn der Ball vorher nicht den Boden berührt hat. Wird jemand getroffen, setzt er sich kurz raus und merkt sich die „Sau“, die ihn abgeworfen hat. Sobald diese „Sau“ selbst abgeworfen wird, darf man dann wieder mitspielen.

Es entwickelt sich ein schier endloses Spiel...

Krebsfangen

Die Spieler begeben sich in den Krebsstand: hinsetzen und dann mit Händen und Füßen den Po hochdrücken. Nun versuchen sich die „Krebse“ gegenseitig umzuschubsen. Sobald man mit dem Rumpf (Hintern, Bauch, Rücken) den Boden berührt ist man ausgeschieden. Der letzte Krebs gewinnt.

British Bulldog

Ein Fänger (British Bulldog) zieht los, um die anderen zu jagen. Ein Spieler gilt als gefangen, wenn die Britische Dogge es schafft ihn hochzuheben, so dass er vollständig in der Luft ist und dabei „British Bulldog“ zu rufen. Wer gefangen ist mutiert ebenso zur British Bulldog.

Variation: Menschenraub

Zwei (oder mehr) Gruppen sind in abgegrenzten Feldern. Jede Gruppe schickt zwei Fänger los, die in einem anderen Feld auf die Jagd gehen. Diese müssen einen Gegner ins eigene Spielfeld tragen. Dort angekommen zählen die Gefangenen zum neuen Team. Die Fänger wechseln durch.

Gefräßige Krokodile

Die Spieler gehen zu jeweils dritt oder viert zusammen, fassen sich an den Hüften und bilden so ein „Krokodil“. Sobald ein Krokodil mit dem Maul auf den Schwanz eines Artgenossen trifft, schnappt es zu: Der erste Spieler der Krokodilreihe schlägt den hintersten Spieler einer anderen Krokodilreihe ab. Das Krokodil verliert seinen Schwanz: Der abgeschlagene Spieler wird zum neuen Kopf des anderen Krokodils. So entstehen größere und kleinere Krokodile. Bricht ein Krokodil auseinander, so entstehen zwei neue Krokodile.

Meine Grenzen/ Deine Grenzen

Paare sitzen Rücken an Rücken zusammen. Ziel ist es, die andere an die Wand zu drücken, auf die sie in ihrer Sitzposition schaut und sich selbst nicht an die Wand drücken zu lassen. Dabei sagt, schreit oder brüllt eine Partnerin „Ja“ und der andere „Nein“ zur Kraftverstärkung.

Standpunkt

Die Spieler bilden Paare. Sie stellen sich ca. 50 cm voneinander entfernt auf. Die Füße sind eng nebeneinander zu stellen. Die Handflächen werden angewinkelt und berühren die Handflächen des Partners. Nun geht es los: Jeder versucht durch geschickte Stöße den anderen aus der Balance zu bringen. Gewonnen wird eine Partie, wenn der Mitspieler seinen Standpunkt verändert.

Tipp: man kann das als Wettbewerb in einer Gruppe so gestalten, dass 2 Teams gegeneinander spielen. Jeder hat drei Goldstücke (zB Papierkarten, Wäscheklammern). Der Verlierer eines Kampfes gibt ein Goldstück an den Gewinner ab. Man darf nur gegen Menschen antreten, die gleich viele Goldstücke haben. Das Team, dass nach 10 Minuten, die meisten Goldstücke hat, gewinnt.

Rattenfänger

Zwei gleichgroße „Rattenstämme“ halten sich in gleichgroßen gegenüberliegenden Feldern auf, deren Begrenzungen sie nicht verlassen dürfen. Abwechselnd wird jeweils einer aus dem Stamm zum Rattenfänger. Er betritt das Spielfeld des anderen Stammes und versucht die anderen Ratten zu fangen. Dabei singt er durchgängig „lallalalala“. Alle Ratten, die er abschlägt sind gebannt und folgen dem Rattenfänger in den anderen Stamm.

Aber auch der Rattenfänger ist gefährdet: Unterbricht er nur ein einziges Mal den Gesang (Luftholen), können die anderen Ratten ihn auf ihrer Spielhälfte fangen. Alle in diesem Zug abgeschlagenen Ratten kommen wieder zurück.

Gute Feen und Böser Gnom

Alle Spieler sind gute Feen, die kichernd durch den Raum hopsen. Nur ein böser Gnom versucht, den Spaß zu vertreiben und versteinert die Feen durch eine Berührung. Die guten Feen können die Versteinerten mit einer Umarmung befreien.

