Die mit
A B S T A N D
besten Spiele

Eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Zusammengestellt vom

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

evangelische jugend | EKM
MAGDEBURG

© 2020

Inhalt Teil 1:

Warm Ups

Kennenlernspiele

Vorwort:

Diese Spiele-Sammlung ist zusammengetragen aus unterschiedlichen Quellen:
Ein Großteil wurde gesammelt in der jahrelangen Zusammenarbeit mit unseren ehrenamtlichen und hauptamtlichen Mitarbeitenden, ein Teil stammt aus Workshops oder von Internetseiten mit Spielesammlungen.
Alle Spiele haben gemeinsam, dass sie auch in kleineren Gruppen und mit ausreichend Abstand gespielt werden können. So können auch unter aktuellen Einschränkungen und Sicherheitsaspekten wieder erste Gruppenerfahrungen durch die Teilnehmenden gesammelt werden.
Einige der Spiele bieten die Möglichkeit sie unter gegeben technischen Voraussetzungen online mit den Teilnehmenden zu spielen. Bei diesen Spielen findet sich der Hinweis „auch online spielbar“ mit diesem Symbol.

Für die Online-Variante benötigen die meisten Spiele einen Zugang zu Videoverbindungen, einige können aber auch über reine „Sprachverbindungen“ durchgeführt werden.
Zu beachten ist, dass bei allen Online-Durchführungen die Persönlichkeitsrechte an Bild und Ton aller Teilnehmenden gewahrt bleiben.

Zur Sicherheit:
Die meisten Spiele sind zwar auch drinnen möglich, wir empfehlen aber die Durchführung draußen bei frischer Luft und ausreichend Platz.
Die Aufsicht über die Einhaltung von Sicherheitsabständen und sonstigen Hygienekonzepten zwischen allen beteiligten Personen (auch der Spielleitung) liegt bei der Spielleitung selbst. Wir übernehmen keine Haftung!

Diese Spielesammlung ist **NICHT ZUR GEWERBLICHEN VERVIELFÄLTIGUNG** freigegeben!

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

Warm Ups

3 Minuten Ansehen

Banana

Die 7 Wunder

Das schnellste Namensspiel der Welt

Kein – Ohne – Spiel

Hey Du

Sag mir, was soll es bedeuten

Spots in Movement

Umdrehen/Karree-Spiel

Virtuelle Spielgeräte

Wildschwein und Auto
Das Wildschwein

Clap-Jump-Stop-Go

Die Fantasiemaus

Wusch

Kotzendes Känguru

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

3 Minuten Ansehen

Auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ca. 10 Jahre
Anzahl: mind. 4 Personen
Dauer: ca. 10 - 20 Minuten
Material: /
Beschreibung:
Die Teilnehmer finden sich zu zweit zusammen und stellen sich mit einem Abstand von mind. 1,5 Metern gegenüber. Jetzt haben sie die Aufgabe sich 3 Minuten, ohne zu sprechen und zu lachen, konzentriert anzusehen bzw. zu beobachten. Sobald jemand anfängt zu lachen, muss von vorne angefangen werden. Anschließend kann sich die Gruppe (oder auch zu zweit) über ihre Eindrücke austauschen.

Banana

Auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahre
Anzahl: 6 - 30 Personen
Dauer: 5 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Gruppe steht im Kreis, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen den TN ist. Jetzt beginnt die Spielleitung, indem sie eine Bewegung vormacht und dazu sagt, was sie macht. Die TN wiederholen diese Bewegung und sprechen ihr nach. Danach wiederholt der Teamende noch einmal die eben ausgeführte Bewegung und macht dabei eine noch extravagantere Bewegung, die die TN wieder nachmachen. Hierzu ein Beispiel:
pick banana, pick, pick banana (so tun als ob man pflückt)
pick banana, pick, pick banana (ausschweifende Pflückbewegung)
Folgende Aktionen mit dazugehörigen Bewegungen gibt es:
- peel banana (schälen) - cut banana (schneiden)
- eat banana (essen) - shake banana (Shake schütteln)
- mash banana (zermatschen) - shave banana (rasieren)
- wash banana (waschen) - surf banana (Surfbewegungen)
- rock banana (Luftgitare) - jump banana (Hüpfen)
- wafe banana (Wellenbewegungen mit der Hand)
- strip banana (Ausziehbewegungen eher für Erwachsene)
- dance banana (tanzen) - sleep banana (schlafen)

Anmerkungen:
- man kann zusammen mit den TN noch weitere Ideen, also Bewegungen überlegen
- Spiel ist auch für Erwachsene geeignet

Die 7 Wunder

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: mind. 3 Personen
Dauer: ca. 10 - 20 Minuten
Material: -

Beschreibung:
Die Spielleitung nennt nacheinander sieben Dingen, welche die TN holen sollen. (Dies sollten Dinge sein, die sich in jedem “Haushalt”, Klassenraum o.Ä. finden lassen). Wenn ein Gegenstand genannt wurde, laufen alle TN los, um ihn zu finden und der Spielleitung zu zeigen. Die Person, die den Gegenstand als erstes bringt, erhält einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Die TN können auch in Teams spielen.
Die Liste kann variieren. Hier ist ein Beispiel:
- Eine Socke
- Eine Tasse
- Einen Pinsel
- Ein rotes Kleidungsstück
- Ein Buch
- Einen Bleistift / Buntstift / blauer Filzstift
- Einen Keks

Anmerkung:
- Das Spiel kann auch gut draußen gespielt werden. In der Liste der zu suchenden Gegenstände stehen dann eher Dinge wie: ein Tannenzapfen, ein Blatt, ein Stein, ... oder Dinge, die die TN mit hoher Wahrscheinlichkeit bei sich tragen oder in der Nähe haben wie z.B. ein Schlüssel, eine Socke, eine Trinkflasche, ...

Das schnellste Namensspiel der Welt

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: mind. 8 Personen
Dauer: ca. 5 Minuten
Material: Stoppuhr
Beschreibung:
Die Spielleitung und alle TN stellen sich im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Jeder soll nun nacheinander reihum seinen Vornamen sagen und der Spielleiter stoppt die Zeit. Am einfachsten zum Zeit nehmen ist es, wenn dieser oder die Person neben ihm die Runde beginnt.
Sagt ein TN fälschlicher Weise nicht seinen eigenen Namen, oder lässt er die Person vor sich nicht ausreden, kann eine Zeitstrafe verhängt werden oder die Runde beginnt ganz von vorn. Um den TN die Chance zu geben ihre Zeit zu verbessern, bietet es sich an mehrere Durchgänge zu machen.
Anmerkungen:
- Bei der Online-Variante wird zunächst die Reihenfolge festgelegt, in welcher die TN ihre Namen sagen.

Kein – Ohne – Spiel

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: mind. 6 Personen
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Gruppe bildet einen Kreis sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Nun fängt eine Person mit einem Satz an wie z.B.: *„KEIN Feuer OHNE Rauch“* Derjenige, der den Satz gesagt hat, zeigt zum nächsten Spieler seiner Wahl. Dieser bildet jetzt mit dem letzten Wort des vorherigen Satzes einen neuen „KEIN – OHNE – Satz *„KEIN Rauch OHNE Schornstein“* dann z.B. *„KEIN Schornstein OHNE Haus“* usw.
Anmerkungen:
- Fantasiespiel
- Kreativität der Mitspieler wird gefördert

Hey Du

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: mind. 6 Personen
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die TN bilden einen Kreis, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Die Spielleitung (SL) startet mit dem Satz, der für die Übung von grundlegender Bedeutung ist und bittet die TN, ihn mitzusprechen.

Wechselspiel SL und TN:
„Hey Du“→ „Hey Du“
„Ich find dich cool“ → „Ich find dich cool“
„Wenn du mich auch cool findest“ → „Wenn du mich auch cool findest“
„Schenk mir ein Lächeln“ → „Schenk mir ein Lächeln“

Die SL fragt nach einer freiwilligen Person, die in die Mitte geht (wenn sich keiner meldet, geht die SL selbst).
Aus der Mitte kann sich nur befreien, wer die anderen zum Lachen bringt, dazu soll derjenige in der Mitte den gerade gelernten Satz verwenden.
Die Person in der Mitte sucht sich also jemand anderen aus dem Kreis aus, geht bis auf maximal 1,5 Meter auf ihn/sie zu und versucht möglichst lustig *„Hey Du“* usw. zu ihm/ihr zu sagen. In Fragen der Mimik und Gestik ist für den „Komiker“ alles erlaubt.
Die Person aus dem Kreis muss nun versuchen, ihr „Pokerface“ aufrecht zu erhalten. (Sie spricht den Satz diesmal nicht mit.) Sobald sie grinst oder lauthals los lacht, muss sie in die Mitte und jemanden anderen zum Lachen bringen;
Wichtig ist: Nur die vom „Komiker“ ausgesuchte Person darf nicht lachen, alle anderen im Kreis hingegen schon.
Anmerkung:
- Bei der Online Variante sagt die Person, die gerade „dran“ ist, welche der anderen Personen sie ansprechen möchte.

Sag mir, was soll es bedeuten

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: mind. 6 Personen
Dauer: ca. 10 – 20 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Gruppe wählt eine Person, die vorführt, eine, die beschreibt und eine, die ausführt. Diese stellen sich hintereinander in eine Reihe mit mind. 2 Metern Abstand. Die beschreibende Person steht in der Mitte und dreht sich zur Vorführenden. Die ausführende Person dreht sich mit dem Rücken zu den beiden anderen, sodass sie sie nicht sieht. Die anderen Gruppenmitglieder sind die Zuschauenden.
Nun versucht die vorführende Person pantomimisch eine beliebige Aktion oder Bewegungsablauf darzustellen. Die Person in der Mitte kommuniziert das Gezeigte so genau wie möglich der ausführenden Person. Diese versucht nun das Beschriebene pantomimisch umzusetzen.
Danach werden die Rollen gewechselt und TN aus der Zuschauergruppe übernehmen die 3 aktiven Rollen.
Anmerkungen:
- Nicht mit zu großen Gruppen spielen, da sich ansonsten leicht Leute ausklinken.
- Bei der Online-Variante kann die ausführende Person je nach Möglichkeit ihren Bildschirm dunkel stellen, sich vom Bildschirm wegdrehen oder die Augen schließen (bei letzterer Variante sollte die vorführende Person aber nur Dinge tun, die jemand mit geschlossenen Augen ohne Verletzungsrisiko nachmachen kann.)
- Bei der Online-Variante kann ein TN, die zwar die Videos der anderen sieht, selbst aber keine Videoverbindung herstellen kann, gut die beschreibende Rolle übernehmen.

Spots in Movement

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: mind. 5 Personen
Dauer: ca. 10-15 Minuten
Material: CD-Player, CD o.ä. mit z.B. bekannter Popmusik
Beschreibung:
Die Gruppe geht kreuz und quer durch den Raum und bewegt sich zur Musik. Dabei halten die TN einen Abstand von mind. 1,5 Metern zueinander ein. (Diese Regel kann man mit einer kleinen Geschichte einbinden; z.B., dass alle TN Atome sind, die sich gegenseitig abstoßen und sich so auf Abstand halten.) Sobald der Spielleiter die Musik stoppt, wird ein Impuls gegeben, nach dem sich alle richten bzw. auf den alle reagieren. Anschließend läuft die Musik wieder weiter bis zum nächsten Stopp.
Anmerkungen:
- Ein gutes Auflockerungsspiel nach einer langen Themeneinheit (um verloren-gegangene Konzentrations- und Aufmerksamkeitsfähigkeit wieder zugewinnen)
- Um ausreichend Abstand zu gewährleisten, sollte die Spielfläche für die entsprechende TN-Anzahl groß genug gewählt werden.

