

Referat
Kinder und Jugend



ERZBISTUM
HAMBURG

Spieledatei

Reader



Inhaltsverzeichnis

1 Regeln für die Spielleitung	5
1.1 Vorüberlegungen	5
1.1.1 Ziel	5
1.1.2 Gruppe	5
1.1.3 Konkrete Vorbereitung	5
1.2 Durchführung	6
1.2.1 Anleitung	6
1.2.2 Überblick	6
1.2.3 Spielleitung	6
1.2.4 Ende	6
1.3 Nachbereitung	6
2 In Kontakt kommen – Spiele zum Kennenlernen	7
2.1 Funkspiel	7
2.2 Alle die	7
2.3 Zip-Zap	7
2.4 Zimmer frei	8
2.5 Feuerrotes Feuerzeug + Varianten	8
2.6 Assoziationskette	9
2.7 Namensduell	9
2.8 Namen tauschen	10
3 Spiele im Kreis	10
3.1 Kissenrennen	10
3.2 Squird	11
3.3 Nummernorakel	11
3.4 Pferderennen	12
3.5 Zeitungsschlagen	12
3.6 Reifenjagd	13
3.7 Wochenmarkt in Buxtehude	13
3.8 Eisloch, Pinguin, Fische und Co.	13
3.9 Kotzendes Kängeru	14
3.10 Tischklopfen	15
3.11 Parlamentsbank	15
4 Bewegungsspiele - Action	16
4.1 Jamaquaks	16
4.2 Pärchensuchspiel: Hanni sucht Nanni	16
4.3 Bodyguard	16
4.4 Knubbelball	17
4.5 Bierdeckelschlacht – Auf die Deckel fertig los!	17
4.6 Drachenschwanz jagen	18
4.7 Wo ist mein Huhn?	18
4.8 Das etwas andere Chaosspiel – Leichter gesagt als getan!	19
4.9 Cola-Fanta-Spiel – Softdrinks zum Selberhüpfen	19
4.10 Hase und Igel – Wer bietet dem Igel Unterschlupf?	19

4.11 Schlafender Geizhals.....	20
4.12 Klebriges Popcorn- Hüpfst du noch oder klebst du schon?.....	20
4.13 Auf geht's, Goofie!	21
4.14 Krabbencatchen.....	21
4.15 Evolution – Am Anfang war die Zelle.....	22
4.16 Haie und Gerettete.....	22
4.17 Oma, Jäger, Löwe – Lasst euch nicht fangen!	23
4.18 Bayrisch Bulldock	23
4.19 Augen auf: Verstecken - Entdecken.....	24
4.20 Asteroiden.....	24
4.21 Familie Meyer im Zoo.....	25
4.22 Pfannenbaseball – Ich brat' dir eine!	26
4.23 Indianer_innenausbildung – Wo sind all die Indianer_innen hin?	26
4.24 Katz und Maus im Labyrinth	27
4.25 Kotztütenrallye – Sicherheit geht vor!	27
4.26 Katz und Maus im Kreis – Die Maus dreht durch!	28
4.27 Ich dreh am Rad – Alles dreht sich, alles bewegt sich.....	28
4.28 Ostfriesische Schatzsuche – Watt'ne Leitung.....	28
4.29 Supermarkt – Geiz ist geil!	29
5 Gruppeneinteilungsspiele	29
5.1 Puzzle.....	29
5.2 Klebepunkte unter den Stühlen.....	29
5.3 Smarties.....	29
5.4 Beten	29
5.5 Wohnungssuche	30
5.6 Obstsalat.....	30
5.7 Farbmix.....	30
5.8 Familie Meier.....	30
5.9 Tiergruppen.....	30
5.10 Düfte	30
5.11 Schuhsalat.....	30
6 Quellenangaben	31
Kontakt	32

Liebe Jugendleiter_innen, liebe Spielgemeinschaft,

als Gruppenleitung stehen wir häufig vor der Frage, welche Methode, welches Spiel passt für die uns anvertraute Gruppe, für die gegebene Situation, passt zu meinem eigentlichen Ziel? „Wegweisend“ überlegen wir, wie die einzelnen Anforderungen zusammenpassen und wie die Gruppe mein Ziel erreicht. Damit es euch leicht fällt ein geeignetes Spiel zu finden, erhaltet ihr hier eine ausführliche Spielesammlung.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Ausprobieren und Spielen!