Kreisspiele

Das ist meine Nase

Material: keines

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Spieler beginnt und zeigt auf einen unverfänglichen Teil seines Körpers, der nicht seine Nase ist. Er kann z.B. auf seine Schulter zeigen und muss dabei sagen: „das ist meine Nase“. Jetzt ist der nächste Spieler dran und zeigt auf eine Stelle seines Körpers, diesmal mit Ausnahme der Schulter (das Knie z.B.) und sagt dazu: „das ist meine Schulter“. So geht es dann weiter. Jeder Spieler nennt das Körperteil, auf das sein Vorgänger gezeigt hat, und zeigt selbst auf etwas anderes.

Ein was?

Material: 2 Gegenstände

Bei diesem Spiel sitzt die Gruppe am besten in einem engen Kreis. Der Spielleiter reicht einen Gegenstand, z.B. einen Bleistift im Kreis an seinen Nachbarn weiter und erklärt dazu: „Das ist eine Banane.“ Der so angesprochene Spieler reagiert überrascht und fragt: „Eine was?“. „Eine Banane“, antwortet der Spielleiter. Jetzt nimmt der erste Spieler den Bleistift, dreht sich zum zweiten Spieler, zeigt ihm den Bleistift und wiederholt: „Das ist eine Banane“. Wenn jetzt der zweite Spieler fragt: „Eine was?“, dreht sich der erste Spieler zurück zum Spielleiter und fragt ihn noch einmal: „Eine was?“. Der Spielleiter erklärt dem ersten Spieler wiederum, dass es sich um „eine Banane“ handelt. Das wiederholt der erste Spieler gegenüber dem zweiten und gibt ihm schließlich den Bleistift. Der zweite Spieler zeigt dem dritten Spieler den Bleistift wie gehabt und sagt: „Das ist eine Banane“, worauf er die gleich Rückfrage: „Eine was?“ zu hören bekommt. Der Bleistift und die Frage „Eine was?“ wandern bis zum Spielleiter zurück, es folgt die Antwort „Eine Banane“, und so wandern der Bleistift und die Antwort zurück bis zu dem Spieler, der den Bleistift zuletzt hatte. Immer wieder reist die Banane so im Kreis vor und zurück. Ungefähr nach dem fünften Spieler gibt der Spielleiter noch einen weiteren Gegenstand herum (z.B. einen Ball). Diesmal allerdings in die andere Richtung. Dazu erklärt er: „Das ist ein Apfel“

Fruchtsalat

Reihum bekommen alle Früchte zugewiesen. Eine/r steht in der Mitte und nennt eine Frucht – alle Genannten müssen Plätze tauschen, der in der Mitte versucht einen Platz zu bekommen. Bei „Fruchtsalat“ müssen alle tauschen.

Variation: Wurschtsalat, Automarken, Ritterorden,

Kamel–Affe–Toaster–Waschmaschinen

Im Stehkreis ist einer (A) in der Mitte. Deutet er auf einen Spieler, so muss dieser mit dem linken und rechten Nachbarn ein Kommando ausführen. (z.B. Zwei machen den Toaster mit den Armen, der dritte springt dazwischen hoch). Führen die drei das Kommando nicht korrekt aus, bevor A bis zehn gezählt hat, dann muss dieser in die Mitte. – Viel Platz für Fantasie!

Wahrnehmungsspiele

Wie viele Hände

Material: keines

Ein Spieler stellt sich in die Mitte und schließt die Augen. Die anderen Mitspieler können nun eine oder beide Hände von sich irgendwo auf den Körper des „Blinden“ legen. Dieser hat dann die Aufgabe, die Hände, die ihn berühren, blind zu erspüren und zusammen zu zählen. Dann wird nachgezählt, und ein anderer Spieler kann sich im Spüren erproben.

Die Stabmeditation

Material: Stäbe (evtl. Meterstäbe)

Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und bildet so zwei Reihen, die sich in kurzem Abstand gegenüberstehen. (Die Spieler schließen die Augen und kommen zur Ruhe). Dann strecken alle jeweils einen Finger einer Hand aus und versuchen mit diesen Fingern Kontakt zu dem Stab zu bekommen, der vom Spielleiter waagrecht etwa in Brusthöhe zwischen den beiden Reihen gehalten wird.

Ziel ist es, dass der Stab von allen beteiligten Fingern berührt und getragen wird.