1. Mögliche Impulse:
- alle stampfen, hüpfen, …
- ein bestimmtes Tier nachahmen
- sich strecken oder ganz klein machen
- sich einmal im Kreis um sich selbst drehen
- so schnell wie möglich auf eine bestimmte Sache in der Umgebung zeigen

2. Impulse zum Darstellen von Redewendungen:
- jmd. die Zähne zeigen
- jmd. schöne Augen machen
- einander die kalte Schulter zeigen

Umdrehen/Karree-Spiel

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: mind. 5 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Gruppe steht im Rechteck um einen TN, der in der Schnittstelle der Diagonalen, also in der Mitte steht. Die Person, die in der Mitte steht, hat mindestens etwa 2 Meter Abstand von den TN. Auch die anderen TN haben mindestens 2 Meter Abstand zueinander. Die TN müssen nun immer die gleiche Seite des mittleren TN sehen. Das heißt, diejenigen, die den Rücken der mittleren Person sehen, müssen auch immer den Rücken im Blick haben. Nun dreht sich der Mittlere beliebig in ¼ oder ½ Drehungen. Jetzt muss sich die Gruppe schnellst möglichst wieder im Rechteck so aufstellen, dass sie wieder ihre Seite des Mittleren im Blick hat. (Dabei müssen sie beachten, immer den Mindestabstand zueinander einzuhalten und die Rechtecksform zu behalten.)
Anmerkungen:
- Es ist sinnvoll, dass der Mittlere sich nicht zu schnell dreht, ansonsten droht zu viel Chaos beim Seitenwechsel. Das kann die Gruppe auch frustrieren.

Virtuelle Spielgeräte

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: ab ca. 5 Personen
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist.
Es wird eine Wurfreihenfolge innerhalb der Gruppe festgelegt, sodass jeder zum Schluss einmal geworfen und gefangen hat.
Die Wurfobjekte sind rein virtuell. Am besten, man beginnt erst einmal mit einem ganz normalen, aber „unsichtbaren“ Tennisball, der mit einem Bodenkontakt zu einer anderen Person geworfen und dort gefangen wird.
Diese Person wirft den Ball weiter... usw. bis der Ball einmal rum ist.
Dann geht es immer in der gleichen Reihenfolge weiter.
Varianten:
- Dem Ball könnte eine Frisbee-Scheibe folgen, dann vielleicht ein Medizinball etc. (eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nehmt auch Anregungen der Teilnehmer mit auf.
- Beim Online-Spielen legen die TN zu Beginn eine Wurfreihenfolge fest, ohne dabei im Kreis zu stehen.

Wildschwein und Auto

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: mind. 6 Personen
Dauer: ca. 5 - 10 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die TN stellen sich alle im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist.
Jetzt erklärt die Spielleitung die Regeln.
Diese sehen wie folgt aus:
- Es gibt zwei Impulse: Wildschwein und Auto
- Das Wildschwein grunzt und das Auto macht „nnnjjjauu“.
- Die beiden Dinge müssen im Kreis so schnell wie möglich weitergegeben werden, indem man jeweils seinem linken Nachbarn entweder das Wildschwein (grunzen) oder das Auto (nnnjjjauu) „gibt“, sobald man es von seinem rechten Nachbarn bekommen hat

Die Impulse starten zu Beginn auf den entgegengesetzten Seiten des Kreises.
Die TN müssen aufpassen, ob das Auto das Wildschwein überfährt oder das Wildschwein über das Auto rennt.

Das Wildschwein

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: ab 3 Personen
Dauer: ca. 5 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Alle stellen sich im Raum verteilt auf, sodass alle TN einen Mindestabstand von 2 Metern zueinander haben und die Spielleitung gut sehen. Die Spielleitung stellt sich vor die Gruppe mit Blick zu ihr, beginnt folgende Geschichte und macht die Bewegungen vor:
Alle joggen zusammen im Wald *(dabei laufen alle locker auf der Stelle).* Plötzlich erscheint ein ärgerliches Wildschwein und versucht jemanden zu erwischen *(alle laufen schneller)*. Während der Flucht müssen verschiedene Hindernisse überwunden werden *(alles auf der Stelle),* z.B. abwechselnd viele tiefhängende Äste *(ducken),* Steine *(kleiner Ausfallschritt zur Seite)* und Baumstämme *(drüber springen),* ein See muss durchschwommen werden *(Schwimmbewegungen),* aber das Wildschein bleibt an den Fersen (auch im See ;0)). Zum Schluss erreichen alle ein Haus und schließen schnell die Tür hinter sich *(Bewegung, als würde man eine Türöffnen und schnell wieder hinter sich schließen.)*. „Uff, geschafft!“
Anmerkungen:
- Es können gerne noch eigene Ideen ergänzt werden, was einem im Wald noch so begegnen kann, um es in eine Bewegung umzusetzen – z.B. Bücken beim Pilze pflücken, um diese dann dem Wildschwein zur Ablenkung vorzuwerfen.

Clap-Jump-Stop-Go

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: ab 3 Personen
Dauer: ca. 5 - 10 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Spielleitung erklärt den TN zu Beginn die folgenden vier Signale und die dazugehörenden Bewegung:
„START“ (oder englisch „GO“) → alle TN gehen los
„STOPP“ (oder englisch „STOP“) → alle TN bleiben stehen
„KLATSCH“ (oder englisch „CLAP“) → alle TN klatschen 1 Mal in die Hände
„HÜPF“ (oder englisch „JUMP“) → alle TN hüpfen 1 Mal in die Höhe
Das Spiel wird in 3 Leveln gespielt, welche die Spielleitung nacheinander ankündigt.
Level 1: Alle TN gehen langsam mit ausreichend Abstand zueinander kreuz und quer durch den Raum. Die Spielleitung nennt mehrfach in beliebiger Reihenfolge die vier Signale, bis sie das Gefühl hat, dass alle TN „eingeübt“ sind. Dann kündigt sie Level 2 an und erklärt es.
Level 2: Die Begriffe „START“ und „STOPP“ werden vertauscht → Bei „START“ sollen die TN nun stehen bleiben und bei „STOPP“ losgehen bzw. weiter gehen. „KLATSCH“ und „HÜPF“ bleiben wie gehabt. Die Spielleitung nennt ca. 10-12 Begriffe in beliebiger Reihenfolge (besonders schön ist das „START“-Signal, wenn gerade alle stehen) und kündigt dann Level 3 an.
Level 3: Zusätzlich werden auch die Begriffe „KLATSCH“ und „HÜPF“ vertauscht: Bei „KLATSCH“ sollen die TN nun hüpfen und bei „HÜPF“ in die Hände klatschen.
Anmerkungen:
- Ein schönes Spiel zum körperlichen und geistigen Wachwerden auch für Erwachsene.

Die Fantasiemaus

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: ab 5 Personen
Dauer: ca. 5 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Alle stellen sich im Kreis auf, sodass alle TN einen Mindestabstand von 2 Metern zueinander haben. Die Spielleitung (SL) steht ebenfalls mit im Kreis und hält in den Händen versteckt eine „Fantasiemaus“. Die SL öffnet die Hände und bittet die TN, die Maus mit einem *„Boah, ist die niedlich!“* zu begrüßen. Nun schickt die SL die Maus im Kreis unter den Füßen der TN hindurch. Der TN, bei dem die Maus gerade ist, springt ein kleines Stück in die Luft, damit die Maus hindurch laufen kann. Die Spielleitung entscheidet, wie viele Runden die Maus läuft und „fängt sie dann wieder ein“.
Varianten:

- Dazu geholt werden kann auch eine „Fantasiekatze“.
  Diese sitzt auf dem Arm der SL, wird von ihr mit der anderen Hand gekrault und wird von den TN mit einem *„Oh, ist die süüüß!“* begrüßt.
  Dann folgt eine Katz- und Maus-Jagd unter den Füßen der TN. Läuft die Katze unter ihnen entlang, machen die TN einen größeren Sprung, als bei der Maus. Zur Orientierung rufen die TN „Katze“ und „Maus“, wenn das entsprechende Tier bei ihnen vorbei kommt.

Wusch

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: ab ca. 8 Personen
Dauer: ca. 5 - 10 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Alle TN stellen sich so im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist.
Ein TN, vielleicht anfangs der Spielleiter, steht in der Mitte und sagt den Namen eines TN. Dieser muss sich schnellstmöglich hinhocken, die beiden links und rechts von ihm müssen ebenso schnell wie möglich ihre Hände in Richtung des mittleren ausstrecken und „Wusch!“ sagen.
Wer von diesen Dreien zu langsam war, tauscht den Platz mit dem in der Mitte stehenden und muss den nächsten Namen sagen. Sind alle drei TN gleich schnell, dann wählt der in der Mitte stehende einfach den nächsten Namen.
Anmerkungen:
- Tempo bringt mehr Pepp in das Spiel

Kotzendes Känguru

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: 8 - 30 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Alle TN stehen im Kreis und einer (Anfangs der Spielleiter) steht in der Mitte. Zunächst müssen die Figuren erklärt werden. Ideal ist es, wenn 3 - 4 ausgewählt werden. Je nach Alter der TN und Verlauf des Spiels können weitere Figuren dazu genommen werden. Wenn alle Figuren verstanden wurden, beginnt das Spiel. Wer in der Mitte steht zeigt auf eine Person im Kreis und sagt gleichzeitig eine der ausgewählten Figuren. Diese und jeweils ein TN links und rechts von dem TN, auf den gezeigt wurde, müssen nun die genannte Figur darstellen. Wer von diesen Dreien am langsamsten reagiert oder gar falsch, muss als nächstes in die Mitte. Die Plätze werden einfach getauscht.
Figuren:
- **Kotzendes Känguru:** die Person in der Mitte macht mit beiden Armen den großen Beutel des Kängurus, die Personen links und rechts von ihm/ihr übergeben sich symbolisch mit einem lauten „Bääh“ in diesen Beutel.
- **Waschmaschine:** die äußeren Personen formen senkrecht das Bullauge einer Waschmaschine, die Person in der Mitte ist die Wäsche und muss den Kopf kreisend darin bewegen.
- **Toaster:** die äußeren Personen formen mit ihren Armen den Spalt eines Toasters seitlich neben der mittleren Person. Diese muss mit eng am Körper anliegenden Armen, wie ein Toast, einmal hoch springen und „Pling“ rufen.
- **Mixer:** die Person in der Mitte ist der Mixer und hebt die Arme über die Köpfe der von ihm links und rechts stehenden und hält die Hände als Rührstab nach unten gerichtet. Die beiden äußeren sind die Knethaken und müssen sich um ihre eigene Achse drehen.
- **Kuh:** Die Person in der Mitte ist die Kuh, streckt die Arme nach vorn, mit nach unten zeigenden Daumen. Dies ist das Euter und die äußeren Personen melken dieses.
- **Gorilla:** die Person in der Mitte hebt die Arme wie ein Affe und die beiden äußeren tun so, als würden sie ihn/sie unter den Armen kratzen.
- **Krokodil:** die Personen rechts und links sind jeweils ein Krokodil und formen mit ihren Armen die Mäuler der Krokodile und lassen sie immer wieder zuschnappen. Die Person in der Mitte schlägt die Hände über dem Kopf zusammen und hockt sich mit angstverzerrtem Gesicht hin.
- **Huhn:** die Person in der Mitte ist das Huhn, formt die Arme zu dem Flügeln des Huhns und tut so als würde er/sie Körner vom Boden picken. Diese werden ihm/ihr von den beiden äußeren hingestreut.
- **James Bond:** die Person in der Mitte ist Bond, formt mit seinen Händen eine Pistole und stellt sich in cooler Pose hin. Die Personen links und rechts von ihm sind die Bondgirls und schmachten Bond mit einem sehnsuchtsvollen „Haaa“ an.

