



Gruppenspiele für die Kinder- und Jugendarbeit

Inhaltsverzeichnis

Gruppenspiele für die Kinder- und Jugendarbeit	
Kennenlern- und Anwärmspiele	3
Erwartungsabklärung	18
Bewegungsspiele	19
Darstellende Spiele	29
Gruppenteilungsspiele	30
Sprachspiele	32
Wettspiele	33
Warm-Ups	35
Cool-Down	36
Tischspiele	37
Sonstiges	38
...und jetzt noch Dein persönliches Lieblingsspiel:	44

Herausgeber:

Deutsches Rotes Kreuz, Landesverband Westfalen-Lippe e.V.

Jugendrotkreuz, Sperlichstraße 25, 48151 Münster, Tel: 0251/ 9739-222

Stand: Juni 2009, Version 1

Inhalt:

Ursula Hölscher

Unter Mitarbeit von:

Heike Hoffmann

Michael Penzel

Ralf Swist

Simone Wirsén

Gestaltung:

Thomas Blank

Kennenlern- und Anwärmspiele

🌀 SINNESSCHALE

Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab vier Personen
Material:	Sinnesschale, Fernrohr, Glöckchen, Blume, Löffel, Stein, Schatzdose
Zeit:	pro Teilnehmer 1- 2 Minuten

Verlauf:

TN setzen sich in den Kreis um eine Decke und nehmen die Sinnesschale. Nacheinander nimmt jeder die Sinnesschale in die Hand und erzählt den anderen seinen Namen, das Alter (falls noch nicht bekannt), den Herkunftsort und etwas zu den einzelnen Gegenständen in der Schale:

Fernrohr (Sehen): Ich sehe am liebsten / schaue am liebsten ... an

Glöckchen /Hören): Ich höre am liebsten / Mein Lieblingsgeräusch ist

Blume (Riechen): Ich rieche gerne

Löffel (Schmecken): Ich esse / trinke/ schmecke gerne

Stein (Fühlen): Ich fühle gerne / fasse gerne ... an

Schatzdose: Mein größter Schatz / Was ich niemals hergeben würde ist

Falls eure Gruppe mehr als 17 TN hat, sollte sich die Gruppe auf zwei, drei Gegenstände, zu denen die TN etwas erzählen sollen, einigen. Besonders spannend ist es, wenn die Gruppe Sinne aussucht, die manchmal ein bisschen in Vergessenheit geraten sind, wie Fühlen oder Riechen.

🌀 IM ANSCHLUSS AN DIE SINNESSCHALE –

DAS VIELFALTS-TRANSPARENT

Alter:	ab 10 Jahren
Gruppengröße:	ab drei Personen
Material:	Metaplanwände mit aufgezeichneten Wolken beispielsweise zu den Kategorien „Augenfarbe“, „gelesene Bücher“, „Lebensform“ (Mit wem habt ihr schon gelebt? Mit beiden oder einem Elternteil, bei den Großeltern, mit wie viel Geschwistern, in einer Wohngemeinschaft ...) „Fachwissen“ Metaplankarten, etc., Eddings
Zeit:	15 – 30 Minuten, je nach Teilnehmerzahl

Verlauf:

Die TN sollen sich Metaplankarten aus der Mitte nehmen und darauf zu jeder Kategorie (Wolke) auf dem Vielfalts-Transparent alles, was auf sie zutrifft aufschreiben, und die Kärtchen auf die entsprechende Wolke heften.

Anschließend betrachtet die Gruppe gemeinsam, was gerade in der Gruppe an Vielfalt, Wissen und Erfahrung zusammengetragen wird. Im Anschluss an die oberen beiden nun – Grabbelsack siehe RK-Geschichte

Quelle: JRK Westfalen-Lippe: X-Kurs Menschlichkeit – Medienprojekt zur Verbreitung der Genfer Abkommen, Münster 2005, mehr dazu unter www.jrk-westfalen.de

🌀 JRK-STECKBRIEF

Alter:	ab 12 Jahren
Gruppengröße:	ab drei Personen
Material:	Papier, Stifte
Zeit:	40 Minuten

Der schönste Steckbrief könnte zukünftig als Türschild für den JRK-Raum dienen



Verlauf:

In Zweier- maximal Dreier-Gruppen entwerfen die Teilnehmer/innen einen JRK Steckbrief zu folgenden Impulsen:

- Wer ich bin? Wer bin ich im Jugendrotkreuz?
- Alter?
- Wo kannst du mich finden?
- Was ist bei mir / mit mir alles möglich?
- Was geht bei mir besonders gerne und gut?
- Was geht bei mir gar nicht gut?

🌀 ALLE IN EINER REIHE

Teilnehmer:	ab 30 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	ca. 10 – 30 Minuten
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Die ganze Gruppe sortiert sich in einer Reihe nach einem vom Spielleiter angesagtem Kriterium. Beispiel: Alle in einer Reihe nach dem Anfangsbuchstaben der Vornamen – dann beginnt die Reihe mit Anna und endet z.B. mit Wolfgang. Dann nach einem neuen Kriterium umsortieren: Geburtstag im Januar bis Geburtstag im Dezember usw.

Weitere Zuordnungsmerkmale z.B. Schuhgröße, Alter, Gewicht, Anzahl Kinder, Urlaubs-Ziel-Entfernung...

Zu beachten:

Wenn man sich nach Unterbegriffen aufteilen soll, dann ist dazu auch das SCHUBLADEN-SPIEL gut geeignet. Für den Austausch und die Darstellung von Meinungen siehe Spiel STANDOGRAMM.

Das Spiel ist auch gut geeignet für größere Gruppen (über 30).

Merkmale:

universell verwendbar – einfach, leicht – ohne große Vorbereitung spielbar – wahrnehmen (allg.) – schnell reagieren – spontan handeln – kennenlernen (allg.) – Namen lernen – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Aufteilung in Untergruppen – Bewegungsspiel

🌀 FAMILIENWAPPEN

Teilnehmer: 3 Personen
Art: Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer: ca. 10 – 30 Minuten
Alter: 12 Jahre

Regeln:

Jede Gruppe bekommt die Aufgabe: Stellt euch vor, ihr seid eine Familie und ihr entwerft euch ein Wappen, in dem sich jedes Familienmitglied wiederfinden kann. Angeschlossen werden kann eine Ausstellung der Familienwappen.

Variante:

Zwei befragen sich und malen ein Wappen für ihren Partner

Variante:

Jeder malt von sich ein persönliches Wappen (mit Tier, symbolischem Gegenstand, Fahnen) Anschl. Erläuterungen.

Merkmale:

Spieltempo: ruhig

kreativ sein, improvisieren – Phantasie entwickeln – malen, singen, bauen – kennenlernen (allg.) – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Interesse aneinander – Biografie – Familie – Mal-spiel

🌀 GEGENSTÄNDE FÜHLEN

Teilnehmer: bis zu 10 Personen
Art: Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer: ca. 10 – 30 Minuten
Alter: 6 Jahre

Regeln:

Jeder bringt einen kleinen persönlichen Gegenstand (Ring, Stift, Uhr, Schlüssel,...) mit in die Gruppe, ohne ihn vorher heranzuzeigen! Dann setzen sich bis zu 10 Teilnehmer in einen Kreis auf den Boden, aber mit dem Gesicht nach außen. Dann legt jeder seinen Gegenstand hinter sich in die Kreismitte. Dann greift jeder (ohne sich umzudrehen) eine Sache und soll sie befühlen. Jeder soll jeden Gegenstand einmal ertastet haben. Dann legt der Spielleiter noch bis zu fünf weitere ähnliche Sachen hin. Alle drehen sich um und sollen herausfinden, was zusätzlich hingelegt wurde.

Variante:

Jeder erklärt noch Einiges zu seinem persönlichen Gegenstand (Kennenlernen).

Variante:

Die Gegenstände sollen den Besitzern zugeordnet werden (Raten, Feedback).

Merkmale:

Spieltempo: ruhig

blind wahrnehmen – erinnern – raten – erforschen – fühlen, ertasten – beurteilen, einschätzen - konzentrieren – kennenlernen (allg.) – Harmonisierung, Abschluss – (Wahrnehmungs-)spiel

🎯 GRUPPEN SCHÄTZEN

Teilnehmer: 3 – 8 Personen
Art: Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer: ca. 10 – 30 Minuten
Alter: 8 Jahre

Regeln:

Jede Kleingruppe schätzt bestimmte Daten über die Gesamtgruppe ein: z.B. Körpergröße aller, Schuhlänge in cm, Alter, Haustiere, Anzahl der vorkommenden Tierkreiszeichen, Buchstabenanzahl aller Vornamen,....

Die richtigen Daten werden festgestellt; kl. Preis für die Gruppe, die am besten geschätzt hat.

Merkmale:

Spieltempo: ruhig - wahrnehmen (allg.)

Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Interesse aneinander – Unterhaltung, geselliges Treffen – Ratespiel, Quiz

🎯 KENNENLERNINTERVIEW

Teilnehmer: bis 20 Personen
Art: Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer: ca. 30 – 120 Minuten
Alter: 10 Jahre

Regeln:

Jeder bekommt einen Zettel mit zwei Text-Möglichkeiten, zwischen denen er später wählen kann. Dann werden Paare gebildet. Man befragt sich gegenseitig (ca. 15 – 20 Minuten). Dann soll jeder mindestens vier Informationen über seinen Gesprächspartner in einen gestalteten Text einbauen. Für die Gestaltungsform kann jeder zwischen zwei Möglichkeiten wählen. Dann werden die Texte vorgetragen.

Textgestaltungsmöglichkeiten:

Nachrichtensprecher – Lied – Dichterlesung – Quiz – Bänkelsong – Telegramm – Küchengerät-Gebrauchsanweisung – Brief einer älteren Dame an ihre Jugendliebe – Fernsehpfarrer – Festtagsrede – Heiratsannonce – Leserbrief – Kurzmärchen – Rätsel der Woche – Horoskop -...

Anmerkung:

Diese Kennenlernmethode kann außergewöhnlich witzig und interessant werden, erfordert aber eine kreative Gruppe. Eine zu große Anforderung für einen eher nüchternen Tagungsbeginn!

Merkmale:

Gruppierung: Paare; Gruppierung: Einzelne gegenüber Gruppe; Spieltempo: ruhig schwierig – witzig, besonders lustig – ohne große Vorbereitung spielbar – Vorführung üblich oder möglich – Phantasie entwickeln

Mediale Darst.:

malen, singen, bauen, - Kulturtechniken: lesen, schreiben – Kennenlernen (allg.) – Interesse aneinander – Sprach-, Schreib-, Diskussionsspiel

🌟 KINDERFOTOS ERZÄHLEN

Teilnehmer:	bis max. 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	ca. 10 - 30 Minuten
Alter:	12 Jahre

Regeln:

Jeder bringt ein Kinderfoto mit und steckt es in einen neutralen Umschlag. Dann gehen alle mit dem Umschlag durch den Raum und tauschen dabei oft die Umschläge. Auf ein Klatschen des Spielleiters (bzw. bei Musikstop) öffnet jeder den Umschlag, den er gerade in der Hand hält, sieht sich das Foto genau an und versucht es dem Eigentümer zuzuordnen und dann zu übergeben. Ist er richtig geraten worden, nimmt der Eigentümer das Foto und legt es beiseite. Ist es nicht richtig geraten worden, kommt das Foto wieder in den Umschlag. Dann beginnt wieder eine neue Tauschrunde mit den nicht geratenen Fotos. Insgesamt drei Tausch-/Raterunden. Daran anschließend setzt man sich in Kleingruppen zusammen und erzählt bei der Betrachtung der Fotos über die eigene Kindheit.