Dann erfolgt die eigentliche Aufgabe: Der Stab soll gemeinsam zu Boden gelassen werden. Dabei sollen alle Finger zu jedem Zeitpunkt Kontakt zu dem Stab haben.

Merkst was?

Material: keines

2 Gruppen stehen sich paarweise gegenüber. Nun verlässt eine Gruppe den Raum. Jeder darf eine (oberflächliche) Sache an sich ändern (z.B. einen Schuh ausziehen, den Zopf anders binden, ...) Nun stellt sich jeder wieder zu seinem Partner und beide raten, was sich am anderen verändert hat. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Unsichtbare Verbindung (Nähe und Distanz)

Wir gehen durch den Raum nach Musik:

- Sich (ohne zu zeigen wen) einen Partner aussuchen, zu dem man immer im gleichen Abstand bleiben muss.
 - Sich (ohne zu zeigen wen) zwei PartnerInnen aussuchen, zu denen man jeweils immer im gleichen Abstand bleiben muss, der zwischen den beiden besteht (immer eingleichseitiges Dreieck bilden)
- ... immer weitergehen.

Stopp! (Nähe-Distanz)

Zwei Reihen stehen sich so gegenüber, dass jede eine Partnerin hat. Blickkontakt. A geht jetzt solange auf B zu, bis B „Stopp“ sagt. Es geht für B darum zu erspüren, welche Nähe/Distanz zu A für sie jetzt gerade gut ist.

(Kurzer Austausch: Im Blick auf alle: So verschieden kann es sein!)

Neue Paare: A geht auf B zu und muss nun selbst spüren, wann er meint, dass für B der „Stoppunkt“ gekommen ist und dort stehen bleiben.

(Kurzer Austausch: Im Blick auf alle: So verschieden kann es sein! Hat A den Stoppunkt von B richtig eingeschätzt?)

Wie hat er/ sie den Punkt gespürt/ wodurch erkannt? Über den Blickkontakt ist der Stoppunkt in der Regel leicht spürbar.)

Meine Grenzen/ Deine Grenzen

Paare sitzen Rücken an Rücken zusammen. Ziel ist es, die andere an die Wand zu drücken, auf die sie in ihrer Sitzposition schaut und sich selbst nicht an die Wand drücken zu lassen. Dabei sagt, schreit oder brüllt eine Partnerin „Ja“ und der andere „Nein“ zur Kraftverstärkung.

Kooperationsspiele

Ein schneller Ball

Material: ein Ball

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Der Spielleiter gibt einer Person im Kreis einen Ball. Diese wirft den Ball einer beliebigen Person im Kreis zu. Diese gibt den Ball weiter an eine Person, die ihn noch nicht hatte. Dies geht so lange, bis der Ball wieder zum Anfangsspieler zurückkommt. Jeder soll sich genau merken, von wem er den Ball erhalten und wem er den Ball zugespielt hat. Um deutlich zu machen, wer noch nicht gefangen und geworfen hat, können die Spieler die Hände in einer fangenden Haltung ausstrecken. Nachdem die Spielfolge für die Gruppe klar ist, sollen sie versuchen, den Ball so schnell wie möglich einmal durchzuspielen. Der Spielleiter stoppt die dazu benötigte Zeit und teilt sie der Gruppe mit.

Jetzt soll jeder einen Tipp abgeben, bei welcher Bestzeit die Gruppe am Ende landen wird. Danach hat die Gruppe Zeit, durch Planung und weitere Versuche die Zusammenarbeit so zu verbessern, dass sie eine kürzere Zeit erreicht.

Gruppenjonglage

Material: Luftballons

Die Teilnehmer bilden Gruppen von 4-6 Spielern. Jede Gruppe erhält einen Luftballon. Die Aufgabe ist es nun, diesen Luftballon solange wie möglich in der Luft zu halten, wobei die Spieler einen Kreis bilden und sich alle an den Händen halten müssen. Jede Berührung des Luftballons ergibt einen Punkt, und die Gruppe versucht eigene Rekorde zu überbieten. Sobald der Ballon auf den Boden fällt oder die Kette auseinander bricht, muss von vorne begonnen werden.

Gordischer Knoten

Die Gruppe stellt einen Kreis und jeder muss die Augen schließen. Nun gehen alle blind in Richtung Mitte und suchen blind zwei andere Hände. Wenn jeder zwei Hände gefunden hat, machen alle die Augen wieder auf – der entstandene Knoten muss entwirrt werden ohne die Hände loszulassen.