Kennenlernspiele

Lügenportrait

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Lügenportrait

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: ab 5 Personen
Dauer: ca. 10 - 20 Minuten
Material: evtl. Stift und Zettel für jeden TN
Beschreibung:
Am gemütlichsten ist es, sich hierfür in einen Kreis zu setzten, bei dem alle TN einen Mindestabstand von 1,5 – 2 Metern zueinander haben.
Jeder TN denkt sich nun 3 Aussagen über sich selber aus. Von diesen Aussagen sollen 2 der Wahrheit entsprechen und 1 eine Lüge sein. (Bei Bedarf schreibt jeder TN die Aussagen über sich auf ein eigenes Blatt Papier.) Nacheinander werden die 3 Aussagen vorgestellt und die anderen TN dürfen Tipps abgeben, welche davon die Lüge ist. So können die TN testen, wie gut sie sich bereits kennen und noch besser kennen lernen.
Anmerkungen:
- Wichtig ist darauf hinzuweisen, dass es möglichst reelle Aussagen sein sollten, sonst ist es zu einfach und der Spaß geht verloren.
- Hilfreich ist es, wenn der Spielleiter ein Bsp. nennt, damit das Spiel besser verständlich wird, bevor mit dem Aufschreiben begonnen wird.

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: 6 - 18 Personen
Dauer: ca. 15 - 30 Minuten (je mehr Personen, desto länger dauert es)
Material: Stift und 1 Blatt Papier für jeden TN
Beschreibung:
Die TN teilen sich in Kleingruppen mit 3 bis 4 Personen ein. Jede Kleingruppe begibt sich an einen separaten Ort oder Bereich. (Die TN der Kleingruppe halten dabei zueinander den nötigen Abstand). Jede Kleingruppe schreibt nun 3 Aussagen auf, die auf alle TN der Kleingruppe wahrheitsgemäß zutreffen, z.B. *Wir tragen alle eine Brille*. Dies sind die Gemeinsamkeiten. Dann sucht die Kleingruppe nach 4 verschiedenen Aussagen, die nur für jeweils ein Mitglied der Kleingruppe zutrifft. Das kann bei jeder der Aussagen ein anderes Mitglied sein. Z.B. *„Einer von uns war schon in England.“* oder *„Eine Person von uns hat zuhause eine Schildkröte.“* Danach stellt jede Kleingruppe zunächst ihre Gemeinsamkeiten vor. Danach lesen sie die Aussagen vor, die jeweils nur auf ein Mitglied zutreffen und die anderen TN dürfen raten, welche der Person der Kleingruppe das ist. So können die TN testen, wie gut sie sich bereits kennen und noch besser kennen lernen.
Anmerkungen:
-Hilfreich ist es, wenn der Spielleiter ein Bsp. nennt, damit das Spiel besser verständlich wird, bevor mit dem Aufschreiben begonnen wird.

Die mit
A B S T A N D
besten Spiele

Eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Zusammengestellt vom

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

evangelische jugend | EKM
MAGDEBURG

© 2020

Inhalt Teil 2:

Kommunikations- und Kooperationsspiele

Problemlöseaufgaben

Vorwort:

Diese Spiele-Sammlung ist zusammengetragen aus unterschiedlichen Quellen:
Ein Großteil wurde gesammelt in der jahrelangen Zusammenarbeit mit unseren ehrenamtlichen und hauptamtlichen Mitarbeitenden, ein Teil stammt aus Workshops oder von Internetseiten mit Spielesammlungen.
Alle Spiele haben gemeinsam, dass sie auch in kleineren Gruppen und mit ausreichend Abstand gespielt werden können. So können auch unter aktuellen Einschränkungen und Sicherheitsaspekten wieder erste Gruppenerfahrungen durch die Teilnehmenden gesammelt werden.
Einige der Spiele bieten die Möglichkeit sie unter gegeben technischen Voraussetzungen online mit den Teilnehmenden zu spielen. Bei diesen Spielen findet sich der Hinweis „auch online spielbar“ mit diesem Symbol.

Für die Online-Variante benötigen die meisten Spiele einen Zugang zu Videoverbindungen, einige können aber auch über reine „Sprachverbindungen“ durchgeführt werden.
Zu beachten ist, dass bei allen Online-Durchführungen die Persönlichkeitsrechte an Bild und Ton aller Teilnehmenden gewahrt bleiben.

Zur Sicherheit:
Die meisten Spiele sind zwar auch drinnen möglich, wir empfehlen aber die Durchführung draußen bei frischer Luft und ausreichend Platz.
Die Aufsicht über die Einhaltung von Sicherheitsabständen und sonstigen Hygienekonzepten zwischen allen beteiligten Personen (auch der Spielleitung) liegt bei der Spielleitung selbst. Wir übernehmen keine Haftung!

Diese Spielesammlung ist **NICHT ZUR GEWERBLICHEN VERVIELFÄLTIGUNG** freigegeben!

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

Kommunikations- & Kooperationsspiele

Blind zählen

Origami

Bombe

Ordnung ist das halbe Leben

Prognose

Seillauf

Störsender

Teamnavigator

Tower of Power/Turmbau

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

Blind zählen

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: mind. 6 Personen (besser sind 10 - 20 Personen)
Dauer: ca. 10 - 20 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Gruppe sitzt in einem Kreis (oder verteilt sich frei im Raum), sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist und alle TN schließen die Augen. Nun bekommt die Gruppe die Aufgabe blind von 1 bis z.B. 20 (je nach Gruppengröße) durchzuzählen. Wichtig ist, dass keine Person zweimal hintereinander dran ist und keine Zahl doppelt genannt wird. Der Gruppe ist es nicht erlaubt während des Spiels miteinander zu reden. Sagen zwei Personen gleichzeitig dieselbe Zahl, muss nochmal bei 1 angefangen werden. Das Spiel endet, wenn jeder seine Zahl genannt, die Regeln eingehalten und die Gruppe „blind“ durchgezählt hat.
Anmerkungen:
- gruppendynamisches Spiel
- dieses Spiel bringt Ruhe in die Gruppe
- gut geeignet für die Förderung und Entwicklung der Zusammenarbeit
- zur Förderung und Anregung der Wahrnehmung

Origami

Ort: drinnen oder draußen (bei keinem bis wenig Wind)
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: mind. 4 Personen (besser sind 6 - 15 Personen)
Dauer: ca. 10 - 20 Minuten
Material: leichte Origami Faltanleitungen und pro Person mind. 1 Origami-Faltblatt
Beschreibung:
Die TN teilen sich in Teams auf. Jedes Team benennt eine Teamleitung, die dann eine Anleitung für ein Origami erhält. Die anderen Teammitglieder erhalten jeweils ein Blatt Origami-Papier. Sie wissen nicht, was auf sie zukommt. Nun müssen die einzelnen Teammitglieder ihre Augen schließen und nur der Stimme ihrer Teamleitung folgen. Diese versucht durch korrekte Ansagen und evtl. Erklärungen die TN so zu leiten, dass am Ende ein Origami entsteht. Am Ende können die TN ihre zum Teil sehr unterschiedlichen Ergebnisse vergleichen. Dabei darf selbstverständlich gelacht werden.
Anmerkung:
- Dieses Spiel haben wir übernommen aus „Teambuilding: 27 Übungen für einen besseren Teamgeist“ von der Internetseite www.lecturio.de/magazin/teambuilding-uebungen/

Bombe

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: **5 – max. 7 Personen**
(ACHTUNG! Bei einer TN Anzahlen darüber hinaus, kann bei einer Seillänge von 2 Metern der Sicherheitsabstand innerhalb des TN-Kreises nicht mehr eingehalten werden. Wir empfehlen bei einer größeren Gruppe die Aufteilung in Kleingruppen mit max. 7 Personen.)
Dauer: ca. 30 - 60 Minuten
Material: 2 Ablegestationen (2 Klötze o.Ä., wo ein Tennisball abgelegt werden kann),
2 lange Seile (zur Abgrenzung der Ablegestationen),
1 Tennisball,
1 Ring mit befestigten Seilen (so viele 2 Meter lange Seile wie TN),
mehrere Abtreter o.Ä. (als Bereich, auf den die TN nicht treten dürfen)

Beschreibung:
Im Abstand von etwa 10 Metern werden die beiden Ablegestationen für den Tennisball positioniert. Um die Stationen herum wird jeweils ein Kreis (mit Seilen) gelegt, den die TN nicht betreten dürfen. Auf der Strecke dazwischen werden beliebig viele Abtreter gelegt, auf die die TN ebenfalls nicht treten dürfen (es sind Minen, die hochgehen). Die Aufgabe der TN besteht jetzt darin, den Tennisball mit Hilfe des Ringes (an dem die Seile befestigt sind) von einer Station zur anderen Station zu transportieren. Sie dürfen den Ball dabei nicht berühren, ihm nicht dichter als 2 Meter (= Seillänge) kommen und der Ball bzw. die Bombe darf nicht herunter fallen. Fällt er doch, geht das Spiel noch einmal von vorne los.

Anmerkungen:
- Die Seile sollten immer möglichst straff gehalten werden.
- Wenn ein TN auf eine Mine (Abtreter) tritt, muss die gesamte Gruppe wieder zurück. Wenn dies bei einer Gruppe sehr oft passiert, kann ein TN blind gemacht werden.
- Bei „blinden“ TN müssen die Gruppenmitglieder besonders auf diese Person achten.
- Als kleine Geschichte kann man zu Beginn sagen: Stellt euch vor ihr seid ein Entschärfungskommando und müsst eine Bombe entschärfen. Dafür müsst ihr die Bombe sicher von einem Ort zum anderen Ort transportieren. Die Bombe ist erst entschärft, wenn sie sicher an der Ablegestation angekommen ist.

Ordnung ist das halbe Leben

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: 5 - 15 Personen
Dauer: ca. 10 -15 Minuten
Material: vorbereitete Zettel mit Ziffern
Beschreibung:
Bevor die Übung losgehen kann muss die Spielleitung Zettel mit Ziffern vorbereiten. Entweder von „1“ beginnend, fortlaufend, je nach TN-Anzahl, oder aber willkürliche, oder doppelte Zahlen (so wird es schwieriger). Die Zettel werden dann zusammengefaltet den TN von der Spielleitung zugeteilt. Jeder darf nur seine eigene Zahl wissen, die Zahl der anderen bleiben unbekannt.
Ohne zu sprechen sollen die TN sich nun der Reihenfolge der Zahlen nach mit einem Abstand von 2 Metern aufstellen.
Glaubt die Gruppe fertig zu sein, gibt sie der Spielleitung ein Zeichen und es wird die Reihenfolge kontrolliert.
Eine zweite Runde kann nach einer kurzen Auswertung der Gruppe angeschlossen werden.

Prognose

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: mind. 6 Personen
Dauer: ca. 15 - 20 Minuten
Material: Tennisbälle und Behältnisse nach Teilnehmerzahl, Stoppuhr
Beschreibung:
Jede*r TN erhält einen Ball und stellt ein Behältnis (z.B. Korb, Eimer, Topf) ca. 3 Meter von sich entfernt auf. Alle TN halten dabei zueinander einen Abstand von ca. 2 Metern. Ziel der gesamten Gruppe ist es, alle Bälle möglichst schnell in die Behälter zu bringen. Sie dürfen keine Hilfsmittel benutzen und alle TN müssen die Entfernung zu ihren Behältnissen einhalten. Zunächst gibt die Gruppe eine Einschätzung – „Prognose“ – ab, wie viel Zeit sie benötigen wird, um alle Bälle in den Behälter zu werfen. Jede/r hat nur einen Wurf und es muss vorher festgelegt werden, wie viele Bälle im Behälter landen. Nach jeder Runde berät die Gruppe neu, wie sie ihre Durchführung verbessern kann. Das Spiel ist beendet, wenn die Gruppe keine Verbesserung mehr vornehmen möchte.
Anmerkungen:
- Die Behälter können auch erhöht aufgestellt werden.
- Diese Übung weckt sehr schnell den Ehrgeiz der Gruppe.