Merkmale:

Spieltempo: lebhaft

wahrnehmen (allg.) – raten, erforschen – beurteilen, einschätzen – kennenlernen (allg.) – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Interesse aneinander – Biografie – Familie – Ratespiel, Quiz

🌟 KÖRPERUMRISSE MALEN

Teilnehmer:	bis 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	ca. 10 - 30 Minuten
Alter:	8 Jahre

Regeln:

Partner malt den Umriss vom Liegenden auf großen Papierbogen. Jedes Paar bekommt zwei große Bögen Papier (ca. 1x2 m) und Malstifte. Einer legt sich auf das Blatt und erzählt über sich (Namen, Alter, Arbeit, Hobbys,...) während der andere seinen Körperumriss vorsichtig aufmalt. Dann wird noch das Gesicht ausgemalt und die Informationen, die der Maler behalten hat, hinzugeführt. Rollenwechsel! Anschl. aufhängen / raten, wer gemalt wurde.

Variante:

Körperumrisse mit Bildern aus Illustrierten schmücken (was derjenige mag, was er nicht mag).

Merkmale:

Gruppierung: Paare; Spieltempo: ruhig

Mediale Darst.: malen, singen, bauen – emphatisch handeln – Kennenlernen (allg.) – Namen lernen – Interesse aneinander – Körperkontakt – Kooperation üben – Malspiele

✪ LÜGEN-PORTRAIT

Teilnehmer:	bis 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	ca. 10 - 30 Minuten
Alter:	10 Jahre

Regeln:

Partner mit drei wahren und einer erfundenen Information vorstellen. Paare interviewen sich gegenseitig über Name, Wohnort, Arbeit, Hobbys, Erwartungen, Haustiere...

Dann stellt A den/die B Allen vor, anschließend B den/die A, indem der ganzen Gruppe vier Einzelheiten über die Person berichtet werden, die der Berichterstatter am interessantesten fand. Eine Einzelheit soll dabei "gelogen" (erfunden) sein. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Variante:

Die Vorstellung des Partners kann auch in Form einer Heiratsanzeige, einer Dichterlesung, eines Nachrichtensprechers o.ä. erfolgen.

Anmerkung:

Das Kennenlerngespräch am Anfang (ca.20 Minuten) kann auch auf einem Spaziergang stattfinden. Vorher müssen die Spieler in Paare aufgeteilt werden.

Merkmale:

Gruppierung: Paare; Spieltempo: ruhig

Wahrnehmen:

(allg.) – erinnern – raten, erforschen – beurteilen, einschätzen – Phantasie entwickeln – kennenlernen (allg.) – Namen lernen – Interesse aneinander – Ratespiel, Quiz

✪ SCHUBLADENSPIEL

Teilnehmer:	bis zu 30 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	ca. 10 - 30 Minuten
Alter:	10 Jahre

Regeln:

Raumecken sind als Unterbegriffe definiert, jeder geht in die Ecke, in die er gehört. Alle stehen in der Raummitte. Zu einem Oberbegriff definiert der Spielleiter Schubladen (Unterbegriffe in den Raumecken), zu denen sich die Spieler zuordnen sollen. In den Ecken soll dann kurz ausgetauscht werden, warum man in dieser "Schublade" gelandet ist. Nach 5 – 10 Min nächster Oberbegriff und erneute Zuordnung.

Variante:

Statt Unterbegriffen können in den Ecken auch Thesen zu einem Thema stehen. Jeder geht zu der These, der er am ehesten zustimmen kann – oder: jeder geht zu der These, über die er am liebsten diskutieren möchte.

Anmerkung:

Sehr gutes Kennenlernspiel für große Gruppen. Beispiele für Schubladen-Oberbegriffe: Wohnort in N,S,O,W – Geburtstag im 1.,2.,3.,4., Quartal – Lieblingsgetränk Wein, Bier, Cola, Anderes – verheiratet, mit Kindern, verh., ohne Kinder, ledig -. Als einfachere Spielform siehe auch Spiel ALLE IN EINER REIHE

Merkmale:

Spieltempo: ruhig, beurteilen, einschätzen – kennenlernen (allg.) – Thema Kennenlernen – Aufteilung in Untergruppen – Interesse aneinander – spielerischer Meinungs austausch – multithematisch (viele Themen) – Methode für die Gruppenarbeit – sonstige Spielform

🌀 WER HAT DIE MEISTEN KNÖPFE? LEUTE BEOBACHTEN

Teilnehmer:	Bis zu 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	unter 10 Minuten
Alter:	4 Jahre

Regeln:

Alle gehen – während leise Musik läuft – umeinander herum und beobachten sich genau: Zu Beginn ist eine Aufgabe gestellt worden: Wer hat die meisten Knöpfe? Stoppt die Musik, sollen alle demjenigen mit den meisten (sichtbaren) Knöpfen die Hand auf die Schulter legen.

Fragen:

Wer hat von einer Farbe die meisten Kleidungssteile?
Wer hat die meisten Accessoires (Uhr, Brille, Schmuck...)
Wer hat die meisten WEISS äußerlich sichtbar?
Wer hat den längsten Mittelfinger?

Merkmale:

Spieltempo: ruhig
einfach, leicht – eher ernst – ohne große Vorbereitung spielbar – wahrnehmen (allg.) – konzentrieren – Kennenlernen (allg.) – Warming up – Unterhaltung, geselliges Treffen – Kim- (Wahrnehmungs-)spiel

🌀 KENNENLERN-KARUSSELL

Teilnehmer:	12 – 40 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	30 - 40 Min.
Alter:	ab 12 Jahren

Regeln:

Das Spiel bietet die Möglichkeit, die Hälfte der Gruppe schnell und zwanglos bewegt kennenzulernen. Die Teilnehmer bilden einen Doppelkreis, so dass sich jeweils zwei Teilnehmer gegen über stehen und einander anschauen. Sie tauschen sich jeweils kurz (1 Min.) zu der vom Spielleiter vorgeschlagenen Frage aus und gehen anschl. einen Partner nach rechts weiter. Diesen Wechsel vollzieht abwechselnd einmal der Außenkreis, einmal der Innenkreis. Fragen zum Austausch können sein :

Wer bin ich ? Wo komme ich her ? Was bringt mich hierher ? Was fällt mir an Dir auf ? Wie geht es mir jetzt bei diesem Spiel? Was gefällt mir an Dir ? Was wünsche ich mir jetzt ? Wie geht es mir mit dem Thema unseres Treffens ? Was habe ich heute schon Interessantes / Aufregendes / Wichtiges / Ärgerliches erlebt ? Was nehme ich jetzt an mir wahr ? Was will ich von dir erfahren usw.

Anmerkung:

Bitte achtet darauf, dass die Teilnehmer nach dem Spiel kurz Gelegenheit haben, sich über ihre Erfahrungen im großen Kreis auszutauschen.

Variante:

Die Fragen können bei der Verwendung als Einstieg in eine thematisch orientierte Veranstaltung natürlich auch bereits auf das entsprechende Thema bezogen sein. Zugang zu Teilnehmern und Thema kann so verknüpft werden.

🌀 SELBSTPORTRAIT

Teilnehmer:	8 bis 30 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	30 Min.
Alter:	ab 12 Jahren

Regeln:

Das Spiel lockert die Anfangsatmosphäre in einer Gruppe durch stes, vermutlich recht amüsanter gemeinsames Tun auf. Jeder Spieler verfertigt von sich ein "Selbstportrait". Dazu hält er mit der Hand das Zeichenblatt vor sein Gesicht und führt mit dem Stift in der anderen Hand Anweisungen des Spielleiters aus. Dieser gibt nacheinander an, was gezeichnet werden soll, z.B. das linke Ohr, das rechte Nasenloch, die linke Hälfte der Frisur, die Unterlippe, das linke Auge, usw. Die Zeichner können dabei durchfühlen, was sie zu zeichnen haben. Sie dürfen ihr Werk erst nach der Fertigstellung betrachten.

Variante:

Möglich wäre es auch, in dieser Weise ein "Fremdportrait" zu zeichnen. Die Teilnehmer würden sich dabei paarweise zusammensetzen und jeweils auf dem Blatt des anderen nach der Anweisung des Spielleiters zeichnen.

🌀 GRUPPENBILDUNG

Teilnehmer:	10 - 40 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	ca. 30 - 40 Min.
Alter:	ab 10 Jahren

Regeln:

Die Aufteilung in kleine Gruppen zu Beginn gibt die Möglichkeit, das erste Kennenlernen in einem überschaubaren Rahmen zu beginnen.

1. Zweier-Gruppenbildung - Geburtstagsgruppen

Die TN werden gebeten, auf einen kleinen Zettel (oder ihr Namenskärtchen) Tag und Monat ihrer Geburt zu schreiben. Partner für die Zweiergruppe ist, wer dem eigenen Geburtstag am nächsten kommt.

Gruppenbildungspuzzle

Postkarten werden der Zahl der TN entsprechend in je zwei Teile zerschnitten. Diese Teile werden entweder vorher versteckt an den Stühlen befestigt, oder jeder TN zieht einen Teil aus einem Körbchen.

Bändergruppen

Es werden verschieden lange Bänder oder Wollfäden so geschnitten, dass immer zwei dieser Bänder gleich lang sind. Jeder TN. zieht eines dieser Bänder und findet seinen Partner dadurch, dass er sein Band so lange mit denen der anderen vergleicht, bis er das gleichlange Band gefunden hat.

Blumengruppe (Bonbongruppe/Farbengruppe)

Es werden Blumen verteilt. Dabei ist jede Blumensorte zweimal vertreten. Partner mit gleicher Blume bilden eine Gruppe (ebenso geht es mit versch. Bonbonsorten oder Farben).

Sprichwortgruppen (Liedanfänge)

Statt Postkarten werden hier bekannte Sprichwörter (Liedanfänge) auf Kärtchen geschrieben und in zwei Teile geschnitten. Sie sollen sich wieder richtig zusammenfinden.

2. Bildung größerer Gruppen

Auch die Bildung größerer Untergruppen kann mit einigen der oben genannten Techniken auf eine lockere und bewegte Art bewerkstelligt werden. So lassen sich z.B. größere Plakate als Puzzle auseinanderschneiden, und zwar in so viele Teile, wie die Gruppen Mitglieder haben sollen. Aufgabe ist es nun, nachdem jedes Gruppenmitglied einen Teil gezogen hat, die Plakate wieder richtig zusammenzustellen. Ähnlich lässt sich mit Märchenfiguren (auf Zettel geschrieben; Figuren aus je einem Märchen gehören zusammen) oder Ähnlichem arbeiten.

Anmerkung:

Diese Art der Gruppenbildung eignet sich besonders auch für den Einstieg in thematisch orientierte Vorhaben.