Der blinde Roboter

Je zwei Spieler (Wissenschaftler, Roboter) gehen zusammen. In einem begrenzten Bereich bewegen sich alle Spieler. Der Wissenschaftler steuert den Roboter über bestimmte Signale (z.B. auf die rechte Schulter = nach rechts drehen, auf den Kopf streicheln = Stopp...) Nun laufen alle Roboter wild durcheinander und dürfen sich nicht berühren...

Dreieck

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis und fasst sich bei den Händen. Der Spielleiter gibt dann eine Form vor: „Dreieck“. Die Gruppe muss nun ohne Worte versuchen, die Form eines Dreiecks zu bilden. Wenn das gelungen ist, vertauschen alle ihre Plätze, stellen sich noch einmal in den Kreis und versuchen – jetzt mit geschlossenen Augen – wieder ein Dreieck zu bilden. Anschließend können andere Formen (Herz, Stern, Quadrat ...) ausprobiert werden.

Immer im Viereck rum

Jeder der Gruppe hat die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen ein Quadrat zu bilden. Anschließend noch einen Kreis. Welcher Mannschaft gelingt dies am besten? Ggf. kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet werden und ein Eckpunkt/Startpunkt/Ausgangspunkt festgelegt werden.

Decken-Umdreh-Spiel

Die Gruppe nimmt auf einer Decke Platz. Die Decke kann ggf. soweit zusammengeschlagen werden, dass die Gruppe gerade noch so Platz hat (Schwierigkeitsgrad erhöht). Nun muss die Gruppe die Decke wenden, ohne die Decke zu verlassen.

Eisschollen Spiel

Die Gruppe muss mit einer begrenzten Anzahl an Stühlen (Eisschollen) den Raum überqueren. Wer den Boden berührt wird blind (Augen verbinden) und nicht besetzte Stühle werden sofort vom Eismonster gefressen (aus dem Spiel entfernt).

Gruppenhängematte

Material: Decken

Mehrere Teilnehmer halten eine Decke so, dass ein anderer sich darin wie in einer Hängematte schaukeln kann. (Ein Spiel, das Vertrauen schafft und gerade nach einem intensiven Tag kann es die Gruppe „relaxed“ zusammenbringen)

Pendeln

Mit geschlossenen Augen wird ein Spieler von zwei anderen zuerst nach hinten und wieder nach vorne gedrückt und dabei wieder aufgefangen.

Spiele ohne Verlierer / New Games

New Games sind Spiele, um des Spieles willen, keiner steht im Mittelpunkt, es gibt keine Loser.

Zeichenspiel

Einer fängt ein Bild an und dann wird das Blatt geknickt und weitergegeben

Ein-Satz-Geschichte

Die Gruppe erfindet eine Geschichte, wobei reihum jeder einen Satz sagt

Die böse Fee

Ein Spieler sagt „ich wünsche mir“ Der jeweils rechte Nachbar ist die böse Fee und antwortet „Das bekommst du, aber“ und denkt sich eine Gemeinheit aus 😊

Requisiten-Show

Jeder sucht sich einen Gegenstand im Raum aus, den er in die Hand nehmen kann. Immer wenn er jemanden trifft, preist er den Gegenstand überschwänglich als besonders kostbar zum Verkauf an. Wechsel: der gleiche Gegenstand wird mit peinlich verschämten Bemerkungen und Gesten vor dem/ der anderen versteckt.

Geschenke überreichen mit verstärktem Gefühlsausdruck:

Alle stehen im Kreis. A überreicht B ein imaginiertes Geschenk. B packt es aus, entscheidet, ob er sich freut oder nicht, definiert gleichzeitig und drückt aus: „Was für eine wundervolle Mausefalle!“ B überreicht ein Geschenk an C: C packt aus: „Was für ein ekliger schrumpeliger Schwingschleifer!“

Rollenspiele & Theaterspiele

Freeze

Material: keines bzw. alles was da ist

Zwei bis drei Leute fangen spontan an ein Improvisationstheater zu spielen. Jederzeit kann ein Gruppenmitglied „FREEZE“ rufen und dann bleibt die eben gespielte Szene „wie eingefroren“ stehen. Dann kann die Situation verändert werden, Spieler ausgetauscht werden etc. Alles ist möglich!