Seillauf

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: ab ca. 6 Personen
Dauer: ca. 5-15 Minuten (je nach Gruppengröße)
Material: 1 möglichst langes Seil
Beschreibung:
Das Seil wird von zwei Personen geschwungen (wie beim Seilspringen). Die TN sollen nun nacheinander einzeln versuchen durch das Seil zu laufen, ohne es zu berühren. Wird das Seil berührt, muss derjenige zurück und nochmal durchlaufen. (Die Spielleitung achtet mit darauf, dass die an beiden Seiten des Seils wartenden TN zueinander entsprechende Abstände einhalten.) Die Aufgabe ist geschafft, wenn alle TN einzeln durch das Seil gelaufen sind, ohne es zu berühren.
Anmerkungen:
- Die Spielleitung sollte mit den TN darauf hin arbeiten, dass sie sich gegenseitig unterstützen, motivieren und anfeuern, um ein gutes Gruppengefühl zu erzeugen.
- Oft sind es die sportlich begabteren TN, die zuerst durch das Seil laufen und zum Schluss laufen diejenigen, die sich unsicher sind. Um hier Frustration und Schuldzuschreibungen entgegenzuwirken, kann die Spielleitung die Gruppe in diesem Fall nach den ersten Versuchen fragen, ob es nicht eine andere Strategie gibt, die allen hilft.

Störsender

auch online möglich

Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: 6 – 15 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Material: -
Beschreibung:
Die Großgruppe wird in 3 kleine Gruppen mit je maximal 5 Personen aufgeteilt: Gruppe 1 = die Rufenden, Gruppe 2 = die Störsender, Gruppe 3 = die Lauschenden. Die Gruppen stellen sich jeweils mit mindestens 2 Metern Abstand so hin, dass Gruppe 1 die 2. Gruppe von hinten und Gruppe 3 die „störende“ 2. Gruppe von vorn sieht. Die einzelnen Gruppenmitglieder halten dabei einen Mindestabstand von 1,5 Metern zueinander ein. Gruppe 1 denkt sich nun einen Satz aus, den sie Gruppe 3 zuruft. Gruppe 2 steht zwischen 1 und 3 und macht Lärm und versucht somit die Verständigung zu unterbinden. Hat Gruppe 3 den Satz verstanden/erraten, wechseln die Gruppen die Rollen bzw. die Positionen.
Anmerkungen:
- Wegen erhöhtem Tröpfchenausstoß beim Rufen, empfehlen wir das Spiel nur für draußen oder als Online-Variante.
- ein sehr lautes Spiel, aber auch stark aggressionsabbauend: gut für gespannte Situationen

Teamnavigator

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: **5 – max. 7 Personen**
(ACHTUNG! Bei einer TN Anzahlen darüber hinaus, kann bei einer Seillänge von 2 Metern der Sicherheitsabstand innerhalb des TN-Kreises nicht mehr eingehalten werden. Wir empfehlen bei einer größeren Gruppe die Aufteilung in Kleingruppen mit max. 7 Personen.)
Dauer: ca. 15 – 30 Minuten
Material: 1 dicker Filzstift , 1 Flipchartpapier oder großer Papierbogen, Tesakrepp, Panzertape, evtl. Augenbinden,
(für draußen evtl. flache Steine o.Ä. zum Papierbeschweren)

Beschreibung:
Als Teamnavigator wird ein dunkler dicker Filzstift an jeweils 2 Meter langen Panzertapestreifen befestigt. Es werden so viele Streifen wie Personen benötigt. Dabei sollten die Streifen sternförmig vom Stift abgehen. Das Ende jedes Streifens wird so zusammengefaltet, das man den Streifen anfassen kann ohne festzukleben. Dann wird ein großes Blatt/Flipchartbogen mit Tesakrepp am Boden befestigt oder am Rand mit ausreichend flachen Steinen o.Ä. beschwert
Die TN stellen sich im Kreis um den Teamnavigator auf. Jede/r fasst einen Streifen an. Nun soll ein Bild/Form oder Figur oder ein Wort (von der Spielleitung vorgegeben oder von der Gruppe ausgesucht) gezeichnet werden. Möglich ist auch ein vorgezeichnetes Labyrinth auf dem Papier, aus dem es den Weg zu finden gilt. In allen Varianten dürfen die Panzertapestreifen jedoch nur am Ende angefasst werden. Die Panzertapestreifen sollen dabei gespannt bleiben.

Varianten:
- Die gesamte Übung, möglicher Weise die 2. Runde, erfolgt nonverbal.
- 3-5 Personen verbinden sich die Augen – sie sind die Zeichnenden. Die übrigen TN sind sehend, halten aber keinen Panzertapestreifen. Sie koordinieren die Zeichenbewegung verbal. Die Blinden erleben dabei, wie wichtig die Verteilung von Informationen in einem solchen gemeinsamen Prozess ist. Die Sehenden erleben wie stark präzise Anweisungen und klare Kommunikationsstrukturen zum Gesamterfolg beitragen.

Tower of Power/Turmbau

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: **5 – max. 7 Personen**
(ACHTUNG! Bei einer TN Anzahlen darüber hinaus, kann bei einer Seillänge von 2 Metern der Sicherheitsabstand innerhalb des TN-Kreises nicht mehr eingehalten werden. Wir empfehlen bei einer größeren Gruppe die Aufteilung in Kleingruppen mit max. 7 Personen.)
Dauer: ca. 20 - 40 Minuten
Material: Set „Tower of Power“ (mit 8 Holzklötzen, 1 Holzring mit Fangvorrichtung und 10-14 Schnüren + Kugeln), Seil, evtl. Augenbinden

Beschreibung:
In einem mit einem Seil oder sonstigem Material abgegrenztem Bereich, der nicht betreten werden darf, werden die Holzklötze willkürlich senkrecht aufgestellt. Dabei ist darauf zu achten, dass sich die Schlitze der Klötze oben befinden. Ein Klotz kann bewusst mit dem Schlitz nach unten gestellt werden. Dieser dient später als Basisklotz, da er aufgrund des tiefen Schwerpunktes nicht bewegt werden kann. Oder man verwendet einfach eine kleine Platte, auf der der Tower gebaut werden soll. Nun bekommen alle TN ein Schnurende (Holzkugel) in die Hand (je nachdem wie viele TN es sind evtl. auch zwei). Aufgabe ist es jetzt, die Klötze senkrecht aufeinander zu türmen und dabei möglichst alle Klötze zu verwenden.

Anmerkungen:
- Die Schnüre dürfen nicht verkürzt werden.
- Die Holzklötze dürfen nur mit der Fangvorrichtung, nicht mit den Händen berührt werden.

Varianten:
- Die Gruppe kann die Herausforderung steigern, indem sie sich selbst eine Zeitvorgabe gibt (oder eine Zeitvorgabe bekommt).
- einige TN könnten „blind“ sein
- Die Klötze müssen in einer bestimmten Reihenfolge gestapelt werden oder sind im Raum verteilt (unterschiedliche Transportwege).

Problemlöse-aufgaben

Aufstehen mal anders

Memory

Zoom

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Aufstehen mal anders

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: mind. 3 Personen
Dauer: ca. 5 - 10 Minuten
Material: evtl. pro Person ein Badehandtuch o.Ä.
Beschreibung:
Diese Übung kann in 2er-Paaren oder in Kleingruppen gespielt werden. Die Paare oder die Kleingruppen suchen sich einen Platz aus, an dem die TN genug Abstand zu sich und den anderen Paaren/Kleingruppen halten können. Zusätzlich muss eine Person Platz haben, um sich auf den Boden zu legen (bei Bedarf mit einem Handtuch o.Ä. zum unterlegen.). Eine Person legt sich nun mit dem Rücken oder dem Bauch auf den Boden (auch den Kopf).
Jetzt ist es die Aufgabe der anderen, dieser Person mit Worten zu erklären, wie sie aufstehen soll. D.h. es muss ganz genau der Ablauf des Aufstehens erklärt werden, indem z.B. gesagt wird: *„So, zuerst musst du das linke Bein anwinkeln…“* oder *„Jetzt stützt du deinen rechten Arm auf…“* Sobald die Person aufgestanden ist, kann getauscht werden. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die nächste Person nicht genau da liegt, wo schon andere TN lagen oder jede Person eine eigene Unterlage nutzt.

Varianten:
- Es können auch andere Bewegungsabläufe erklärt werden, z.B. die Schuhe anziehen, ein Getränk in ein Glas einschenken, ...

Memory

auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: 3-10 Personen
Dauer: ca. 15 Minuten
Material: eine große Decke oder Plane,
viele verschiedene Artikel (z.B. Bälle, Stofftiere, Stifte, Holzbretter, Lineal, etc.)

Beschreibung:
Die Spielleitung legt die verschiedenen Artikel unter die Decke bzw. unter die Plane. Die TN haben die Aufgabe sich alle Artikel zu merken. Sie müssen sich aber im Voraus überlegen, wie sie das Problem gemeinsam lösen können: Wie schaffen wir es, dass wir alle Artikel aufzählen können? Welche Aufteilungen/Verteilungen gibt es? (nach Größe, jeder merkt sich 2 oder 3 Gegenstände, wer merkt sich welche Ecke usw.). Die Decke wird nur einmal für ca. 30 Sek. weggezogen, danach wird alles wieder abgedeckt. Nun nennt die Gruppe alle Gegenstände, an die sie sich erinnern kann und das was sie erraten hat, wird einzeln unter der Decke von der Spielleitung hervor geholt.
Wenn die TN nichts mehr wissen, wird die Decke weggelegt und geschaut ob noch etwas da liegt, was noch nicht genannt wurde. Wenn nicht alles aufgezählt wurde, wird zusammen reflektiert, welche Verbesserungsvorschläge die Gruppe hat.

Anmerkungen:
- Wichtig: Es sollten immer mind. doppelt so viele Artikel sein wie TN. Die Artikel dürfen auch gern simple oder einfallsreicher sein.
- Die Gegenstände unter der Decke können auch an das Überthema angepasst werden. Geht es z.B. um einen Naturtag, finden sich dort verschiedene Blätter, Nüsse, Zweige, Blüten, Schneckenhäuser, etc.
- Das Spiel kann auch auf ein nächste Spiel oder die nächste Aktion vorbereiten, indem Gegenstände genutzt werden, die dafür benötigt werden. Geht es nach dem Spiel z.B. in eine Kletteraktion können Karabiner, ein Helm, Seile, ein Gurt, Kletterschuhe, ein Erste-Hilfe-Set, etc. unter der Decke liegen.

„Zoom“ (Teamspiel nach dem Buch von Istvan Banjai) auch online spielbar

Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: ca. 8 – 15 Personen
Dauer: ca. 30 - 60 Minuten (je nach Personenanzahl)
Material: Bildkarten aus dem Buch „Zoom“ oder selbst gestaltete aufeinander aufbauende Bildkarten, evtl. Umschläge nach TN-Anzahl

Beschreibung:
Die Grundlage für das Spiel „Zoom“ ist das gleichnamige Bilderbuch von Istvan Banyai. Jede Bildseite des Buches ist ein Ausschnitt der nächsten Bildseite. Z.B. sieht man auf einer Seite ein Comicheft, auf der nächsten Seite, sieht man ein Kind mit dem Comicheft auf einem Liegestuhl und auf wieder der nächsten Seite sieht man das Kind etwas kleiner auf dem Liegestuhl, der an einem Pool steht und auf der nächsten Seite das Kind nur noch recht klein mit Liegestuhl an einem Pool, der sich an Deck eines großen Kreuzfahrtschiffes befindet, etc. Das Buch „Zoom“ von Istvan Banyai ist im Verlag Sauerländer erschienen und kann im Buchhandelbestellt werden.

Als Vorbereitung löst die Spielleitung alle Seiten vorsichtig aus der Bindung. Die 50 Einzelbilder werden laminiert oder einzeln in Klarsichtfolien gesteckt.