✪ UNTERMALTER SPAZIERGANG

Teilnehmer:	8 - 30 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	10 - 15 Min.
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Alle Spieler werden eingeladen, an einem Spaziergang teilzunehmen. Der Spielleiter erzählt (die Spieler machen die entsprechenden Bewegungen nach):

“Der Spaziergang beginnt, bitte kommt alle mit. (Die Hände werden im Gehtempo auf die Knie geschlagen). Von der Straße kommen wir auf eine Wiese, da hört man das Gras rauschen. (Die Handflächen werden aneinandergerieben). Jetzt gehen wir über eine Brücke (die Fäuste schlagen gegen die Brust) und wieder auf eine Wiese (wie vorher) – halt, da ist ein Graben, wir gehen noch mal ein Stück zurück, nehmen Anlauf (schnelles Schlagen der Hände auf die Knie) hopp (Hände hochheben) – sind alle darüber? Wo sind wir eigentlich? Lasst uns mal auf einen Baum steigen und Ausschau halten (die Fäuste werden steigend übereinander gesetzt; alle erheben sich, steigen auf den Stuhl und halten Ausschau). Ah, ich sehe einen Weg, also steigen wir wieder herab (...) und wandern weiter (...). Aber ganz langsam – dann merkt ihr es – es geht aufwärts. Nanu, es ist ganz finster, das ist ja ganz unheimlich. Wo sind wir nur? Wir wollen uns mit der linken Hand langsam vortasten – hu! (erschrockenes Zurückziehen der Hand), da ist es ja ganz kalt. Und mit der rechten Hand – iih! (ebenso). Da ist es ja ganz nass.

Jetzt weiß ich es, wir sind in einer Höhle. Da vorne ist die Biegung, da wollen wir uns hinein schleichen (die Handfläche fahren vorsichtig über die Oberschenkel). Jetzt Hals und Kopf vorstrecken – was ist denn das? Da sitzt ein riesiges grünes Tier mit roten Augen und grinst uns an. Jetzt aber nichts wie zurück, aus der Höhle hinaus, die Straße hinunter, den Baum hoch, den Baum wieder hinunter, über die Wiese, hopp – über den Graben, durch das Gras, über die Brücke, durch die Wiese, auf die Straße und – eins, zwei, drei, vier, fünf, die Treppenstufen hinauf, hinein ins Haus. Nun sind wir Gott sei dank wieder da. (Alle Bewegungen werden in umgekehrter Reihenfolge wiederholt).

Variante:

Vielleicht macht es euch Spaß, solche Spaziergänge selbst zu erfinden. Wichtig ist es nur, die Reihenfolge beim Erzählen gut im Kopf zu haben. Eine andere Variante ist es, wenn Gruppenmitglieder aus dem Stehgreif ihren Spaziergang erfinden und mit der ganzen Gruppe spielen. Ebenso kann ein Fortsetzungsspaziergang erfunden werden, bei dem einzelne Mitspieler abwechselnd weiterspielen.

✪ GRUPPENBILDER

Teilnehmer:	6 bis 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	10 - 20 Min.
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Die Teilnehmer sitzen im großen Kreis, jeder hat einen Bogen Zeichenpapier vor sich. Es geht darum, gemeinsam Bilder zu malen (Möglichkeit der Verbindung mit dem Thema der Veranstaltung). Jeder darf nur eine Linie auf seinem Blatt malen. Wenn alle mit ihrer Linie

fertig sind, werden die Blätter im Uhrzeigersinn weiter gegeben. Jetzt kann wieder jeder eine Linie malen und das Blatt wieder weitergegeben. Das geht solange, bis alle Blätter einmal die Runde gemacht haben. Wenn jeder wieder sein Anfangsblatt wieder vor sich hat, kann er mit einer Linie die Zeichnung auf dem Blatt vervollständigen und sich dazu einen Titel ausdenken. Zur Auswertung werden die Zeichnungen aufgehängt, die Titel und die gemachten Erfahrungen ausgetauscht und besprochen. Es kann nützlich sein, wenn jeder sein Anfangsblatt mit Namen kennzeichnet.

🌀 HAUPT-UND NEBENSENDER

Teilnehmer:	mind. 10 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	15 - 30 Min
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Spieler, die sich noch nicht kennen, stellen sich mit Namen vor. In einer untereinander bekannten Gruppe bekommt jeder eine Nummer oder gibt sich einen Sendernamen (BBC, Luxemburg usw.): Ein "Hauptsender" beginnt zu senden, indem er beide Daumen an die Schläfen legt und mit den anderen Fingern winkt. Seine beiden Nachbarn tun das als "Nebensender", nur mit der dem Hauptsender zugekehrten Hand. Der Hauptsender ruft nun einen neuen Sender auf und hört gleichzeitig auf zu senden, mit ihm seine Nebensender. Bei Sendestörung durch unaufmerksame Haupt- und Nebensender wird deren Betrieb eingestellt (Arme verschränken). Die Funktion von ausgefallenen Sendern muss von ihren Nachbarn übernommen werden. Wird ein Abgeschalteter irrtümlich angerufen, so gibt er ein Störungszeichen, und der Hauptsender muss einen anderen Sender anpeilen. Welche 3 Sender bleiben übrig?

Variante:

Defekte Sender können über eine erfundene Spielregel der Gruppe im Laufe des Spiels wieder funktionsfähig gemacht werden (z.B. Berührung durch die beiden Nebensender).

🌀 JA-NEIN-PLÄTTCHEN

Teilnehmer:	mind. 10 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	15 - 30 Min.
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Das Spiel dient dazu, größere Gruppen schnell in Bewegung zu bekommen und erste Kontakte zu knüpfen. Jeder Spieler erhält fünf Plättchen, sucht sich einen Partner und beginnt ein Gespräch. Bei diesem Gespräch ist nur eines verboten, nämlich "Ja" und "Nein" zu sagen, das kostet ein Plättchen an den entsprechenden Partner. Wer keine Plättchen mehr hat, kann sich in ein anderes Gespräch einschalten, um neue Plättchen zu gewinnen. Nach einiger Zeit bricht der Spielleiter das Spiel ab, und die Gruppe kann gemeinsam überlegen, welche Kriterien für den Gewinn des Spiels gelten sollen.

Variante:

Verwendet man zu dem Spiel kleine Pappplättchen, so kann jeder Mitspieler zunächst auf seine fünf Plättchen seinen Namen schreiben. Das hilft dabei, während und nach dem Spiel die Namen der Partner zu behalten.

🎯 TICK-SPIEL

Teilnehmer:	20 – 50 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	10 - 30 Min.
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Auf jeweils zwei Kärtchen steht dieselbe Tätigkeit, Tierbezeichnung o. ä. (z.B. Trompete blasen, fliegen, Haus bauen, Frosch, Bäcker). Jeder Mitspieler zieht nun aus einem Hut eine Karte. Durch Spielen der entsprechenden Tätigkeit/Figur/Person müssen sich die Partner finden. Haben sich alle gefunden, trennen sich die Paare wieder, gehen durch den Raum und geben die Kärtchen verdeckt kreuz und quer weiter. Auf das Stichwort "Tick" drehen alle das Kärtchen um, das sie gerade in der Hand haben und suchen durch Spielen den neuen Partner.

Variante:

Statt gleicher Tätigkeit können auch sich ergänzende Paare bezeichnet werden, z.B. Auto – Fahrer; Vogel – Käfig; Fisch – Wasser; Mann – Maus etc.

Anmerkung:

Durch die Auswahl der Kärtchenbezeichnung lässt sich die Darstellungsaufgabe sehr unterschiedlich mehr oder weniger schwierig gestalten.

🎯 19. ZIPP-ZAPP

Teilnehmer:	15 – 40 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	10 - 20 Min.
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Die Mitspieler fragen jeweils ihren linken und rechten Nachbarn nach dem Namen (je nach Vereinbarung auch weitere Daten, z.B. Wohnort, Tätigkeit, Sternbild, Interessen usw.). Ein Spieler steht in der Mitte. Dieser geht nun auf einzelne Spieler zu. Sagt er "ZIPP", so will er von diesem die Daten des linken Nachbarn hören, bei "ZAPP" die des rechten. Auf das Stichwort "ZIPP - ZAPP" wechseln alle ihre Plätze. Die Datenerforschung und das Spiel beginnt von neuem. Wer sich verspricht oder die Angaben über den jeweiligen Nachbarn vergessen hat, löst den Mitspieler ab.

Anmerkung:

Mit diesem Spiel lassen sich in einem Kreis auch einmal Themen ansprechen, die in einem normalen Gruppengespräch schwer angebar bzw. tabu sind.

🎯 BAYER.-RUNDFUNK-SPIEL

Teilnehmer:	5 – 30 Teilnehmer
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	10 - 30 Min.
Alter:	ab 10 Jahren

Regeln:

Ein Gruppenmitglied wird hinausgeschickt. Die übrige Gruppe verständigt sich über einen Begriff, eine Erscheinung oder eine (erfundene) Begebenheit (z.B. Teilzeitarbeit für Männer und Frauen; Häuser ohne Türen; Menschen mit vier Armen). Das wieder hereingerufene Mitglied wird mit seiner Aufgabe als Reporter vertraut gemacht. Es stellt einzelne Gruppenteilnehmer jeweils die Frage: "Ich komme vom Bayerischen Rundfunk, was halten Sie von...?" Aus den gegebenen Antworten soll er den vereinbarten Begriff erraten.

🎯 KREUZWORTNAMEN

Teilnehmer:	20 – 40 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	je nach Gruppengröße 30 -60 Min.
Alter:	ab 12 Jahren

Regeln:

Die Teilnehmer schreiben ihren Namen/Vornamen in Druckbuchstaben auf die ausgeteilten Zettel. Jeder Spieler muss dann herausfinden, ob sein Mitspieler Namen/Vornamen haben, die mit irgendeinem Buchstaben seines Vornamens beginnen, enden oder einen solchen Buchstaben in der Mitte haben. Mit diesem Namen ergänzt er seinen eigenen Namen kreuzwortartig auf seinem Zettel. Wenn alle fertig sind, setzen sich die Spieler wieder im Kreis zusammen und versuchen nun, die gefundenen Namen und die entsprechenden Personen noch einmal zuzuordnen und diese zu benennen.

Anmerkung:

Gebt den Mitspielern die Gelegenheit, am Ende des Spiels ihre Erfahrung auszutauschen!

🎯 ATOMSPIEL

Teilnehmer:	mind. 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	16 - 20 Minuten je nach Spiellaune
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Die Teilnehmer bewegen sich alle als "Atome" frei durch den Raum. Die Geschwindigkeit ihrer Bewegung bestimmt der Spielleiter durch Temperaturangaben (0°C = Still stehen; 40°C = schnell gehen; 60°C = laufen; 100°C = Hüpfen). Aus Atomen bilden sich Moleküle. Die Größe der Moleküle wird wiederum durch den Spielleiter angegeben (Atomzahl 2 = zwei Teilnehmer bilden durch anfassen oder umarmen das Molekül; bei Atomzahl 5 sind es fünf Teilnehmer usw.). Auf das Stichwort "Atomzerfall" trennen sich die Teilnehmer wieder und bewegen sich durch den Raum.

🎯 KROKODILSPIEL

Teilnehmer:	10 – 20 Personen
Art:	Kennenlern-/Anwärmenspiel
Dauer:	je nach Gruppengröße 20 - 40 Min.
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis, einer hat den Gegenstand in der Hand und beginnt das Spiel. Er gibt den Gegenstand an seinen Nachbarn weiter mit folgendem Satz: "Mein Name ist Michael, und ich behaupte, das ist ein Krokodil!". Der zweite Teilnehmer nimmt das "Krokodil" und gibt es weiter mit dem Satz: "Ich habe hier das Krokodil von Michael, mein Name ist Sylvia, und das ist ein Krokodil!". Der Gegenstand wird jetzt mit diesem Satz immer weiter gegeben, und jeder Teilnehmer muss jeweils die Namen aller Personen angeben, die das Krokodil vor ihm in der Hand gehabt haben.