1 Regeln für die Spielleitung

Die Aufgabe der Spielleitung umfasst neben der Erklärung der Regeln auch die Art und Weise, wie sie Spiele auswählt, erklärt und begleitet. Sie hat es in der Hand, die anderen für das Spiel zu motivieren und eine gute Spielatmosphäre zu schaffen. Damit dies gelingt, sollten folgende Tipps beachtet werden:

1.1 Vorüberlegungen

Schon mit der Vorbereitung fällt und steigt der Erfolg des Spiels, deshalb ist eine gute Vorbereitung wichtig und folgende Punkte sollten beachtet werden:

1.1.1 Ziel

Die Spielleitung macht sich vor dem Spiel Gedanken über das Ziel des Spiels. Was soll mit dem Spiel erreicht werden? Sich kennenlernen, Ruhe in die Gruppe bringen, sich auspowern, Konzentration fördern, Vertrauen stärken, Mannschaften bilden, den Gruppenzusammenhalt stärken, Spannung erzeugen, Wettbewerb etc. Dies alles können Ziele für ein Spiel sein, doch nicht jedes Spiel ist für jedes Ziel geeignet.

1.1.2 Gruppe

Es gilt, das Spiel auf die Gruppe abzustimmen. Die Spielleitung macht sich Gedanken über die Gruppe und ihre Zusammensetzung.

- Wie alt sind die Teilnehmenden?
- Wie groß ist die Gruppe?
- Welche Interessen und Wünsche sind in der Gruppe vorhanden?
- Gibt es Stärken und Schwächen innerhalb der Gruppe?
- Wie ist die derzeitige Stimmung in der Gruppe?

1.1.3 Konkrete Vorbereitung

Die Spielleitung überlegt sich, wie sie das Spiel erklären will und welche Regeln es gibt. Das benötigte Material muss bereit liegen und die Rahmenbedingungen müssen stimmen (Anzahl der Personen, Zeit, Ort, Räumlichkeiten, Beachtung möglicher Gefahren).

1.2 Durchführung

Für ein erfolgreiches Spiel sind folgende Punkte in der Durchführung unabdingbar und sollten unbedingt beachtet werden.

1.2.1 Anleitung

Leite das Spiel so an, dass alle es verstehen! Die Spielleitung achtet darauf, dass alle Teilnehmenden die Erklärungen und Regeln verstehen. Sie erläutert das Spiel in kurzen und einfachen Worten. Bei komplizierten Spielregeln ergänzt sie ihre Anleitung, indem sie den Spielablauf mit einer mitspielenden Person demonstriert oder in Zeitlupe durchspielt. Außerdem wählt sie einen Standpunkt, von dem aus sie alle sehen können, und spricht laut und deutlich. Um das Spiel anschaulicher zu gestalten, überlegt sie sich eine Rahmengeschichte und motiviert so die Teilnehmenden. Am Ende der Erklärungen lässt sie Raum für Rückfragen und beantwortet diese.

1.2.2 Überblick

Behalte den Überblick! Die Spielleitung geht auf Variationsvorschläge der Gruppe flexibel ein und lässt Veränderungen des Regelwerkes zu, um so die Motivation der Teilnehmenden zu erhöhen. Wenn sich Spielregeln als ungeeignet erweisen, werden sie von der Spielleitung geändert, oder ein alternatives Spiel wird von ihr vorgeschlagen. Die Spielleitung sollte möglichst oft selbst mitspielen, denn das fördert den Spielverlauf und die Motivation.