Natürlich kann die Spielleitung alternativ auch angepasst an die TN Zahl eine Reihe eigener so aufeinander aufbauender Bilder gestalten. Unsere selbstgestaltete Variante für 10 TN zeigt z.B. ein Eichhhörnchen - auf einem Baum – in einem Wald – auf einem TV-Bildschirm – der in einem Wohnzimmer steht – welches durch ein Fenster betrachtet wird – welches Teil eines Hauses ist – das auf einem Hügel steht – eingerahmt durch einen Bilderrahmen – der in einem Museum von einer Person betrachtet wird.

Zum Spielbeginn erhält jede*r TN einen Umschlag mit Bildkarte. Je nach Gruppengröße und gewünschter Spiellänge können die TN auch 2 Bildkarten erhalten. (Bei einer geringen TN-Anzahl und der Verwendung des Buches „Zoom“ ist auch die Auswahl von nur einem Teil der Bilder möglich. Dann wählt die Spielleitung Bilder aus, die aufeinander aufbauen.) Bei mehreren Bildern in einem Umschlag können, müssen diese aber nicht miteinander in Zusammenhang stehen.
Die TN dürfen sich nun ihr eigenes Bild ansehen, es aber nicht den anderen zeigen! Die Gruppe erhält die Aufgabe, die Bildkarten in die richtige Reihenfolge zu bringen, ohne sich gegenseitig die Bilder zu zeigen.
Sind alle TN der Meinung, die richtige Reihenfolge herausgefunden zu haben, stellen sie sich mit 1,5 bis 2 Metern Abstand zueinander in dieser Reihenfolge auf. Nun dürfen alle ihre Bildkarten zeigen und schauen, ob die Anordnung stimmt.

Anmerkungen:
- Die Spielleitung sollte am Anfang ausreichend Zeit für Verständnisfragen einplanen.
- Das Spiel “RealityCheck“ aus dem Metalog-Verlag basiert auf dem selben Spielprinzip.
- Für die Online Variante kann die Spielleitung zu Beginn des Spiels an alle TN einzeln per Mail, Messangerdienst, etc. ein Bild senden, welches sie niemand anderem zeigen dürfen.

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Zentrum für soziales Lernen
www.seilgarten-magdeburg.de

get up.

Der Spielereader

start up.

Entdecke, was in dir steckt!

get up! - Der Spielereader

Herausgegeben von

Start up! - Projekt
Landeskirchenamt der Ev. Kirche von Kurhessen-Waldeck
Referat Kinder- und Jugendarbeit
Wilhelmshöher Allee 330
34131 Kassel
Mail: jugend.lka@ekkw.de

Redaktionelle Mitarbeit: Sabine Fritz, Christian Karl, Dino Nolte, Torge Peterson, Oliver Teufel

Wir danken Birke-Franca Lorenz-Reeh, Ev. Jugend Kirchenkreis Fritzlar, auf deren Vorlage ein großer Teil der Sammlung basiert.

2018

Inhaltsverzeichnis

Tipps zum Anleiten von Spielen *Seite* 6

Kennenlernspiele *Seite* 8

1 Mach mir nach!
2 Was ist wahr?
3 Namensduell
4 Aufreihen
5 Steckbriefe raten
6 Tückische Länge
7 Zipp-Zapp
8 „Hast du noch ein Zimmer frei?“
9 Gruppe schätzen
10 Ich liebe Fritten
11 Autogrammjagd
12 Ich heiße und Du?
13 Schneller Sven, mutiger Malte

Warm-up-Spiele *Seite* 15

14 Molekülspiel
15 Das große Geschrei
16 Wäscheklammerspiel
17 Evolution
18 Das tanzende Blatt
19 Aufstand
20 PartnerIn gesucht
21 Schüttelspiel
22 Cool auf dem Stuhl
23 Bodyguard
24 Die etwas andere Begrüßung
25 Bermuda Dreieck
26 Stuhlbalance

Kooperationsspiele *Seite* 23
27 Gordischer Knoten
28 Luftballonjonglage
29 Jurtenkreis
30 Eisscholle
31 Schlüsseljagd
32 Bis 20 zählen
33 Menschenlaufband
34 Zaubersteine
35 Achterbahn

Actionspiele *Seite* 29
36 Ozeanwelle
37 Schnelle Zeitungsrolle
38 Feuer, Wasser, Luft und Erde
39 Löffelverbindung
40 Drachenschwanzjagen
41 Im Märchenwald
42 Erdumkreisung
43 Nummernspiel
44 Krähen– Kraniche– Krebse

Gruppeneinteilungsspiele *Seite* 35
45 Familie Meier
46 Das Ende vom Seil
47 Lecker! Lecker!
48 Nanu, wo ist mein Schuh?
49 Bonbonballons
50 Kreuzworträtsel

Tipps zum Anleiten von Spielen

1) Probier das Spiel vorher aus!
Dann weißt du, wie es geht, und kennst auch die Schwierigkeiten. Die meisten Spiele kannst du auch im Team schon einmal ansatzweise durchspielen.

2) Überlege: Passt das Spiel zu der Gruppe?
Das Spiel muss zu deiner Gruppe und zur Gruppengröße passen. Manche Spiele sind schwierig, wenn Mädchen und Jungen zusammen spielen, manche passen nur für ein bestimmtes Alter. Stell dir deine Gruppe vor und überlege, ob das Spiel passen könnte.

3) Sei dir der Spielregeln 100% sicher!
Lies dir die Anleitung gründlich durch und versuche sie in eigenen Worten wiederzugeben.

4) Erkläre das Spiel möglichst kurz!
Lange Erklärungen töten die Lust am Spielen. Lieber eine Proberunde als langwierige Erklärungen („Am Anfang müsst ihr ... danach ist dann derjenige dran, der ... und am Ende ...).

5) Habe das notwendige Material dabei!
Und überlege, ob das Spiel in dem Raum, der dir zur Verfügung steht, auch gespielt werden kann (ein Tobespiel in einem mit Tischen vollgestellten Raum ist eher ungünstig ...).

6) Lass dich nicht verunsichern!
Wenn einzelne Teilnehmer „überhaupt keinen Bock“ auf das Spiel haben, liegt das meistens eher an der Unsicherheit der Teilnehmer als an deinem Spiel. Vielleicht schauen die erst mal eine Runde zu und machen dann mit…

7) Du bist der Spielleiter!
Auch wenn ein Teilnehmer das Spiel „gaaanz anders“ kennt: Lass dir das Heft nicht aus der Hand nehmen, sondern spiel das Spiel so, wie du es vorbereitest hast. In einer zweiten Runde kann dann ja auch mal mit anderen Regeln gespielt werden.

8) Für Fortgeschrittene:
Verpacke das Spiel in einer Story
Oft wird es für die Teilnehmer spannender, wenn das Spiel in einer Geschichte verpackt ist. So können auch mehrere Spiele aneinandergehängt werden. So wird dann aus Sackhüpfen und Eierlauf eine Indianergeschichte mit Wettrennen in Büffelhäuten und der Nahrungsbeschaffung für das Lagerfeuer.

Kennenlern-

Kennenlernspiele kommen normalerweise dann zum Einsatz, wenn eine Gruppe neu zusammenkommt und die Teilnehmenden sich noch nicht (so gut) kennen.
Die Kennenlernspiele dienen dazu, sich gegenseitig kennenzulernen und einander einzuschätzen. Sie dienen auch einem ersten vorsichtigen Abtasten der Reaktionen, der Stärken und der Schwächen.

1 Mach mir nach!

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Die Teilnehmenden stehen im Kreis und die erste Person macht eine beliebige Bewegung und sagt dazu seinen/ihren Namen. Danach machen alle die Bewegung nach und versuchen den Namen genauso auszusprechen. Dann ist der nächste dran.
Variante: Die zweite Person wiederholt Bewegung und Name der ersten, die dritte Person Bewegung und Namen der ersten und zweiten, und so geht es dann weiter

2 Was ist wahr?

Alter: ab 9 Jahren Dauer: 10-30 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Papier und Stifte

Jeder Teilnehmende schreibt auf ein Blatt Papier vier Sachverhalte über sich selbst auf. Davon sollen drei Sachverhalte wahr sein, einer erfunden. (zum Beispiel: 1. Ich habe einen Führerschein; 2. Ich habe fünf Geschwister; 3. Ich bin schon mal einen Marathon gelaufen; 4. Ich habe eine Giftschlange zu Hause). Reihum stellt jeder seine vier Sachverhalte vor, die Gruppe muss raten, welche Aussage *nicht* wahr ist.

3 Namensduell

Alter: ab 5 Jahren Dauer: > 5 Min. Anzahl: ab 8 Teilnehmenden

Material: große Decke oder undurchsichtiges Tuch

Die Mitspieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen sitzen sich gegenüber, zwischen ihnen wird ein Tuch so hochgehalten, dass sie sich nicht mehr sehen können. Beide Gruppen bestimmen leise einen Mitspieler, der sich ganz dicht vor das Tuch setzt. Wenn von beiden Mannschaften die ausgesuchten Personen sitzen, wird das Tuch fallen gelassen. Beide versuchen ohne Hilfe der Gruppe, möglichst schnell den Namen des Anderen zu sagen. Derjenige, der es am schnellsten sagt, ist der Sieger und bekommt als Preis den gegnerischen Mitspieler. Er muss nun auf die andere Seite wechseln. Das Spiel geht so lange, bis eine Gruppe nicht mehr existiert.

4 Aufreihen

Alter: ab 5 Jahren Dauer: > 2 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Die Teilnehmenden sollen sich in einer Reihe aufstellen und zwar sortiert nach bestimmten Kriterien, zum Beispiel alphabetisch nach dem Anfangsbuchstaben ihres Namens (also so, dass am einen Ende Anna steht und am anderen Ende Zacharias). Dann nach weiteren Kriterien sortiert: Größe, Alter, Anzahl der Geschwister, Schuhgröße ...

5 Steckbriefe raten

Alter: ab 12 Jahren Dauer: > 10 Min Anzahl: bis zu 15 Teilnehmende

Material: Zettel, Stifte

Jeder Teilnehmende bekommt die Aufgabe, einen Steckbrief anzufertigen, und zwar einen verschlüsselten Steckbrief: Jeder schreibt 5 bis 8 kurze Infos zu sich auf (höchstens einen Satz pro Info) und fängt mit etwas möglichst ganz allgemeinen an (Zum Beispiel: „Ich bin Schülerin“; „Ich habe braune Haare“) und endet mit etwas ganz Besonderem (Zum Beispiel: „Ich habe eine Vogelspinne zu Hause.“). Die Infos können sich auf Äußerlichkeiten, Interessen oder Details aus dem eigenen Leben beziehen. Anschließend werden die Steckbriefe eingesammelt. Jeder zieht einen und darf Punkt für Punkt vorlesen. Wer einen Personentipp hat, stoppt und nennt den Namen oder zeigt auf die gemeinte Person.

6 Tückische Länge

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 5-20 Min Anzahl: bis zu 15 Teilnehmende

Material: Wollknäuel und Schere oder Toilettenpapier

Ein Wollknäuel und eine Schere werden herumgegeben. Die Teilnehmenden sollen sich davon so viel nehmen, wie sie meinen zu brauchen. Jeder schneidet sich ein Stück ab. Manche werden ein sehr kurzes Stück abschneiden, andere werden ein recht langes Stück nehmen. Hat jeder ein Stück, werden die Teilnehmenden aufgefordert, pro Fingerlänge Schnur ein Detail (Hobbys, Eigenschaften, Teile der Biografie) von sich zu erzählen. Eine Variante ist das Ganze mit einer Rolle Toilettenpapier zu machen.

7 Zipp-Zapp

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 20 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Jeder sagt einmal in der Runde laut seinen Namen. Ein Teilnehmender steht in der Mitte, geht auf einen der im Kreis steht zu und sagt entweder „Zipp“, „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“: Bei „Zipp“ muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn nennen, bei „Zapp“ den Namen seines rechten Nachbarn. Bei „Zipp-Zapp“ müssen alle ihre Plätze wechseln. Wer einen falschen Namen nennt, muss in die Mitte.
Variationen: Bei „Zupp“- Der Name des in der Mitte Stehenden muss genannt werden.
Bei „Zopp“: der eigene Name muss gesagt werden.