Variante:

Etwas schwieriger wird das Spiel, wenn auch der Gegenstand seine Identität wechseln kann. Das geht dann etwa so: "Mein Name ist Marion, Michael behauptet zwar, das sei ein Krokodil, Sylvia dagegen, es sei ein Regenschirm, ich aber behaupte, das ein grüner Steinbeißer." Möglich wäre es auch, die Teilnehmer in unregelmäßigen Abständen während des Spiels die Plätze wechseln zu lassen.

🎯 SPOTS IN MOVEMENT

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	warm-up, Begrüßung
Dauer:	5 - 10 Minuten
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Alle bewegen sich zur Musik durch den Raum (Gehen, Tanzen, Schreiten etc.). Wenn die Musik aufhört, stellt der Spielleiter eine Aufgabe, die entweder alleine oder zu mehreren oder in der ganzen Gruppe kurz und einfach zu lösen ist, solange die Musik noch aus ist. Es können verschiedene Aktionen zur Begrüßung sein, „sportliche“ Aufgaben, thematisch orientierte Aufgaben usw. Beispiele: verschiedene Begrüßungsformen (Hand geben, Ohr ziehen, Knöchel fassen, alle begrüßen eine bestimmte Person, Vulkaniergruß,...).

Kriterien:

Kleingruppen bilden (diverse Haar- oder Augenfarbe, Anfangsbuchstabe Vorname, Alter, Lieblingsfarbe, Geburtsmonat,...), kleine Aufgaben im Raum (in eine Ecke laufen, unter Tische kriechen,...), sich benehmen wie ...(Kind, alter Mann, Affe, Lokomotive, Tourist, Kindergruppenleiter,...). Der Phantasie sind in dieser Spielform wenig Grenzen gesetzt.

Zu beachten:

Passende Musik vorher aussuchen, genügend Platz, kurze und harmlose Aufgaben, kein Wettkampf.

🌀 FRITZ FERKEL

Teilnehmer:	8 bis 20 Personen
Art:	Kennenlernspiel, Stuhlkreis
Dauer:	je nach Anzahl 5 - 20 Minuten
Alter:	ab 7 Jahren

Regeln:

Die erste Person stellt sich mit ihrem Vornamen und einem Tiernamen vor, der mit dem gleichen Buchstaben anfängt (Fritz Ferkel, Ralf Regenwurm, Christoph Chamäleon). Der Zweite wiederholt den ersten Namen („Das ist ... „) und stellt sich dann selbst genauso vor („und ich bin...“). So weiter, bis alle durch sind!

Zu beachten:

Es handelt sich um ein Kennenlernspiel, daß in gelöster Atmosphäre stattfinden soll. Leistungsdruck, insbesondere bei jüngeren Kindern, vermeiden und, wenn nötig, bei Hänger durch pantomimische Darstellung helfen.

Erwartungsabklärung

🌟 SÜSSE FRÜCHTE

Teilnehmer:	5 - 25 Personen
Art:	Erwartungsabklärung zu Beginn einer Veranstaltung
Dauer:	30 – 60 Min
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Die TN ziehen sich an einen ruhigen Platz zurück. Hier überlegen sie, was sie von der bevorstehenden Veranstaltung erwarten (Inhalte, Umgangsweisen, Ergebnisse usw.). Jedes Stichwort wird von ihnen auf eine Metaplankarte notiert. Dann überlegen sie, welche Ängste und Befürchtungen sie gegenüber dem Kommenden haben. Dabei können sie sich selber betrachten oder aus den Erfahrungen vergangener Veranstaltungen schöpfen oder freundlich gesonnen über die Gefühle der anderen spekulieren ("Welche Befürchtungen könnten andere haben?"). Auch hier schreiben sie je Stichwort einen Zettel. Die Zettel werden an einem großen Bild gesammelt: Darauf ist ein Baum mit einer Wiese. Da die "süßesten Früchte immer ganz oben hängen", kleben wir die wichtigsten Erwartungen nach oben, andere mehr nach unten. Ganz hoch gesteckte Hoffnungen können auch über dem Baum in einer Wolke sitzen. Die Befürchtungen aber, werden wie "faule Äpfel" ins Gras gelegt, also unter den Baum geklebt.

Alle Zettel werden kurz von der Spielleitung vorgelesen. Evtl. können sie kurz erörtert werden. In einer zweiten Phase werden kleine Gruppen oder Paare gebildet. Jedes Paar / jede Kleingruppe nimmt sich zwei, drei Befürchtungen vor (je nach Anzahl der Zettel und der Kleingruppen) und erarbeitet entsprechende Lösungsvorschläge: wie gehen wir miteinander um, um Ängste zu beseitigen, welche Gruppenregeln könnten hilfreich sein, um die Erwartungen abzusichern, wann kann und sollte sich jemand zurückziehen usw. – sie weben gemeinsam sozusagen ein Sprungtuch, welches den mutigen Sprung über die Schwelle der Veranstaltung absichert. In einer dritten Phase werden alle "Kleingruppen-sprungtücher" zusammengetragen – bildlich in einem Netz, welches zwischen Baum und Boden gemalt wird.

Dieses Netzwerk gegenseitiger Hilfe wird besprochen. Daraus sollten sich Regeln für die Gruppe ableiten lassen, die Befürchtungen und Erwartungen gegenüber einer Veranstaltung berücksichtigen.

Hinweise:

- Die gesammelten Punkte können als Impulse für die Erarbeitung der Gesprächsregeln für die Gruppenarbeit genutzt werden. (Vergleiche Gesprächsregeln zu Beginn dieses Leitfadens).
- Der Individualisierung von geäußerten Befürchtungen sollte entgegengewirkt werden.
- Die Kleingruppen sollten begleitet werden, wenn die Teilnehmer/innen sich noch nicht gut kennen oder jung sind (jünger als 16 Jahre).
- Es kann sein, dass bei der Sammlung ein bekanntes Phänomen auftritt: je größer die Probleme sind, desto weniger wird benannt. Dann kann die Leitung motivierend aktiv werden.
- Es ist übersichtlich, verschieden farbige Metaplankarten zu nehmen, z. B.: rot für Befürchtungen, grün für Erwartungen und gelb für die Vereinbarungen im Sprungtuch.

Bewegungsspiele

🌀 ATOME MIT VERSTECKEN

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Bewegungsspiel
Dauer:	unter 10 Minuten
Alter:	mind. 8 Jahre

Regeln:

Alle bewegen sich zu Musik durch den Raum. Bei Musikstop wird vom Spielleiter eine Zahl und ein Versteck gerufen: dann sollen sich schnell Kleingruppen mit der gerufenen Zahl bilden und verstecken, z.B. unterm Stuhl, hinterm Vorhang, vor der Tür, unter einer Decke, in einem Sessel,.....

Anmerkung:

Größerer Raum erforderlich! Das Spiel ist auch gut geeignet für große Gruppen (über 30). Das Spiel ist sehr viel reizvoller als das bekannte Atom-Spiel, weil man sich hier nicht nur in einer Kleingruppe mit einer bestimmten Zahl zusammenfinden, sondern sich zudem noch verstecken muss. Es ist besonders günstig, wenn dieses Spiel in eine Geschichte eingebaut ist, in der das Versteckenmüssen logisch begründet wird.

Merkmale:

Spieltempo: Action

einfach, leicht – wahrnehmen (allg.) – geschickt verhalten – schnell reagieren – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Aufteilung in Untergruppen – Körperkontakt – Kooperation üben – Unterhaltung, Geselliges Treffen – Bewegungsspiel

🌀 BALLON UND SANDSÄCKE

Teilnehmer:	10 - 30 Personen
Art:	Bewegungsspiel
Dauer:	unter 10 Minuten
Alter:	mind. 8 Jahre

Regeln:

Innenkreis und Außenkreis bilden Korb und Sandsäcke eines Heißluftballons. Ein schönes Großgruppenspiel: Man bildet einen Innenkreis und einen gleichgroßen Außenkreis. Der Innenkreis fasst sich an die Hände – das ist der Korb eines Heißluftballons. Wenn der Innenkreis die Arme hochnimmt, steigt der Ballon auf. Aber da gibt es die Sandsäcke: das ist der Außenkreis. Die Sandsäcke versuchen durch Niederdrücken der Oberarme des vor ihnen stehenden Spielers den Ballon am Aufsteigen zu hindern.

Unbedingt:

Rollenwechsel !!

Anmerkung:

Kann gut in Spielketten mit dem Titel "Reise" eingebaut werden. Das Spiel ist auch gut geeignet für größere Gruppen (über 30).

Merkmale:

Spieltempo: Action

einfach, leicht – witzig, besonders lustig – gut als Überleitung zwischen Spielen – konzentrieren – geschickt verhalten – Körperkräfte trainieren – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Körperkontakt – Wettkampf, Durchsetzung – Harmonisierung, Abschluss – Unterhaltung, geselliges Treffen – Bewegungsspiel.

🌀 DRACHENSCHWANZJAGEN

Teilnehmer: 10 - 20 Personen

Art: Bewegungsspiel

Dauer: unter 10 Minuten

Alter: 8 Jahre

Regeln:

Der Erste von Gruppe A soll den Letzten von Gruppe B fangen. Ca. 6 – 8 Teilnehmer je Gruppe, als Kette hintereinander, Hände und Hüften des Vordermannes umfassen! Der Letzte steckt ein Taschentuch in seinen Gürtel oder so in die Hose, dass es hinten wie ein Schwanz heraushängt. Der Erste (Kopf) soll den Schwanz der anderen Gruppe kriegen. Verloren hat die Gruppe, die auseinanderreißt oder der der Schwanz abgerissen wird.

Anmerkung:

Äußerst hektisches Spiel. Exemplarisch für eine Reihe ähnlich körperlich anstrengender, sehr viel Vergnügen bereitender sogenannter "New Games", wo nicht so sehr der Wettkampf, sondern Spaß und Einsatz im Vordergrund stehen. Besonders gut für draußen.

Merkmale: Spieltempo: Action

universell verwendbar – einfach, leicht – witzig, besonders lustig – Selbstläufer, keine Anleitung – ohne große Vorbereitung spielbar – geschickt verhalten – schnell reagieren – Körperkräfte trainieren – Körperkontakt – Kooperation üben – Unterhalten, geselliges Treffen – Bewegungsspiel

🌀 EBBE UND FLUT

Teilnehmer: ab 4 Personen

Art: Bewegungsspiel

Dauer: unter 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Regeln:

Der Spielleiter erzählt die sofort mitzuspielende Geschichte. Die Geschichte handelt von einem Urlaubstag an der See. Die Gruppe spielt immer sofort das, was er erzählt. Aber wenn das Wort Flut fällt, muss jeder sofort auf einen Stuhl oder einen Tisch steigen, bei Ebbe sich flach auf den Bauch legen.

Merkmale: Spieltempo: lebhaft

Action, einfach, leicht – witzig, besonders lustig - ohne große Vorbereitung spielbar – anleitungensintensiv – wahrnehmen (allg.) – konzentrieren – pantomimisch darstellen – schnell

reagieren – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit - unterhalten, geselliges Treffen – Bewegungsspiel – darstellendes Spiel, Theaterspiel.