Wettbewerbsspiele

Hierfür werden keine Beispiele aufgeführt, da sie bestens bekannt sind. Hier treten mind. zwei Gruppen konkurrierend gegeneinander an. Die meisten Wettkampfspiele sind Sportarten. Z.B. Fußball, Völkerball, Olympiade etc.

Es soll und muss über den pädagogischen Gehalt mancher solcher Spiele diskutiert werden. Denn meistens gewinnen einfach die sportlich fitteren Spieler. Oft kann hier eine kleine Variation des Spiels schon abhelfen: z.B. beim Fußball wechselt der Torschütze in die gegnerische Mannschaft; „Ball über die Schnur“ mit Wasserbomben; ungewöhnliche Aufgaben bei einer Staffel (z.B. ein Papierblatt durch Pusten fortbewegen), Hockey mit Fliegepatschen...

Kommunikations-, Sprach- und Singspiele

z.B. Reimesuchen, Gesten-Ruckzuck, Flüsterpost, Bewegungslieder...

Geländespiele

Spiele für draußen, meist müssen bestimmte Aufgaben in einem abgegrenzten Gelände erledigt werden. Das Spiel kann mehrere Stunden dauern. zB. Spielekette als Postenlauf mit einer guten Rahmengeschichte

E-zerstören

Zwei Gruppen – eine flüchtet, die andere fängt. Die Gefangenen werden zu einem zentralen Punkt gebracht, wo ein „E“ aus Stöcken gelegt ist. Schleicht sich ein Flüchtender an und zerstört das „E“, sind alle Gefangenen frei – das „E“ muss erst wieder zusammengelegt werden, bevor es weitergeht

Das Drogenschmugglerspiel

Eine Gruppe Schmuggler bekommt ein Vorrat an Drogenzetteln, den sie verstecken. Nach einer Zeit fangen die Polizisten an zu suchen. Die Schmuggler dürfen je einen Drogenzettel zu einem bestimmten Ziel schmuggeln. Erwischt ein Polizist den Schmuggler, spielen sie Schnick-Schnack-Schnuck um den Zettel. Das Spiel ist vorbei, wenn die Polizei den Drogenvorrat gefunden hat.

Das SPIEL (Das Spiel mit Plänen, Initiative und Energischem Laufen)

Vorbereitung: Zwei unterschiedlich farbige Sätze an nummerierten Papierkarten (1x 10, 2x9, 3x8....), ggf. Teammarkierungen und ein großer, abgegrenzter Platz.

Zwei gleichgroße Teams (4-10 Feldspieler) besitzen jeweils einen dieser beiden Sätze und befinden sich in ihrer Basis, die sich genau am gegenüberliegenden Rand des Spielfeldes und der gegnerischen Basis befindet. Jedes Team hat einen Captain, der für die aktuelle Partie jeweils immer eine Karte pro Teamkamerad verteilt und deshalb die Basis nicht verlässt. Welche Karte er welchem Mitspieler gibt hängt ganz von seiner Strategie ab. Die Basis ist außerdem fangfreie Zone. Nach gemeinsamer Absprache beginnt das Spiel und die Spieler versuchen gegnerische Feldspieler zu fangen. Sollte eine Person gefangen werden, müssen beide Beteiligten die ihnen vom Captain gegebene Karte zeigen und vergleichen. Der Spieler, der die höhere Zahl hat, bekommt die Karte des Gegners. Hierbei spielt es keine Rolle, wer den anderen gefangen hat. Sollten beide Beteiligten den gleichen Wert besitzen, müssen sie die Karten einfach austauschen. Wenn ein Spieler keine eigenfarbige Karte mehr besitzt, weil sie entweder weggegeben oder getauscht wurde, muss er sich umgehend aus der Basis eine neue Karte geben lassen. Karten, die man durch Vergleichen oder Überbieten gewonnen hat, können nicht mehr verloren werden und müssen ebenfalls in der Basis abgegeben werden. Dort können auch die eigenen Karten unter den Spielern getauscht werden.

Das SPIEL endet nach 30 Minuten, beziehungsweise wenn einer der Capitains nicht mehr in der Lage ist, jeden seiner Kameraden mit eigenfarbigen Karten versorgen zu können.

Dann werden die ergatterten Kartenwerte zusammen gezählt und mit dem Gegner verglichen. Das Team, das auf die höhere Summe kommt, gewinnt.

By Klingenberg

Spiele im Internet:

www.spieledatenbank.de

www.spielefuerviele.de

www.spielekiste.de

www.praxis-jugendarbeit.de