8 „Hast du noch ein Zimmer frei?“

Alter: ab 6 Jahren Dauer: > 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Stuhlkreis (ein Stuhl weniger als Mitspieler)

Alle sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte. Er geht auf irgendjemanden zu und fragt: „Hast du noch ein Zimmer frei?“ Der Angesprochene antwortet (z.B.): „Ja für alle, die braune Haare haben.“ Alle, auf die dieses Merkmal zutrifft, müssen die Plätze tauschen und dürfen nicht auf ihren ursprünglichen Platz zurück. Der Fragende versucht, sich einen Platz zu ergattern. Wer keinen Stuhl abbekommt, stellt die nächste Frage. Merkmale, die aufgerufen werden, können sein: Geburtsdaten / Hobbys / Lieblingsessen usw. Also sowohl äußerlich sichtbare als auch „unsichtbare“ Merkmale.
Variante: Derjenige, der in der Mitte steht, fragt selbst: „Wer hat schon mal ...? (gelogen / Eis gegessen / eine Eins geschrieben / Cola getrunken / ein Lied gesungen ...) Alle Teilnehmer, die diese Frage mit Ja beantworten können, müssen sich einen neuen Platz suchen.

9 Gruppe schätzen

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 5 bis 10 Min Anzahl: bis zu 15 Teilnehmende

Material: Papier + Stifte

In Partnerarbeit werden Daten über die ganze Gruppe geschätzt: Wie alt ist die Gruppe insgesamt? Wie viele Haustiere haben alle zusammen? Wie viele Instrumente spielt die Gruppe? Wie lang ist die Gruppe insgesamt? ...
Die richtigen Ergebnisse werden ermittelt. Wer am besten geschätzt hat, hat gewonnen.

10 Ich liebe Fritten

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Ein vorbereiteter Block mit Behauptungen

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter hat einen Block mit unterschiedlichen Behauptungen auf jede Seite ist eine geschrieben. (Beispiel: Ich liebe Fritten. Ich mag Matheunterricht. Ich war schon mal in Amerika). Der Spielleiter überlegt sich, auf welche Person die erste Aussage am ehesten zutreffen könnte und gibt dieser den Block. Immer der, der den Block in der Hand hat, schlägt eine Seite um, ließt laut vor und schätzt dann ein, wer den Block bekommt.

11 Autogrammjagd

Alter: ab 9 Jahren Dauer: > 10 Min Anzahl: bis zu 50 Teilnehmende

Material: Stifte, vorbereitete Zettel

Jeder Mitspieler bekommt einen tabellarischen Aufgabenzettel. Auf diesem Zettel sollen Unterschriften zu verschiedenen Persönlichkeitsmerkmalen (kleiner als 170 cm ist ...), Lebensumständen (eine Katze hat ...) oder Können (ein Lied singen kann ...) abgefragt werden. Alle Mitspieler versuchen, nach dem Start so schnell wie möglich die entsprechenden Fragen unterschreiben zu lassen. Nachdem ein Mitspieler alle Unterschriften bekommen hat, können die Zettel „locker“ ausgewertet werden. Besonderes Augenmerk sollte dabei auf das Können gelegt werden.

12 Ich heiße- und du?

Alter: ab 6 Jahren Dauer: > 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Wollknäuel oder Softball

Ein Softball oder Wollknäuel wird von Person zu Person im Kreis geworfen. Dabei sagt der Werfende: „Ich heiße … und wie heißt du?“ Der Fänger sagt seinen Namen, wirft mit dem gleichen Satz weiter und hält die Arme hinter seinen Rücken, damit man sieht, dass er den Ball schon hatte. –Es kann noch ein zweiter Gegenstand ins Spiel gebracht werden. Das stiftet etwas Verwirrung und ist dann lustiger. Wenn jeder Teilnehmer einmal dran gewesen ist, wird der Gegenstand genau umgekehrt zurückgeworfen. Hierbei muss der Werfer den Namen des Empfängers nennen.

13 Schneller Sven, mutiger Malte

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Alle stehen im Kreis. Die Teilnehmenden sollen sich entsprechend des ersten Buchstabens ihres Vornamens ein Adjektiv suchen und diesem eine einprägsame Bewegung zuordnen. Wenn alle eines gefunden haben, stellt sich der Spielleiter als Erstes vor, z.B.: „Ich bin der schnelle Sven“ und macht eine entsprechende Bewegung dazu. Der nächste in der Runde muss nun diese Bewegung und den Namen mit Adjektiv von allen vorher gehenden Personen wiederholen:
„Das ist der schnelle Sven, und ich bin der mutige Malte“.
Waren alle aus der Gruppe dran, kann man alle Namen wiederholen. Achtung!: Bei zu großen Gruppen wird es anstrengend.

Warm up—

Warm up –Spiele sind Spiele, um miteinander warm zu werden und die Atmosphäre etwas aufzulockern. Sie werden ganz am Anfang einer Gruppenstunde eingesetzt oder nach einer Pause. Warm up-Spiele sollten nicht zu lange dauern, in der Regel 3 bis 4 Minuten, höchstens aber 10 Minuten.
Neben den in diesem Kapitel angegebenen Spielen können je nach Situation auch Kennenlern– oder Kooperationsspiele als Warm up verwendet werden.

14 Molekülspiel

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 3 bis 4 Min Anzahl: bis zu 50 Teilnehmende

Material: keins

Alle bewegen sich im Raum umher. Der Leiter nennt eine Zahl. Nun müssen sich Gruppengrößen zu genau dieser Zahl bilden.
Varianten (durch die es erst so richtig interessant wird):
1) Es bilden sich Gruppen mit derselben Schuhgröße, derselben Sockenfarbe, denselben Augenfarben, demselben Hobby, derselben Lieblingsfernsehsendung…
2) Wer keine Gruppe findet, scheidet aus.

15 Das große Geschrei

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 4 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Liste mit Worten

Zwei Gruppen stehen sich in einem Abstand von ca. zwei bis drei Metern gegenüber. Ein Teilnehmer der Kleingruppe steht jeweils hinter der gegnerischen Kleingruppe und versucht, das Wort zu verstehen, dass die eigene Gruppe ruft (mindestens viersilbig, sonst zu einfach!). Das Spiel wird unterbrochen, wenn der Teilnehmer meint, er hätte das Wort verstanden. Pro erratenem Wort gibt es einen Punkt. (mögliche Worte: Kirchengemeinde, Konfirmationsgottesdienst, Bushaltestelle, Anrufbeantworter, Briefumschlag, Pilgerwanderung ...)

16 Wäscheklammerspiel

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: > 10 Teilnehmende

Material: Wäscheklammern

Jeder Mitspieler bekommt gleich viele Wäscheklammern (5 pro Spieler), die an der Kleidung – gut erreichbar für die anderen – befestigt werden. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit müssen die Spieler versuchen, sich gegenseitig die Klammern zu „klauen“. Eroberte Klammern werden sofort an der eigenen Kleidung befestigt. Gewonnen hat der Mitspieler mit den meisten eroberten Wäscheklammern.
Variante: Spielt das Spiel andersrum! Wer als Erstes keine Klammen mehr hat, hat gewonnen.

17 Evolution

Alter: ab 10 Jahren Dauer: >5 Min Anzahl: >10 Teilnehmende

Material: keins

Am Anfang des Spiels sind alle Spieler „Amöben“, d. h. sie bewegen sich fort, indem sie mit den Armen Schwimmbewegungen machen. Treffen sich zwei Amöben, spielen sie gegeneinander „Stein, Schere, Papier“ (dabei sind keine Sonderformen wie „Brunnen“ oder Ähnliches erlaubt). Der Gewinner von „Stein, Schere, Papier“ steigt eine Stufe in der Evolution auf und wird zur Kakerlake. Der Verlierer bleibt Amöbe (tiefer als Amöbe kann man nicht sinken).
Kakerlaken bewegen sich laufend fort, haben aber die Zeigefinger als Fühler am Kopf. Wieder wird „Stein, Schere, Papier“ gespielt, wenn sich zwei Kakerlaken begegnen. Grundsätzlich können immer nur gleiche Tiere gegeneinander „Stein, Schere, Papier“ spielen!
Die Gewinner-Kakerlake wird zum Hasen (hüpfen, Hände als Ohren), die Verlierer-Kakerlake wird wieder zur Amöbe.
Treffen sich zwei Hasen, wird der Gewinner zum Affen (mit den Händen unter den Achseln kraulen), der Verlierer wird zur Kakerlake.
Treffen sich zwei Affen, steigt der Gewinner zum Menschen auf. Das Spiel ist beendet, wenn eine vorher festgelegte Zahl von Menschen erreicht ist.

18 Das tanzende Blatt

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: > 10 Teilnehmende

Material: Blatt Papier, Musik

Der Spielleiter stellt sich auf einen Stuhl und lässt das Blatt „tanzen“. Klar, dass dazu fetzige Musik läuft. Die Mitspieler machen die Bewegungen, die das Blatt macht, nach:
Obere rechte Ecke wird geknickt = linken Arm bewegen
Obere linke Ecke wird geknickt = rechten Arm bewegen
Untere rechte Ecke wird geknickt = linkes Bein bewegen
Untere linke Ecke wird geknickt = rechtes Bein bewegen
Obere Blatthälfte wird nach vorn geknickt = Oberkörper beugen.

19 Aufstand

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: ab 2 Teilnehmende

Material: keins

Jeweils zwei Spieler hocken Rücken an Rücken auf dem Boden und haken die Arme ein. Beide versuchen, gemeinsam aufzustehen und sich wieder hinzusetzen. Ist das gelungen, wird es zu dritt versucht. Je mehr Leute dazu kommen, desto lustiger und schwieriger wird es.

20 PartnerIn gesucht

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 4 bis 10 Min Anzahl: > 12 Teilnehmende

Material: jeweils 2 gleiche Gegenstände

Die Teilnehmenden finden sich zu Paaren zusammen.
Als Spielmaterial dienen immer paarweise kleine Gegenstände, wie z. B. zwei Steine, zwei Stöckchen usw. Die Zahl der benötigten Gegenstände hängt von der Zahl der Spieler ab. Jeder erhält einen Gegenstand.
Auf das Startzeichen des Spielleiters hin laufen alle durcheinander und tauschen dabei ständig ihre Gegenstände aus. Irgendwann ruft der Spielleiter „Halt!“. Jetzt muss jeder Teilnehmende blitzschnell seinen Partner finden.
Die so gefundenen Paare müssen jetzt gemeinsam eine Aufgabe erfüllen, zum Beispiel:

- Walzer tanzen
- sich gegenseitig Huckepack tragen
- die Nasen aneinander reiben
- usw.

Danach geht die Tauscherei weiter.

21 Schüttelspiel

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Die Teilnehmenden sitzen im Kreis. Der Spielleiter geht auf einen Teilnehmer zu und sagt zu ihm: „Hey du! Wer bist denn du?“ Der antwortet. Der Spielleiter: „Du bist ja echt cool! Spielst du mit mir das Schüttelspiel?“ Beide schütteln ihre Arme in der entsprechenden Bewegung und rufen: „Und oben schüttel schüttel, schüttel schüttel. Und unten schüttel schüttel, schüttel schüttel. Und rechts schüttel schüttel, schüttel schüttel. Und links schüttel schüttel, schüttel schüttel. Danach gehen beide zu jeweils einem neuen Teilnehmenden und fangen den Dialog wieder an—so lange, bis alle mitmachen.