☉ HÄNDE SCHÜTTELN UND NOCH MEHR

Teilnehmer: ab 8 Personen
Art: Bewegungsspiel
Dauer: unter 10 Minuten
Alter: mind. 8 Jahre

Regeln:

Alle tanzen einzeln zu der Musik durch den Raum. Wenn der Spielleiter die Musik unterbricht, sucht sich jeder einen Partner/in und gibt ihm/ihr die Hand. Und dann soll mit den Händen eine kleine Bewegung oder Pantomime gemacht werden: Handdrücken (Ellbogen stoßen aneinander, beide drücken kräftig nach links und versuchen, die Hand des Partners auf die vorgestellte Tischplatte runter zu drücken) – Baumstamm durchsägen – Politiker schütteln ganz oft die Hände vor der Presse und lächeln die ganze Zeit über – gemeinsam großes Schwungrad drehen – Mit den Händen eine Kinderschaukel andeuten – Tauziehen mit den Händen als Tau spielen -

Anmerkung:

Mit ersten Gruppen kann man statt tanzen auch einfach durch den Raum gehen.

Stichworte als Vorschläge:

Handdrücken, Sägen, Politiker-Händeschütteln, Schwungrad, Kinderschaukel, Tauziehen.

Merkmale: Spieltempo: Action

Tanzspiel – Unterhaltung – geselliges Treffen – Körperkontakt – Warming up – spontan handeln – ohne große Vorbereitung spielbar – einfach, leicht – universell verwendbar.

☉ OZEANWELLE

Teilnehmer: 10 - 30 Personen
Art: Bewegungsspiel
Dauer: unter 10 Minuten
Alter: ab 8 Jahren

Regeln:

Alle setzen sich in den (Stuhl-) Kreis. Ein TN stellt sich in die Mitte. Ein Stuhl mehr als Teilnehmer. Wenn der Spielleiter "Ozeanwelle links!" ruft, dann rücken alle einen Platz nach links weiter. Ruft er "Rechts!" dann wechseln entsprechend alle die Plätze nach rechts. Währenddessen versucht der TN, der in der Mitte steht, einen freien Platz zu erwischen. Hat er einen Platz erwischt, ist der dran, der sich eigentlich dort hätte hinsetzen müssen.

Anmerkung:

Ein schnelles Zwischendurchspiel, bei dem alle in Bewegung sind. Der TN in der Mitte muss möglichst häufig und unerwartet einen Richtungswechsel ansagen. Die Gruppe muss aufpassen, dass der eine Stuhl möglichst nie frei bleibt.

Merkmale: Spieltempo: Action, konzentrieren – geschickt verhalten – schnell reagieren – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Körperkontakt – Kooperation üben – Unterhaltung, geselliges Treffen – Bewegungsspiel.

🌀 PFERDERENNEN

Teilnehmer: 10 - 30 Personen
Art: Bewegungsspiel
Dauer: unter 10 Minuten
Alter: ab 8 Jahren

Regeln:

Die Gruppe kniet, Schulter an Schulter, in einem ganz engen Kreis. Der Spielleiter erzählt ein Pferderennen und dazu werden von allen gleichzeitig passende Bewegungen mitgemacht: "Start!" (In die Hände klatschen), "die Pferde laufen" (mit flachen Händen auf die Oberschenkel klatschen), "eine Rechtskurve", (alle Oberkörper nach rechts, dabei weiterklatschen), "jetzt ein Hindernis! Sprung!" (alle mit den Armen in Kreismitte), "die Zuschauer jubeln" (Arme in die Luft werfen, juchzen). Usw.

Weitere Ideen:

Doppelhürde, Sturz, Zuschauer schreien, wieder aufrappeln, Endspurt, Schlussbeifall.....

Anmerkung:

Sehr schnelles, lustiges Aufwachspiel

Merkmale:

Spieltempo : Action

einfach, leicht – witzig, besonders lustig – anleitungsintensiv – konzentrieren – medial darst.: malen, singen, bauen - schnell reagieren – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Körperkontakt – Harmonisierung, Abschluss – Unterhaltung, geselliges Treffen – Bewegungsspiel

🌀 PLÄTZE TAUSCHEN – ALLE SOLLEN IHRE PLÄTZE TAUSCHEN, DIE ...

Teilnehmer: 8 - 30 Personen
Art: Bewegungsspiel
Dauer: unter 10 Minuten
Alter: mind. 4 Jahre

Regeln:

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis. Der Spielleiter nennt ein Merkmal, das mehrere in der Gruppe besitzen. Diese müssen alle ihre Plätze tauschen, d.h. jeder muss seinen Platz gewechselt haben. Dann nennt der linke Nachbar vom Spielleiter, dann sein linker Nachbar usw. ein Merkmal.

Anmerkung:

Ähnlich wie das Spiel MEIN RECHTER PLATZ IST LEER. Es kann auch immer der Spruch gesagt werden: "Alle sollen ihren Platz tauschen, die...."

Beispiele für Merkmale:

Alle die, die keine Brille tragen. Alle die, die sich heute morgen nicht rasiert haben. Alle die, die im ersten Quartal des Jahres Geburtstag haben. Alle die, die typische Morgenmuffel sind. Alle Nichtraucher...

Merkmale:

Spieltempo: Action

universell verwendbar – einfach, leicht – ohne große Vorbereitung spielbar – konzentrieren – schnell reagieren – kennenlernen (allg.) – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Unterhaltung, geselliges Treffen – Bewegungsspiel.

🌀 REISE NACH GRUPPENHAUF

Teilnehmer:	ab 8 Personen
Art:	Bewegungsspiel
Dauer:	unter 10 Minuten
Alter:	mind. 5 Jahre

Regeln:

Stühle werden in einer Reihe aufgestellt (einer weniger als Teilnehmer). Bei Musik müssen alle um die Stuhlreihe kreisen. Bei Musikstop müssen alle auf die Stühle klettern (kein Fuß mehr auf dem Boden!). Das muss von der Gruppe geschafft werden, während der Spielleiter 1-2-3 ruft. Für die nächste Runde wird ein Stuhl entfernt usw. bis schließlich alle auf möglichst wenig Stühlen einen Haufen bilden.

Merkmale:

Spieltempo : Action

geschickt verhalten – schnell reagieren – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Körperkontakt – Kooperation üben – Unterhaltung, geselliges Treffen – Bewegungsspiel.

🌀 SPOTS IN MOVEMENT – ALLE BEGRÜSSEN...

Teilnehmer:	ab 5 Personen
Art:	Bewegungsspiel
Dauer:	unter 10 Minuten
Alter:	mind. 4 Jahre

Regeln:

Zu Musik tanzen, kleine Aufgabe bei Musikstop. Nach Musik bewegen sich alle durch den Raum. Bei Musikstop werden vom Spielleiter schnell zu erfüllende Aufgaben genannt; z.B. alle ganz schnell die Hand heben / alle begrüßen Monika durch Nasereiben... / alle Ecken des Raumes anschlagen / jeder soll schnell drei runde Sachen in die Raummitte tragen.

Anmerkung:

Sehr variables Spiel, gut für Großgruppen. Es müssen kurze, für alle harmlose Spielaufgaben sein. Kein Wettbewerb.

Merkmale:

Spieltempo: Action

wahrnehmen (allg.) – schnell reagieren – Warming up – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Körperkontakt – Unterhaltung, geselliges Treffen – Bewegungsspiel.

🎯 PENG!

Teilnehmer:	ab 10 Personen, recht viele
Art:	Bewegungsspiel, Wettspiel
Dauer:	ca. 15 Minuten (mit Vorbereitung)
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Alle Spieler binden sich einen prall aufgeblasenen Luftballon mit einem Bindfaden um ihren linken Knöchel. Bei einsetzender Musik versucht jeder Spieler die Ballons der anderen zu zertreten und gleichzeitig seinen eigenen zu schützen. Ist der eigene Ballon kaputt, muss der Spieler das Spielfeld verlassen und darf selbst nicht mehr treten.

Zu beachten:

Es sollten keine Massakrierungen stattfinden, auch Knöchelbrüche sind zu vermeiden. Daher das Spiel mit möglichst geringem Wettkampfcharakter vermitteln und zur Vorsicht mahnen. Bei kleinen Kindern auf Frust („Mein schöner Ballon, bääääääh....) vorbereitet sein. Eventuell für nach dem Spiel einen (noch schöneren!) Ballon für jeden in Reserve haben und verteilen.

🎯 BLINZELMÖRDER

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Stuhlkreissspiel
Dauer:	5 - 15 Minuten
Alter:	ab 10 Jahren

Regeln:

Alle Spieler im Stuhlkreis erhalten eine Karte. Der Spieler, der die Pik 7 hat, ist der „Mörder“. Er mordet, indem er seinen Mitspielern zublinzelt (vorher gemeinsam definieren). Wer „angeblinzelt“ wird, zeigt durch das Ablegen seiner Karte und seine Körperhaltung an, dass er „tot“ ist. Hat ein (lebendiger!) Spieler einen Verdacht, wer der Mörder ist, so gibt er ein Handzeichen. Erst wenn zwei Spieler einen Verdacht haben, wird das Spiel unterbrochen. Auf ein Kommando des Spielleiters zeigen beide gleichzeitig auf eine Person und nennen deren Namen. Haben beide den gleichen Verdacht, muss sich die Person offenbaren. Ist der Verdacht unterschiedlich, geht das Spiel weiter, die beiden Spieler scheiden aus. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Mörder gefunden oder nur noch drei Spieler über sind.

Zu beachten:

Klare Absprache, was ein „Mordanschlag“ ist!

🎯 ZUBLINZELN

Teilnehmer:	ab 11 Personen
Art:	Reaktionsspiel
Dauer:	solange es Spaß macht...
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Zwei gleich lange Stuhlreihen stehen sich gegenüber. Hinter jedem Stuhl steht eine Person („Wächter“, Hände auf dem Rücken). Auf allen Stühlen, bis auf einem, sitzt eine Person. Der „Wächter“, dessen Stuhl unbesetzt ist, versucht nun einen „Sitzer“ aus der gegenüberliegenden Reihe auf seinen Stuhl zu lotsen, indem er ihm zublinzelt. Dessen Wächter, der ja die Hände auf dem Rücken hat, versucht seinen Vordermann / Vorderfrau jedoch festzuhalten, sobald er das Blinzeln entdeckt. Das Spiel kann zeitlich unbegrenzt laufen, allerdings müssen zwischendurch „Wächter“ und „Sitzer“ die Positionen wechseln.

Zu beachten:

Vorsichtiger Umgang beim Festhalten ist insbesondere bei unterschiedlicher körperlicher Verfassung von Nöten. Blinzelvorgang vorher definieren (z.B. nur ein Auge).

🎯 DRACHENSCHWANZ

Teilnehmer:	ab 8 Personen
Art:	Bewegungs- und Fangspiel
Dauer:	solange es Spaß macht...
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Die Spieler bilden eine „Polonaise“, die den „Drachen“ darstellt. Der Drachenkopf (1. Spieler in der Reihe) versucht nun, den Drachenschwanz (letzter Spieler) zu fangen. Gelingt es ihm, ist er anschließend der „Drachenschwanz“. Der nächste in der Reihe wird nun zum „Drachenkopf“.

Zu beachten:

Das Spiel sollte mindestens solange gespielt werden, bis jeder Spieler einmal „Drachenkopf“ und „Drachenschwanz“ war. Bei vielen Spielern bietet es sich an, zwei oder mehr Drachen zu bilden.

🎯 DAS KROKODIL UND DIE PINGUINE

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Fangspiel
Dauer:	10 Minuten
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Die „Pinguine“ gehen zu Musik durch den Raum (= Meer). Setzt die Musik aus, taucht das „Krokodil“ auf und versucht, sie zu fangen. Die einzige Möglichkeit für die Pinguine, sich zu retten, besteht darin, sich schnell auf die im Raum befindlichen „Inseln“ (= Zeitungspapier oder Decken) zu begeben. Diese werden allerdings von Durchgang zu Durchgang

weniger und mitunter auch kleiner (zusammenfalten). Fängt ein Krokodil einen Pinguin, so wird dieser auch zum Krokodil.

Zu beachten:

Bei kleinen Kindern keine Angst erzeugen, passende Musik verwenden.

✪ VIRUS-FANG-SPIEL

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Fangspiel
Dauer:	offen
Alter:	alles, was laufen kann

Regeln:

Der Fänger stellt einen gefährlichen Virus dar (z.B. im Winter „Böser Kältevirus“), der jeden befällt, der mit ihm in Kontakt kommt. Ist ein Spieler krank, erstarrt er auf der Stelle. Erkrankte können nur kuriert werden, indem gesunde Mitspieler sie zu zweit umfassen („Antikörper“), in die Knie gehen und dabei sagen „Simsalabim, is´ gar nicht schlimm!“. Das Spiel endet, wenn der Virus alle Spieler erwischt hat oder wenn keiner mehr Lust hat.

Zu beachten:

Dieses Bewegungsspiel erfordert selbst bei wenigen Spielern ausreichend Platz, damit die Chance besteht, Kranke zu kurieren. Als Einstieg in ein „Gesundheitsthema“ geeignet.

✪ KLAPPERSCHLANGE

Teilnehmer:	ab 6 Personen
Art:	Fangspiel, Sinne schärfen
Dauer:	ca. 2 Minuten pro Durchgang
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Die Spieler bilden einen großen Kreis. Zwei von ihnen bekommen die Augen verbunden und erhalten „Rasseln“ (z.B. Stecknadeln in einer geschlossenen Dose). Beide bewegen sich innerhalb des Kreises, der eine ist Fänger, der andere Beute. Rasselt der Fänger mit seiner Rassel, so ist die Beute verpflichtet, ihm mit ihrer Rassel zu antworten. Die Spieler, die den -möglichst großen- Kreis bilden, bewahren die „Blinden“ davor, gegen Tische, Mauern, Säulen oder Ähnliches zu laufen und drehen sie falls nötig in den Kreis.

Zu beachten:

Je größer der Raum, desto spannender und länger ist das Spiel. Bei jüngeren Kindern das Problem des Nicht-Sehens (Angst, Vertrauen) berücksichtigen. Während des Spiels sollte es möglichst ruhig sein. Spielerische Form für Sinneserfahrung.

🌀 TATUZITA

Teilnehmer:	offen
Art:	Sing- und Bewegungsspiel
Dauer:	5 -10 Minuten
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Der Spielleiter baut stufenweise einen Sprech- und Bewegungsablauf auf, von dem jeder Schritt von den Spielern wiederholt wird. Zum Abschluss jeder Runde wird mit den Knien gewackelt und „Tatuzita, Tatuzita, Tatuzitata“ gesungen. Die Reihenfolge der Schritte ist:

- a) Singen „I'm singing in the rain“ (kreisen um die eigene Achse);
- b) „Arme vor“ (mit gefalteten Händen);
- c) „Daumen hoch“;
- d) „Arme zurück“ oder „Arme hinter den Kopf“;
- e) „Hintern raus“;
- f) „Kopf auf die Brust“;
- g) „Knie zusammen“;
- h) „Füße zusammen“;
- i) „Auf einem Bein“

Zu beachten:

Spaß soll im Vordergrund stehen, nicht zu ernst moderieren!

🌀 OBSTKORB

Teilnehmer:	ab 12 Personen
Art:	Platzwechsel-Spiel
Dauer:	offen
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Stuhlkreis, ein Stuhl fehlt. Allen Spielern wird reihum eine von mindestens drei, besser vier Obstsorten zugewiesen. Auf das Kommando der Person, die keinen Stuhl hat und in der Mitte steht, tauscht die von ihr aufgerufene Obstsorte die Plätze, wobei die in der Mitte stehende versucht einen Platz zu erwischen. Es können auch mehrere Obstsorten genannt werden. Beim Kommando „Obstkorb!“ wechseln alle Spieler die Plätze.

Zu beachten:

Verletzungsgefahr, insbesondere bei unterschiedlicher körperlicher Konstitution.

♣ KARTEN-HOPSER

Teilnehmer:	ab 8 Pers., möglichst viele
Art:	Stuhlkreis-Spiel mit Platzwechsel
Dauer:	Bei 20 Personen ca. 10 Minuten
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter lässt jeden Spieler eine Karte ziehen. Die Spieler merken sich die „Farbe“ (z.B. Kreuz), anschließend werden die Karten wieder eingesammelt und gemischt. Der Spielleiter nennt nun jeweils die Farbe der obersten Karte, die anschließend zuunterst einsortiert wird. Die Spieler, die diese Farbe gezogen hatten, dürfen nun einen Platz nach rechts rücken und entweder einen freien Stuhl einnehmen oder sich auf den Schoß der dort (zuoberst) sitzenden Person setzen. Sitzt ein Spieler, dessen Farbe genannt wird, unter einer oder mehreren anderen Personen, kann er nicht weiterrücken. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder seinen Platz erreicht (merken!!!). Variante: Statt der Kartenfarbe kann auch das Kartenbild (z.B. König, 7, etc.) das entscheidende Kriterium sein.

Zu beachten:

Falls Kontrolle nötig, behalten die Spieler die gezogenen Karten, der SL hat ein zweites Kartenspiel. Rücksichtsvoller Umgang bei Gewichtsunterschieden notwendig!!

Darstellende Spiele

🎭 MÖRDER-PANTOMIME

Teilnehmer:	2 Akteure, Zuschauer
Art:	darstellendes Spiel
Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 10 Jahren

Regeln:

Ein Freiwilliger wird vor die Tür geschickt (Interesse zuvor bekunden lassen). Die Gruppe überlegt sich einen Kriminalfall mit den Fakten Ort des Verbrechens, Beruf des Opfers und Tatwaffe. Die Person wird wieder reingeholt und nimmt auf einem Stuhl Platz. Sie stellt einen Kommissar dar, der soeben diesen Fall gelöst hat und der Presse (= Gruppe) nun vom Tathergang erzählt. Seine einzige Hilfe dabei ist eine zweite Person, die hinter dem Stuhl kniet, die Hände durch seine Arme (auf dem Rücken) steckt und so „für ihn“ gestikuliert. Es entsteht eine spannende Geschichte mit hohem Unterhaltungswert.

Zu beachten:

Recht anspruchsvolle Spielform, „Kommissar“ ist verbal gefordert. Kinder sollten bereits Erfahrung mit darstellendem Spiel (z.B. Scharaden) haben. Gut zum Thema „Teamarbeit“.

Gruppenteilungsspiel

☼ ATOMSPIEL ALS TEILUNGSSPIEL

Regeln:

Das Atomspiel ist auch als "normales Spiel" sehr beliebt. Alle Gruppenmitglieder (im folgenden nur noch TN = Teilnehmer genannt) sind Atome, die wahllos in der Atmosphäre (Raum) schwirren. (Als Variation können die TN hüpfen, kriechen, auf einem Bein laufen etc.). Plötzlich ruft der Spielleiter z.B. "Atom zu vier". Daraufhin müssen die TN sich ganz schnell zu einem Moleküle von vier Spielern zusammenfinden, sich an Händen halten o.Ä..

Wenn z.B. 14 Kinder teilnehmen, ergeben sich drei Moleküle und zwei einzelne TN. Diese bekommen dann einen Tippel mit Kreide auf die Nase oder sonst was, spielen dann aber weiter. Immer wieder benennt der SL neue Kombinationen. Zur Gruppenteilung nun: Wenn z.B. 15 TN da sind und drei Teams gebraucht werden, wird eben ein Molekül zu fünf gebaut, nachdem ein paar Runden normal gespielt worden sind. Am besten ist es, ein bisschen darauf zu achten, welche Leute gerade nebeneinander herlaufen, um dann im richtigen Moment "Atom zu ..." rufen. Vorteil der Methode ist der lockere Ablauf, die Einflussmöglichkeiten des SL sowie die Möglichkeiten, das Atom-Spiel mit 50 und mehr Leuten zu spielen. Als Variante bietet sich das Stop-Spiel an, bei dem die Atome blind sind (Augen zubinden).

☼ TIERSPIEL

Regeln:

Je nach gewünschter Kleingruppe werden Tierfamilien zusammengestellt (z.B. Rüde, Hündin, Welpen I, Welpen II). Jeder TN zieht eine Karte mit einem Tiernamen und dessen Stelle in der Familie. Die TN müssen sich nun durch den Laut des Tieres finden, ohne sich die Karte zu zeigen. Jede Familie setzt sich auf einen Stuhl, Vater zuerst, Mutter, Kind I, II usw.

Variante:

Die Teilnehmer dürfen keinen Laut geben und müssen das Verhalten des Tieres pantomistisch darstellen.

☼ SORTIERSPIEL

Regeln:

Ohne miteinander zu sprechen, sollen die TN sich nach bestimmten Dingen/Kriterien sortieren, z.B. nach Haarfarbe oder Größe, Schuhgröße oder Alter – am besten Kriterien, die in vielen Stufen vorkommen, d.h., bei denen jede/r TN eine andere Position einnehmen (muss) und keine Überschneidung vorkommen.

Es entsteht dann eine bunt gemischte Reihe bezüglich der einzelnen Leute d.h. TN, die sonst immer zusammen sind, kommen nur ganz unwahrscheinlich zusammen. Wenn nun z.B. zwei Untergruppen gebildet werden sollen, kann der/die SL die Reihe halbieren, jede/n zweite/n auszählen oder die Reihe so trennen, dass jeweils der erste und der letzte Kettenteil, der Zweite und Zweitletzte etc. in einer Mannschaft zusammenkommen. Es lassen sich natürlich auch Rubriken finden, die nur zwei Gruppen zulassen: Helle oder dunkle Haare etc., wobei das Problem mit der Halbierung jedoch auftritt.

🌀 SARDINENDOSENSPIEL

Regeln:

Wenn z.B. drei Teams gebildet werden sollen, gehen drei Spieler los und verstecken sich in einem dunklen Raum an verschiedenen Stellen bzw. verstecken sich in der Gegend. Die anderen müssen dann los und die drei suchen. Wenn die Gruppe z.B. aus 12 Leuten besteht, sollen sich jeweils drei neue Sardinen (TN) zu der gefundenen in die "Dose legen" – dann ist sie voll. Am Ende hat man also drei Dosen mit je 4 Sardinen, die ein Team bilden. Die Einflussmöglichkeiten für den SL sind dabei recht gering. Lediglich die Auswahl der drei Leute, die gesucht werden sollen, kann er abwägen. Die Manipulationsmöglichkeiten der TN sind hingegen groß. Dennoch ist das Spiel gut.