22 Cool auf dem Stuhl

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 bis 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Stuhlkreis

Die Gruppe sitzt im engen Stuhlkreis, so dass die Stühle dicht beieinander stehen. Der Spielleiter bittet nun alle, sich auf die Stühle zu stellen. Nun kann er Aufträge an die Gruppe geben, z.B.: Stellt euch alle der Größe geordnet auf, bewegt euch aber nur im Uhrzeigersinn. Oder: Stellt euch alphabetisch nach Vornamen geordnet auf. Es darf keiner mehr den Boden berühren. Und es dürfen sich immer nur zwei Personen gleichzeitig bewegen, die anderen müssen abwarten. Achtung: Man sollte das Spiel nur mit Gruppen spielen, die sich schon ein bisschen kennen, da man sich beim Spiel sehr nah kommt.

23 Bodyguard

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Die Gruppe bildet 4er Gruppen. In diesen gibt es zwei Bodyguards, einen Fan und einen Star. Star und Bodyguards fassen sich an den Händen und bilden so ein Dreieck. Sie dürfen sich nicht loslassen. Der Fan muss nun versuchen den Star zu berühren. Die Bodyguards müssen versuchen den Star mit ihrem Körper abzuschirmen, so dass der Fan diesen nicht berühren kann. Wenn die Aufgabe gelöst ist, werden die Rollen in den Kleingruppen gewechselt.

24 Die etwas andere Begrüßung

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 66Teilnehmende

Material: großer Raum oder Außenbereich

Die Teilnehmenden gehen durch den Raum und begrüßen einander mit unseren jetzigen und früheren Begrüßungsgesten: Händedruck, Handschlag, Handkuss, Diener, Knicks, Hofknicks, Schulterklopfen, militärischer Gruß ... Mit unterkühlter Distanz, mit übertriebener Herzlichkeit, klebrig, kumpelhaft... Und/oder mit Begrüßungsgesten anderer Völker: Verneigung mit den Armen vor der Brust verschränkt, Verneigung mit vor dem Gesicht zusammengelegten Händen...etc. Die Teilnehmenden beobachten dabei, jeder für sich, die verschiedenen Haltungen und die dabei verbundenen Gefühle, wie Respekt, Grenzwahrung, Unterwürfigkeit, distanzierte Erotik etc.

25 Bermuda-Dreieck

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Klebeband

In der Mitte des Raumes wird mit Klebeband ein großes Dreieck geklebt. Die Gruppe stellt sich im Kreis darum und fasst sich an den Händen. Diese dürfen nicht losgelassen werden (wer absichtlich loslässt, scheidet aus). Durch Ziehen und Drücken geht es nun darum, andere dazu zu bringen, dass sie das Dreieck betreten und damit verschwinden; sie scheiden aus.
Achtung: Ein sehr bewegtes Spiel. Jungen nehmen dies oft als Wettkampf und Kraftprobe.

26 Stuhlbalance

Alter: ab 9 Jahren Dauer: 4 Min Anzahl: > 8 Teilnehmende

Material: Pro Teilnehmenden ein Stuhl

Jeder Teilnehmende steht hinter einem Stuhl und versucht, diesen so auzubalancieren, dass der Stuhl— zumindest für 1-2 Sekunden — auf den beiden vorderen Stuhlbeinen steht. Auf Kommando des Spielleiters („3—2—1“) laufen alle Teilnehmenden nach rechts zum nächsten Stuhl, und zwar so, dass möglichst alle Stühle ausbalanciert stehen bleiben. Wenn das funktioniert, kann das Tempo erhöht oder auch mal die Richtung gewechselt werden.

Kooperations-

Kooperationsspiele werden eingesetzt, um die Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe zu stärken. Grundprinzip bei Kooperationsspielen ist, dass das Ziel des Spieles nur erreicht werden kann, wenn die ganze Gruppe zusammenarbeitet. Nicht ein Einzelner kann gewinnen, sondern nur die Gruppe kann ans Ziel kommen (Teamwork statt Einzelarbeit).

27 Gordischer Knoten

Alter: ab 7 Jahren Dauer: 4-10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Alle stehen im Kreis und strecken beide Arme in die Höhe. Dann schließen alle die Augen, gehen etwas weiter in die Mitte und greifen sich zwei Hände. Wenn jeder an jeder Hand eine andere Hand hält, dann dürfen alle wieder die Augen öffnen. Nun ist es die Aufgabe, ohne die Hände loszulassen die Verknotung wieder zu lösen - durch Auseinandergehen, Drunter und Drübersteigen ...

28 Luftballonjonglage

Alter: ab 5 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: 7 bis 20 Teilnehmende

Material: Luftballons

Die Spieler stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Die Gruppe bekommt einen Luftballon und hat die Aufgabe, den Luftballon möglichst lange in der Luft zu halten, wobei die Spieler die Hände nicht loslassen dürfen.
Jede Berührung des Luftballons gibt einen Punkt. Schafft die Gruppe 30 Punkte?
Wenn der Luftballon auf den Boden fällt oder der Kreis auseinanderbricht, muss von vorne begonnen werden.
Variante: 1) Zwei Kreise können gegeneinander spielen: Welche Gruppe kann den Ballon länger in der Luft halten?
2) Der Ballon darf nicht mit den Füßen berührt werden.

29 Jurtenkreis

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 3 Min Anzahl: 8 bis 50 Teilnehmende

Material: keins

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Die Füße sind geschlossen. Jeder bekommt eine Nummer, immer abwechselnd 1 oder 2. Auf Kommando des Spielleiters lehnen sich alle mit Nummer 1 langsam nach vorne, ohne in der Hüfte abzuknicken („stellt euch vor, ihr seid ein Brett“), alle mit Nummer 2 nach hinten. Dabei soll nicht gesprochen werden und es muss langsam geschehen. Wenn es funktioniert, halten sich alle im Kreis gegenseitig.

30 Eisscholle

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Zeitungen

Alle sind Pinguine (darstellen!) und stehen dicht gedrängt auf einer Eisscholle (aus Zeitungspapier). Der Spielleiter steht außen und erzählt von der Treibfahrt der Scholle. Je mehr sie in wärmeres Gebiet kommt, um so mehr schmilzt sie, d.h. der Spielleiter verkleinert die Eisscholle, indem er Zeitungspapierstreifen abreißt. So treibt die Scholle weiter und wird kleiner und kleiner. Die Spieler müssen sich immer mehr gegenseitig halten und helfen. Das Spiel ist beendet, wenn die Gruppe droht „unterzugehen“.

31 Schlüsseljagd

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Ein Schlüsselbund, eine Münze

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Eine Mannschaft sitzt nebeneinander, die Blickrichtung in eine Richtung. Die andere Mannschaft sitzt mit dem Rücken dazu. Die Mitspieler einer Mannschaft fassen sich an den Händen. An einem Ende der Reihe liegt ein Schlüsselbund in einigem Abstand zu dem letzten Spieler in der Reihe. Am anderen Ende der Reihe wirft der Spielleiter eine Münze. Wenn die Zahl nach oben zeigt, wird ein Signal per Händedruck weitergegeben und der, der am nächsten am Schlüsselbund sitzt, muss versuchen, ihn möglichst schnell zu bekommen. Der Sieger nimmt nun an erster Stelle (bei der Münze) Platz.

32 Bis 20 zählen

Alter: ab 10 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: keins

Die Gruppe bekommt die Aufgabe, von 1 bis 20 durchzuzählen. Regel: Der Nachbar darf nicht die darauffolgenden Zahl sagen. Sollten zwei Teilnehmer gleichzeitig eine Zahl sagen, beginnt die Zählung wieder bei 1. Absprachen sind nicht erlaubt. Ebenso keine akustischen oder visuelle Zeichen.

33 Menschenlaufband

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 30 Teilnehmende

Material: keins

Die Gruppe stellt sich im Spalier auf. Die halbe Gruppe in einer Reihe, die andere Hälfte der Gruppe gegenüber. Jeder überkreuzt seine Arme und nimmt die Hände seines gegenüberstehenden Partners. Ein Freiwilliger und der Spielleiter bleiben übrig. Der Freiwillige legt sich auf den Bauch auf die überkreuzten Arme. Durch ein leichtes Hochwerfen wird er vom einen Ende des „Laufbandes“ zum anderen durchgereicht. Der Spielleiter hilft beim Auf- und Abstieg.
Diese Vertrauensübung erfordert etwas Einfühlungsvermögen in die Befürchtung der Freiwilligen. Alle Spielenden sollten auf die wichtige Funktion des gegenseitigen Vertrauens und Wahrnehmens hingewiesen werden. Gut ist es, Uhren und evtl. die Schuhe des Freiwilligen auszuziehen.

34 Zaubersteine

Alter: ab 10 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Backsteine, Kanthölzer, Teppichfließen oder Brettchen.

Die Gruppe muss gemeinsam einen flachen See aus heißer Lava überqueren. Dazu stehen ihnen speziell isolierte Zaubersteine zur Verfügung. Dabei sind folgenden Regeln zu beachten: Die Gruppe bekommt zu Beginn einen Zauberstein weniger, als sie Mitglieder hat. (Beispiel: 8 Personen = 7 Zaubersteine). Wenn ein Spieler den Boden berührt, muss er zum Ausgangspunkt zurück. Die Zaubersteine behalten ihre isolierende Wirkung im Lavasee nur, wenn sie ständig im menschlichen Kontakt bleiben. Sobald der Kontakt nur kurzzeitig verloren geht, kann der Zauberstein nicht mehr benutzt werden. Er wird dann vom Spielleiter aus dem Spiel genommen. Nur zwei Zaubersteine dürfen einmal rückwärts bewegt werden. Die Länge des zu überwindenden Lavasees kann je nach Gruppe variiert werden.

Mögliche Auswertungsfragen:
Wie wurde die Aufgabe gelöst?
Wie wurden die Lösungsvorschläge in der Gruppe aufgenommen?
Welche Ziele hat eurer Meinung nach diese Übung?

35 Achterbahn

Alter: ab 5 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: > 12 Teilnehmende

Material: keins

Ziel ist es, als Gruppe eine ununterbrochene Acht zu laufen. Das Spiel beginnt damit, dass die Gruppe hinter dem Spielleiter hergeht. Dieser läuft einen Kreis, zunächst langsam und dann immer schneller. Die Gruppe soll darauf achten, dass der Kreis geschlossen ist, die Teilnehmenden also den gleichen Abstand zueinander halten. Dann beginnt der Spielleiter, eine (gedachte, auf dem Boden liegende) Acht zu laufen. Die Teilnehmenden laufen flüssig hinterher und halten dabei einen möglichst gleichmäßigen Abstand ein. Dann das Tempo steigern ... Und am Ende durch langsameres Gehen wieder ausklingen lassen.

Actionspiele

Actionspiele sind mit viel Bewegung verbunden. Die Teilnehmenden können ihre Kräfte messen und überschüssige Energie abbauen. Actionspiele können eingesetzt werden, wenn eine Gruppe unruhig ist oder aber auch, um eine müde Gruppe munter zu machen.
Aber Vorsicht: Bei Actionspielen ist oft das Verletzungsrisiko etwas größer. Also: Den Raum, in dem gespielt wird, genau anschauen (vielleicht auch auf eine Wiese gehen) und eventuell die Teilnehmer bitten, Uhren und Ketten abzulegen. Außerdem ist es bei einem Actionspiel besonderes wichtig, dass der Spielleiter nicht mitspielt, sondern den Überblick behält und — wenn nötig — einschreitet oder das Spiel unterbricht.

36 Ozeanwelle

Alter: ab 6 Jahren	Dauer: 5 Min	Anzahl: 8 bis 20 Teilnehmende
Material: Stühle		

Ein Stuhl mehr als Teilnehmer. Der Spielleiter steht in der Mitte und ruft:,, Ozeanwelle links!" und dann setzen sich alle einen Platz nach links weiter; oder er ruft :,, Rechts!" und entsprechend wechseln alle die Plätze nach rechts - während er versucht, den freien Platz zu erwischen. Hat er einen Platz erwischt, ist der dran, der sich eigentlich hätte dort hinsetzen müssen.