Sprachspiele

🌟 WORTKETTE

Teilnehmer:	ab 2 Personen
Art:	Sprachspiel
Dauer:	solange es Spaß macht...
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Der erste Spieler gibt ein Wort vor, das aus zwei Hauptwörtern zusammengesetzt ist (z.B. Gesichts - Maske). Der nächste Spieler greift den zweiten Teil des Wortes auf, und ergänzt ihn so, dass ein neues zusammengesetztes Hauptwort entsteht (Masken - Ball). Diese Kette soll möglichst lange aufrecht erhalten werden (eventuell mitzählen).

Zu beachten:

Keinen Schweinkram erzählen!

🌟 LANGER SATZ

Teilnehmer:	ab 2 Personenn
Art:	Sprachspiel
Dauer:	solange es Spaß macht...
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Die Gruppe versucht Sätze zu bilden, indem reihum jeder Spieler ein Wort dazu beiträgt. Das Ganze sollte möglichst schnell und spontan geschehen.

Zu beachten:

Die Vorgabe eines Themas macht das Spiel interessanter, sollte aber erst geschehen, wenn das Grundprinzip beherrscht wird.

Wettspiele

🌀 WINDEI

Teilnehmer:	ab 2 Personen
Art:	Wettspiel, Geschicklichkeit
Dauer:	1 Minute pro Durchgang
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Ein Parcours wird gebaut, in dem ein Startpunkt festgelegt wird und in einer Entfernung von idealer Weise 8 - 10 Metern zwei Stühle mit den Sitzflächen aufeinander gelegt werden, so dass die Stuhlbeine des oberen Stuhls in die Luft zeigen. Zusätzlich können Hindernisse, Slalomstangen etc. eingebaut werden. Ziel eines jeden Spielers ist es nun, einen Luftballon, der am Start auf dem Boden liegt, möglichst schnell zwischen diesen Stuhlbeinen abzu-legen. Der Haken bei der Sache ist, dass er weder Arme noch Hände benutzen darf und den Luftballon auch in keiner Weise einklemmen darf.

Das Spiel kann einzeln auf Zeit gespielt werden (1 Parcours, Stoppuhr), als Staffelspiel (1 oder 2 Parcours, 2 Mannschaften, Ballon wird erst vom Letzten abgelegt, die anderen laufen mit Ballon um das Ziel rum und übergeben am Start) oder in Form eines Turniers mit K.O.-System wie beim Tennis (2 Parcours, 1 gegen 1, Sieger kommt weiter).

Zu beachten:

Soll Spaß machen, nicht zu ernst und verkrampft werden lassen.

🌀 DECKENRENNEN

Teilnehmer:	mindestens 10
Art:	Wettspiel, Teamarbeit
Dauer:	ca. 5 - 10 Minuten
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Verschiedene Teams versuchen, eine festgelegte Strecke (zum Ziel) möglichst schnell zurückzulegen. Sie dürfen allerdings sich jeweils nur mit Hilfe ihrer beiden magischen Decken (bei kleinen Teams Handtücher) fortbewegen, da sie den Boden nicht berühren dürfen (eventuell bei Kindern durch Geschichte oder Märchen moderieren: Lava, Wasser, Sumpf o. Ä.). Dies geschieht, indem sie auf einer Decke stehen, die andere davor legen, sich auf diese stellen, die erste aufheben, vor die jetzt besetzte legen usw.. Das Team, das zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Zu beachten:

Alte Decken nehmen, wenn möglich Schuhe ausziehen.

🌀 WATTE PUSTEN

Teilnehmer:	mind. 6 Personen
Art:	Tischspiel, Wettspiel
Dauer:	ca. 30 Sekunden pro Teilnehmer
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Die Spieler sitzen gleichmäßig verteilt um den Tisch, die Unterarme liegen Ellenbogen an Ellenbogen auf dem Tisch, Lücken werden immer wieder geschlossen. Der Spielleiter wirft einen nicht zu kleinen Wattebausch in die Mitte des Tisches. Die Spieler pusten nun so, dass die Watte einen Mitspieler am Arm berührt. Geschieht dies, scheidet der Spieler aus. Bei wenigen Spielern „flankieren“ bereits ausgeschiedene Spieler das Spielfeld, pusten jedoch selbst nicht. Wer als letzter überbleibt, hat gewonnen.

Zu beachten:

Nicht hyperventilieren!

Warm-Ups

🌀 LEHMKLUMPENWANDERUNG

Teilnehmer:	offen
Art:	Warm-up, „Weckspiel“
Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 3 Jahren

Regeln:

Der Spielleiter erzählt vom alten indianischen Morgenritual der Lehmklumpen-Wanderung und animiert die Gruppe, es mit ihm zu vollziehen. Ein imaginärer Lehmklumpen wird vom Boden aufgenommen, durch das rechte Ohr in den Kopf „geworfen“ und wandert mit kreisenden Bewegungen durch den ganzen Körper. In den Füßen angelangt, wird er durch entsprechende Bewegungen zurück in den Kopf befördert, um den Körper zum Schluss durch das linke Ohr wieder zu verlassen. Zum Schluss wird er wieder der Erde zugeführt.

Zu beachten:

Ideales Anfangsspiel am Morgen, um Schwung in den Laden zu bringen. Kann mit gymnastischen, tänzerischen oder anderen Elementen aus der Körperarbeit ergänzt werden.

Cool-Down

🌀 SCHNECKENRENNEN

Teilnehmer:	ab 4 Personen
Art:	Cool-down, Zeitempfinden
Dauer:	5 Minuten
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Allen Spielern werden zunächst die Uhren abgenommen, Uhren im Raum werden verdeckt. Danach wird den Spielern erklärt, dass der Sinn dieses Rennens ist, nach exakt zwei Minuten am Ziel zu sein. Während des Spiels sollen sich jedoch alle Spieler ohne Unterbrechung vorwärts bewegen. Der Spielleiter gibt das Startkommando, nimmt die Zeit und trägt die Ergebnisse in eine vorbereitete Liste ein. Sind alle im Ziel, gibt er das Endergebnis bekannt.

Zu beachten:

Die Spieler brauchen zumindest soviel Platz, dass sie die Geschwindigkeit ihrer Vorwärtsbewegung variieren können.

🌀 KLAMMERN STECKEN

Teilnehmer:	ab 4 Personen
Art:	Cool-down
Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe legt sich mit geschlossenen Augen bequem auf den Boden (Lage beliebig). Die andere Gruppe versucht vorsichtig, Wäscheklammern so an die Kleidung der Liegenden anzubringen, dass diese es nicht bemerken. Wenn doch, machen sie durch Bewegen des entsprechenden Körperteils darauf aufmerksam. Die Klammer muss dann wieder entfernt werden. Sind alle Klammern verteilt, dürfen die Liegenden nachschauen, wo und wie viele Klammern sich an ihnen befinden. 2. Durchgang mit vertauschten Gruppen.

Variante:

Bei wenigen Spielern können auch nur jeweils ein oder zwei Personen die Klammern stecken.

Zu beachten:

Raum möglichst mit Decken auslegen, Schuhe eventuell ausziehen. Um den „Cool-down“-Effekt zu erzielen, ist eine angemessene Atmosphäre nützlich: gedämpftes Licht und ruhige „meditative“ (Instrumental-) Musik sind sehr hilfreich.

Tischspiele

♣ GRUMMELN

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Tischspiel, Geschicklichkeit
Dauer:	solange es Spaß macht...
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Alle Spieler bis auf den „Schwarzen Peter“ sitzen am Tisch, haben die Hände unter selbigem und geben verdeckt eine Münze weiter. „Der Schwarze Peter“ muss die Münze ausfindig machen und hat dafür verschiedene Kommandos zur Verfügung, bei denen bestimmte Handbewegungen aller Spieler erfolgen:

a) „Häschen“: beide Hände als Hasenohren; b) „Elefant“: Hände übereinander als Elefantenfigur auf dem Tisch; c) „Glatze“: beide Hände flach vor die Stirn; d) „Flunder“: beide Hände flach auf dem Tisch. Wenn die Münze von Hand zu Hand wandert, hat der „Schwarze Peter“ die Möglichkeit, dreimal direkt nacheinander (z.B. Flunder, Glatze, Flunder) Kommandos zu geben. Nach dem dritten Kommando muss er auf einen Spieler tippen, bei dem er die Münze vermutet. Hat er Recht, ist nun dieser Spieler der „Schwarze Peter“, wenn nicht, muss er weiter raten.

Zu beachten:

Die vier Kommandos und Handbewegungen müssen vorher klar abgesprochen sein. Eignet sich besonders in bereits gelösterer Atmosphäre, dann auch für Erwachsene. Weitere Kommandos können erfunden werden.

Sonstiges

♣ PRÄSE VIZE

Teilnehmer:	ab 8 Personen
Art:	Stuhlkreis-Spiel
Dauer:	solange es Spaß macht...
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Die Plätze im Kreis werden durchnummeriert. Dabei erhalten die beiden „besten“ Plätze die Namen „Präse“ und „Vize“, danach wird von „1“ bis X durchnummeriert. Die Spieler behalten während des Spiels immer den gleichen, rhythmischen Bewegungsablauf bei: 1) Klatschen auf die Beine, 2) Klatschen in die Hände, 3) linker Daumen über linke Schulter, 4) rechter Daumen über rechte Schulter. Dabei nennt der Spieler, der an der Reihe ist, bei 3 seine eigene Zahl (bzw. Titel) und bei 4 die Zahl (den Titel) des Spielers, den er damit aufruft (z.B. „Präse ⇒ Vize“, „Vize ⇒ 5“ usw.). Diese Kette läuft solange weiter, bis ein Spieler einen Fehler macht. Dieser Spieler muss zur „Strafe“ dann den letzten Platz (= höchste Zahl) einnehmen und alle Spieler, die hinter ihm saßen, rücken einen Platz auf. Der „Präse“ beginnt die nächste Runde.

Variante:

Als Wettspiel gespielt. Der Spieler, der einen Fehler macht, scheidet aus, Plätze werden nicht getauscht. Das hat zur Folge, dass dann bestimmte Zahlen „tabu“ sind. Schwierigkeit und Fehlerquote steigen. Ab 3 Personen wird es dann allerdings etwas seltsam.

Zu beachten:

Je älter die Spieler sind, desto strenger ist auf das genaue Einhalten der Regeln (z.B. exakt im Rhythmus sprechen) zu achten, da sonst eine Runde Ewigkeiten dauern kann.

♣ GORDISCHER KNOTEN

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Kontaktspiel, Kooperation
Dauer:	ca. 10 Minuten pro Durchgang
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

1 bis 3 Freiwillige gehen vor die Tür (oder drehen sich zur Wand). Der Rest der Gruppe stellt sich im Kreis auf und fasst sich an die Hände. Nun wird durch über und unter den Armen Herklettern ein „Gordischer Knoten“ fabriziert. Ist die Gruppe mit dem Ergebnis zufrieden, dürfen die Freiwilligen versuchen, den Knoten zu entwirren.

Zu beachten:

Bei der Entstehung des Knotens dürfen auf keinen Fall die Hände der Nachbarn losgelassen werden, da der Knoten sonst nicht zu entwirren ist. Vorsicht mit Kindern und Menschen in Leichtbauweise!

🌀 GOOFY, DAS FREUNDLICHE MONSTER

Teilnehmer:	ab 8 Personen
Art:	langsames Fangspiel; Wahrnehmung
Dauer:	5 bis 10 Minuten
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Alle Spieler gehen mit geschlossenen oder verbundenen Augen durch einen dunklen Raum. Zu Beginn wird ein Spieler durch eine Berührung am Kopf vom Spielleiter zu „Goofy, dem freundlichen Monster“ gemacht. Berührt man einen Mitspieler, so wird die Frage gestellt „Bist Du Goofy, das freundliche Monster?“. Antwortet der Mitspieler mit „Nein“ oder stellt er gleichzeitig die Frage, handelt es sich nicht um Goofy. Bleibt er stumm, so ist es Goofy und der Fragende schließt sich Goofy an, indem er ihn an die Hand nimmt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler Goofy sind (Hinweis vom Spielleiter!).

Zu beachten:

Da es sich um ein ruhiges Spiel ohne Sehen handelt, sollte es insbesondere mit jüngeren Kindern in vertrauter Umgebung gespielt werden. Der Spielleiter sollte eine angstfreie Atmosphäre schaffen, in der die Sinne außerhalb der optischen Wahrnehmung trainiert werden können. Mit Kindern möglichst in vertrauten Gruppen spielen.
Viel Platz!

🌀 WER BIN ICH?

Teilnehmer:	beliebig
Art:	Ratespiel
Dauer:	mind. 20 Minuten
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Jeder Spieler klebt einem Mitspieler einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person (auch Literatur, Film, Comic etc.) auf die Stirn. Alle Spieler laufen durch den Raum. Treffen sich zwei Spieler, darf jeder von ihnen den anderen solange geschlossene Fragen (Ja/Nein) zu der von ihm verkörperten Person stellen, bis die Antwort „Nein“ lautet. Ist das bei beiden geschehen, trennen sich die Spieler und suchen neue Partner. Hat ein Spieler durch geschicktes Fragen herausbekommen, wen er darstellt, beschließt er für sich das Spiel mit dem lauten Ausruf „Ich bin ...“ (lustig: dabei auf einen Stuhl steigen) und beobachtet den Rest des Spiels von außen.

Variante:

Bei wenigen Spielern kann auch im Stuhlkreis gespielt werden. Es geht reihum (bis zum „Nein“ natürlich), die Fragen werden an alle gestellt.

Zu beachten:

Zu erratene Personen müssen auch wirklich bekannt sein!

🎯 ALIENS

Teilnehmer:	ab 8 Personen
Art:	albernes Stuhlkreissspiel
Dauer:	solange es Spaß macht
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Die Aliens sind gelandet. Es handelt sich um Parasiten, die von Mund zu Mund springen. Wer keinen Schaden nehmen will, muss sie möglichst schnell durch Ausspucken (gespielt natürlich!) weitergeben. So wandern sie im Stuhlkreis herum. Ihre zweite und gefährlichere Verbreitungsform ist es, in die Ohren von benachbarten Menschen zu krabbeln. Deshalb muss sich jeder Sitznachbar einer Person, die von einem Alien befallen ist, ganz schnell das ihr zugewandte Ohr zuhalten. Tut er/sie das nicht, dürfen alle rufen „Du bist doof!“. Das Spiel endet damit, dass der Spielleiter den Alien aus dem Fenster oder der Tür spuckt.

Zu beachten:

Bei Kindern vorsichtig sein mit „Du bist doof!“. Eventuell andere „Strafe“ wählen. **WICHTIG:** Möglichst hohe Spielgeschwindigkeit! Bei vielen Spielern eventuell zweiten Alien ins Spiel bringen.

🎯 VIER GEWINNT

Teilnehmer:	ab 10 Personen
Art:	Gruppen-Strategie-Spiel
Dauer:	unterschiedlich
Alter:	ab 8 Jahren

Regeln:

Vier Stühle stehen in einer Reihe und sind besetzt, die restlichen Personen bilden mit ihren Stühlen einen Halbkreis, der den Vieren zugewandt ist. Ein Stuhl im Halbkreis bleibt frei. Jeder zweite Spieler wird „markiert“, z.B. durch Klebeband, dadurch entstehen 2 Mannschaften. Für jeden Spieler wird eine Namenskarte erstellt, die gesammelt und zufällig verteilt werden, so dass jeder Spieler eine Namenskarte hat, auf der jedoch nicht unbedingt sein eigener Name steht. Nach dem Prinzip von „Mein rechter Platz ist frei“ werden jetzt Namen aufgerufen und Plätze gewechselt, jedoch gelten jeweils die Namen, die auf den Karten stehen. Wechselt man den Platz, wird die Namenskarte mit demjenigen getauscht, der einen herbeigerufen hat. Ziel des Spiels ist es, die Reihe mit den vier Stühlen alle mit Personen der eigenen Mannschaft zu besetzen. Gelingt dies, ist das Spiel zu Ende.

Zu beachten:

Wenn man es erst mal spielt, ist es gar nicht so schwierig, wie es sich anhört.

🎯 KLATSCH UND FANG!

Teilnehmer:	ab 5 Personen
Art:	Reaktionsspiel im Kreis
Dauer:	unterschiedlich
Alter:	ab 4 Jahren

Regeln:

Die Spieler stehen im Kreis, der Spielleiter mit einem Ball in der Mitte. Er wirft abwechselnd den Spielern den Ball zu und ruft eine Zahl zwischen 0 und 3. Die Spieler müssen, bevor sie den Ball fangen, sooft wie verlangt, in die Hände klatschen. Gelingt es, dürfen sie im Kreis bleiben, wenn nicht, scheiden sie aus. Nennt der Spielleiter keine Zahl, gilt die letztgenannte.

Zu beachten:

Vorsicht bei Brillen, Fenstern etc!

🎯 KARTEN-HOPSER

Teilnehmer:	ab 8 Pers., möglichst viele
Art:	Stuhlkreis-Spiel mit Platzwechsel
Dauer:	Bei 20 Personen ca. 10 Minuten
Alter:	ab 6 Jahren

Regeln:

Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter lässt jeden eine Karte ziehen. Die Spieler merken sich die „Farbe“ (z.B. Kreuz), anschließend werden die Karten wieder eingesammelt und gemischt. Der Spielleiter nennt nun jeweils die Farbe der obersten Karte, die anschließend zuunterst einsortiert wird. Die Spieler, die diese Farbe gezogen hatten, dürfen nun einen Platz nach rechts rücken und entweder einen freien Stuhl einnehmen oder sich auf den Schoß der dort (zuoberst) sitzenden Person setzen. Sitzt ein Spieler, dessen Farbe genannt wird, unter einer oder mehreren anderen Personen, kann er nicht weiterrücken. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder seinen Platz erreicht (merken!!!). Variante: Statt der Kartenfarbe kann auch das Kartenbild (z.B. König, 7, etc.) das entscheidende Kriterium sein.

Falls Kontrolle nötig, behalten die Spieler die gezogenen Karten, SL hat ein zweites Kartenspiel. Rücksichtsvoller Umgang bei Gewichtsunterschieden notwendig!!

Zu beachten:

Falls Kontrolle nötig, behalten die Spieler die gezogenen Karten, SL hat ein zweites Kartenspiel. Rücksichtsvoller Umgang bei Gewichtsunterschieden notwendig!!

🎯 NORDSEEWELLENREITEN

Ziel:	positive Erfolge durch Kooperation
Alter:	ab 6 Jahre
Gruppengröße:	unbegrenzt
Material:	Musik
Zeit:	je nach Spaß 10 – 20 Minuten

Verlauf:

Alle Mitspielenden legen sich nebeneinander auf den Boden (wie Ölsardinen). Auf Kommando drehen sich alle gleichzeitig nach rechts (oder links). Der jeweils letzte der Reihe legt sich quer auf die Mitspielenden (= Nordseewellen) und wird so nach vorne transportiert. Dort angekommen, reiht er sich in die Welle ein. Sofern Zuschauende vorhanden sind, sollten sie die rhythmischen Wellenbewegungen lautstark unterstützen. (Wir haben da mit „Wo die Nordseewellen schlagen ...“ und ähnlichen Walzerliedern gute Erfolge erzielt.)

Natürlich können die Wellen selber singen (wenn sie können vor lachen). Das Ganze auf einer leicht abschüssigen Wiese. Wie wär's?

Quelle: Deutsches Rotes Kreuz, Generalsekretariat, Team Jugendrotkreuz: Arbeits- und Materialhilfe „Bleib Cool ohne Gewalt“, Berlin

🌀 JRK-LEUTE

Alter:	ab 14 Jahren
Gruppengröße:	10-14
Material:	eine Karteikarte je Teilnehmer, Tesafilm
Zeit:	ca. 30 Minuten

Verlauf:

Der Betreuer schreibt in Abwesenheit der Teilnehmer auf jede Karte die Funktion oder „berühmte Person“ z.B. Gruppenleiter, Henry Dynant, Dann heftet er auf den Rücken der Teilnehmer je eine Karte. Jeder TN muss nun umhergehen und versuchen mit Hilfe von Ja- und Nein-Fragen herauszufinden, wer er ist. Wenn er herausgefunden hat, wen er darstellt, heftet er den Zettel an seine Brust und hilft den anderen.

Die Teilnehmer sollten selbstverständlich die Personenbeschreibungen im Voraus kennen gelernt haben.

🌀 JRK-RETTUNGSBOOT

Alter:	ab 13 Jahren
Gruppengröße:	alle Teilnehmer
Material:	Tische, Stühle, Wolldecken, Getränke, Ring mit Seil
Zeit:	ca. 60 Minuten

Verlauf:

Mit Hilfe von Tischen und Stühlen wird im Raum ein „Rettungsboot“ aufgestellt. Der Gruppenleiter ist der „Kapitän“, der mit Hilfe des Seils den Rettungsring den einzelnen Teilnehmern zuwirft. Nun wird die zu rettende Person z.B. zur JRK-Ordnung befragt. Die Teilnehmer schwimmen außen umher und wollen alle gerettet werden. Sie müssen die Ihnen gestellten Fragen richtig beantworten, um ins Boot zu gelangen. Im Boot bekommt die gerettete Person eine Decke und etwas zu trinken gereicht. Sind alle Teilnehmer an Bord, kann der Kapitän den Heimathafen ansteuern.

⊗ SEIL-KREUZ

Alter:	ab 16
Gruppengröße:	mind. 12
Material:	ein ca. 25 m langes, an den Enden zusammengeknotetes Seil, Schals oder ähnliches zum Augenverbinden
Zeit:	ca. 30 Minuten

Verlauf:

Allen Teilnehmern werden die Augen verbunden. Das Seil wird auf den Boden gelegt, die Teilnehmer einzeln dort hingeführt. Jeder Person wird ein Teil des Taues in die Hand gegeben. Aufgabe ist es, einen Halbmond oder ein Kreuz zu bilden, wobei das Seil gespannt sein muss. Alle Teilnehmer müssen das Seil mindestens mit einer Hand festhalten, die Positionen dürfen jedoch verändert werden.

...und jetzt noch Dein persönliches Lieblingsspiel:

Name: _____

Teilnehmerzahl: _____

Art: _____

Dauer: _____

Alter: _____

Regeln: _____

Zu beachten: _____

Und zum Schluss noch:

Viel Spaß !!!

(Denn das ist das Wichtigste bei allen Spielen !)