37 Schnelle Zeitungsrolle

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5-10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Mülleimer, Zeitungsrolle

In der Mitte des Stuhlkreises wird ein Mülleimer verkehrt herum aufgestellt. Ein Spieler ohne Sitzplatz bekommt die Zeitungsrolle. Er hat die Aufgabe, sich einen Platz zu ergattern, indem er einen Mitspieler mit der Zeitungsrolle antippt anschließend die Zeitungsrolle auf den Mülleimer legt und versucht, den Platz des Angetippten zu belegen. Der Angetippte muss die Zeitungsrolle erreichen und versuchen, den anderen damit zu berühren, bevor dieser sich hingesetzt hat. Schafft er es nicht, muss er als Nächstes in die Mitte.

38 Feuer, Wasser, Luft und Erde

Alter: ab 5 Jahren Dauer: 5 bis 10 Min Anzahl: bis zu 30 Teilnehmende

Material: Papier und Stifte

Die Teilnehmenden laufen durcheinander herum. Vielleicht kann zur Auflockerung dabei Musik gespielt werden. Der Spielleiter ruft in beliebiger Reihenfolge die Begriffe: Feuer, Wasser, Luft oder Erde. Bei „Feuer“ stellen sich alle in eine Ecke, bei „Wasser“ suchen sie sich einen erhöhten Punkt (auf Stühle, Mauern, Baumstümpfe, ...), bei „Luft“ stellen sich alle auf einen Fuß, der andere geht nach hinten in die Höhe und die Arme sind nach links und rechts ausgebreitet, bei „Erde“ müssen sich alle auf den Boden legen. Es geht darum, möglichst schnell auf die Kommandos zu reagieren. Derjenige, der als Letztes reagiert hat, scheidet aus.

39 Löffelverbindung

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Ein Löffel und eine Schnur

Es werden Gruppen gebildet. Die Gruppen haben die Aufgabe, sich mit einem Löffel an einer Schnur zu verbinden. Dazu wird der Löffel in den linken Ärmel rein, hinter der Schulter rum, am rechten Ärmel wieder raus geführt. Dann geht es weiter zum nächsten Mitspieler, bis alle aus der Gruppe miteinander verbunden sind. Die Gruppe, die als Erstes miteinander verbunden ist, hat gewonnen.

40 Drachenschwanzjagen

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 bis 10 Min Anzahl: ab 6 Teilnehmenden

Material: Tücher oder Toilettenpapier

Alle Teilnehmenden verwandeln sich in Drachen. Jeder bekommt ein Stück Stoff oder ein Tuch gut sichtbar in den Hosenbund gesteckt. Das Spielfeld wird abgesteckt. Auf ein Startkommando stürzen sich die Drachen mit Gebrüll auf das Spielfeld und versuchen einem anderen Drachen den Schwanz zu klauen. Drachen, die keinen Schwanz mehr haben, verlassen das Spielfeld.
Variante: Es werden zwei (oder mehr) Mannschaften gebildet. Die Mitspieler einer Mannschaft bilden eine Schlage indem sie der Vordermann die Hände auf die Schultern legen. Nur der letzte der Schlange hat das Tuch im Hosenbund. Der erste der gegnerischen Gruppe versucht nun das Tuch zu erobern. Natürlich darf sich die Schlange nicht teilen!

41 Im Märchenwald

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 5 Min Anzahl: bis zu 30 Teilnehmende

Material: keins (aber viel Platz ist nötig)

Die Lebewesen des Märchenwaldes können sich nach Belieben verwandeln: in Zwerge, Riesen und Zauberer. Zwerge sind klein (die Spieler gehen in die Hocke), die Riesen dagegen sind sehr groß (die Spieler stehen auf Zehenspitzen und recken die Arme nach oben) und die Zauberer haben einen durchdringenden Blick (die Spieler stehen leicht gebeugt da und weisen mit dem Finger in die Ferne). Es werden zwei Gruppen gebildet und ein Spielfeld abgesteckt. Beide Gruppen denken sich zuerst eine der drei Figuren aus, stellen sich der anderen Gruppe im Abstand von 3 m gegenüber auf und stellen die Figur auf das Kommando des Spielleiters dar. (WICHTIG!: Die gesamte Gruppe stellt eine Figur dar!!!) Nun darf das stärkere Wesen das unterlegene fangen. Der Zwerg jagt den Zauberer, der Zauberer den Riesen und der Riese den Zwerg. Im Spielfeld abgeschlagene Spieler wechseln zur anderen Mannschaft oder scheiden aus.

42 Erdumkreisung

Alter: ab 4 Jahren Dauer: 4 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Luftballon, Kissen(leichte Variante)

Die Teilnehmer sitzen eng im Kreis auf Stühlen. Zwei Luftballons werden auf ausgestreckten Füßen rund gegeben. Überholt ein Ballon den anderen? (Die Ballons starten diagonal gegenüber.) Es muss darauf geachtet werden, dass jeder Spieler den Ballon berührt.
Variante: Der Ballon kann auch zwischen die Knie geklemmt weitergegeben werden.
Anstelle des Ballons kann man auch ein Kissen verwenden und es mit den Händen weitergeben (leichter).

43 Nummernspiel

Alter: ab 7 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 25 Teilnehmende

Material: Zettel mit Nummern

Jeder zieht einen Nummernzettel und merkt sich seine Nummer. Alle sitzen im Kreis, einer (oder zwei, bei mehr als 15 Teilnehmern) setzen sich in die Mitte und sagt zwei Nummern an. Diese müssen sich untereinander bemerkbar machen und gemeinsam die Plätze wechseln (ohne, das es der in der Mitte merkt); der wiederum muss versuchen, einen Platz im Kreis zu ergattern.

44 Krähen—Kraniche—Krebse

Alter: ab 4 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: >8 Teilnehmende

Material: keins

Die Spieler bilden eine Krähen– und eine Kraniche-Mannschaft. Die Teams stellen sich im Abstand von 2m voreinander in der Mitte des Spielfeldes (ca. 5m Abstand zu den Grundlinien) auf. Nun sagt der Spielleiter an, welche Mannschaft die andere jagen soll– dabei zieht er das „Krrrrrrrrr....“ in die Länge. Wer sich zu früh bewegt, muss in das gegnerische Team wechseln. Gleiches gilt, für alle, die vor erreichen der eigenen Grundlinie abgeschlagen werden. Falls der Spielleiter „Krebse“ ansagt, darf sich niemand bewegen. Auch hier wird bei Fehlern das Team gewechselt. Das Spiel ist dann vorbei, wenn alle in einem Team sind, spätestens aber nach 10Min. Nach Ablauf der Zeit wird gezählt, welches Team mehr Mitspieler hat und dementsprechend gewinnt.

Gruppeneinteilungs-

Damit nicht immer die gleichen Teilnehmenden eine Kleingruppe bilden, können Gruppeneinteilungsspiele gespielt werden, um die Gruppe einmal so richtig durchzumischen.

45 Familie Meier

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 10 Min Für beliebige Kleingruppen

Material: Karten mit Familienangehörigen darauf

Der Spielleiter bereitet je nach gewünschter Gruppengröße Karten vor, auf denen ein Familienname und eine Familienrolle steht, „Papa Meier“ oder „Tochter Meier“. Dabei müssen sich die verschiedenen Familiennamen reimen: Meier, Peier, Geier, Reier, Seier,... Für eine Aufteilung in Fünfergruppen, gäbe es dann beispielsweise Papa, Mama, Sohn, Tochter, und Baby der jeweiligen Familie. Die Teilnehmenden ziehen eine Karte. Auf ein Startkommando des Spieleiters hin rufen alle laut den Familiennamen und jeder versucht seine Familie zu finden. Erst wenn alle Familienmitglieder da sind, ist die Gruppe vollständig. Man kann diese Spiel auch als Wettspiel spielen, welche Familie als Erste komplett ist.

46 Das Ende vom Seil

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5 Min Für 2er Gruppen

Material: Seile, Wäscheklammern

Die Seile werden durcheinander hingelegt (für jeweils zwei Teilnehmende ein Seil). Die Seilenden müssen jedoch gut zu erkennen sein. Jeder Teilnehmende pinnt seine Wäscheklammer an ein Seilende. Dabei kann beispielsweise bei einer Gruppe, die sich noch nicht so gut kennt, jeder seinen Namen nennen oder die Wäscheklammer markieren. Anschließend müssen alle Teilenehmenden ihre Wäscheklammern wiederfinden. Da zwei Wäscheklammern an einem Seil sind, finden sich durch die Seile automatisch Zweierpärchen.

47 Lecker! Lecker!

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 3 Min Für beliebige Kleingruppen

Material: Verschiedene Süßigkeiten, Tüten

In einem Stuhlkreis wird (bevor die Teilnehmenden den Raum betreten) unter jeden Stuhl eine Butterbrottüte mit einer kleinen Süßigkeit gelegt. Jede einzelne Süßigkeit ist so oft vorhanden, wie die Größe der Kleingruppe betragen soll. Nachdem alle im Kreis sitzen, dürfen sie die Tüten öffnen. Diejenigen mit der gleichen Süßigkeit finden sich zusammen. Variante: Eingepackte Süßigkeiten kann man auch mit Klebeband unter dem Stuhl befestigen.

48 Nanu, wo ist mein Schuh

Alter: ab 6 Jahren Dauer: 5-10 Min Für beliebige Kleingruppen

Material: Schuhe der Teilnehmer

Jeder Teilnehmende legt einen seiner Schuhe in die Mitte. Der Spielleiter zieht je nach gewünschter Gruppengröße wahllos beispielsweise drei Schuhe aus der Mitte und stellt sie zusammen. Die Schuhbesitzer bilden dann eine Kleingruppe.

49 Bonbonballons

Alter: ab 8 Jahren Dauer: 10 Min Für beliebige Kleingruppene

Material: Luftballons, Bonbons mit verschiedenen Geschmacksrichtungen

Die Gruppe bildet einen Kreis. In der Mitte befinden sich aufgeblasene Luftballons, in die der Spielleiter von dem Aufblasen je ein Bonbon reingesteckt hat (was die Spieler aber nicht wissen). Wenn der Spielleiter das Kommando gibt, nehmen sich alle Teilnehmenden einen Luftballon. Dann bewegen sich alle ein paar Minuten (gegebenenfalls zu Musik) durch den Raum. Der Ballon muss dabei in der Luft gehalten werden, wird aber bei Aufforderung durch den Spielleiter mit einem anderen Spieler getauscht. Irgendwann ruft der Spielleiter „Freiheit den Bonbons!“ und alle versuchen, ihren Ballon zum Platzen zu bringen und das sich darin befindliche Bonbon zu befreien. Anschließend bilden alle Zitronen-, Orangen -, Kiwi-, Himbeer-, und Kirschbonbons eine Gruppe.

50 Kreuzworträtsel

Alter: ab 10 Jahren Dauer: 10 Min Anzahl: bis zu 20 Teilnehmende

Material: Vorbereitete Buchstabenblätter

Jeder Teilnehmende erhält ein Din- A4- Blatt, auf dem ein Buchstabe steht. Der Spielleitende stellt nach Kreuzworträtselart die Aufgabe, daraus Wörter zu bilden (Zum Beispiel: Worin man lesen kann mit 5 Buchstaben; Hauptstadt mit 5 Buchstaben; Heilige Schrift mit 5 Buchstaben ...). Die Teilnehmenden, die mit ihrem Buchstaben ein Wort gebildet haben, sind dann eine Gruppe.
Es werden also so viele Worte benötigt, wie man Gruppen erhalten will. Die Wörter müssen jeweils so viele Buchstaben haben, wie Teilnehmenden zu den Gruppen gehören sollen.

EVANGELISCHE KIRCHE
VON KURHESSEN-WALDECK

Referat Kinder- und Jugendarbeit