1.2.3 Spielleitung

Gib die Spielleitung nicht aus der Hand! Wer die Regeln erklärt, muss auf deren Einhaltung achten. Die Spielleitung ist dafür verantwortlich, dass die Teilnehmenden sich an die Regeln halten. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, dass einige Teilnehmende bewusst oder unbewusst die Regeln übertreten. Dann muss die Spielleitung gegebenenfalls das Spiel unterbrechen und nochmals auf die Regeln hinweisen. Nur die Spielleitung hat das Recht, Regeln zu ändern, das Spiel zu beenden oder frühzeitig abzubrechen.

1.2.4 Ende

Beende das Spiel! Die Spielleitung legt fest, wann ein Spiel zu Ende ist. Bei der Spielerklärung kündigt sie an, ob das Spiel nach einer bestimmten Zeit zu Ende ist, wenn alle einmal dran waren oder wenn sie die letzte Runde ansagt. Dabei ist darauf zu achten, dass das Spiel nicht langweilig wird, sondern kurz nach dem Höhepunkt beendet wird.

1.3 Nachbereitung

Reflektiere dein Spielleitungsverhalten! Nach dem Spiel sollte noch Zeit sein, um das eigene Spielleitungsverhalten zu reflektieren, d.h. die Spielleitung soll sich kurz darüber Gedanken machen, wie die Erklärung und die Durchführung des Spiels gelaufen sind. Dazu kann eine Rückmeldung der Teilnehmenden eingeholt werden.

2 In Kontakt kommen – Spiele zum Kennenlernen

Spielerisch in Kontakt kommen, kann speziell für neu zusammengekommene Gruppen den Anfang erleichtern und neben dem Spaßfaktor kann man seinen Gegenüber auch gleich kennenlernen.

2.1 Funkspiel

Material: -

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: ab 10 Personen

Die Mitspielenden stehen oder sitzen im (Stuhl-) Kreis. Eine Person beginnt zu „funken“, indem sie beide Daumen mit der Spitze an die Schläfen drückt und mit beiden Händen winkt. Die Person rechts daneben winkt mit der linken Hand, die Person links daneben mit der rechten Hand. Der/die Funker_in funkt jemanden an mit dem Satz: „ Hier Hauptfunker_in (Name) mit dem/der Nebenfunker_in (Name der Person rechts) und dem/der Nebenfunkerin (Name der Person links) funkt an Funker_in (Name)“. Der/Die „Angefunkte“ muss mit den beiden Nebenfunker_innen sofort reagieren und in der gleichen Weise funken. Wer sich verspricht, scheidet aus und kann sich auf den Boden setzen.

2.2 Alle die ...

Material: Stühle

Gruppe: ab 10 Personen

Alle Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis. Eine Person hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Sie muss sich nun eine Eigenschaft ausdenken, die auf einige Mitspielende zutrifft, z. B. „alle, die einen Ohrring haben“ oder „ alle, die Turnschuhe tragen“. Nun müssen alle Personen, auf die die Eigenschaft zutrifft, aufstehen und versuchen, sich einen anderen Platz zu suchen, ebenso die Person aus der Mitte. Auf den eigenen Platz darf man sich nicht setzen. Nun bleibt wieder jemand übrig und das Spiel beginnt von vorne. Bei „alle gelbe Socken“ müssen alle Mitspielenden die Plätze wechseln.

2.3 Zip-Zap

Material: -

Gruppe: ab 10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte und zeigt auf eine andere Person im Kreis. Sie sagt dazu jeweils „Zip“ oder „Zap“. Bei Zap muss die angesprochene Person den Namen der rechts neben ihr sitzenden Person sagen, bei „Zip“ den Namen der links neben ihr sitzenden Person. Sie hat dazu drei Sekunden Zeit. Wenn die Antwort falsch ist, muss die angesprochene Person in die Mitte.

2.4 Zimmer frei

Ziel: Warm Up, Kennenlernen

Material: DIN A3 Plakate, Stifte, Tesa- Krepp oder Wäscheklammern

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: ab 8 Personen

Alle Teilnehmenden erhalten ein leeres DIN-A3-Plakat und einen Stift und schreiben die Antworten von vorgegebenen Fragen (z.B. Mein Highlight in diesem Jahr, Ich freue mich auf...) irgendwo verstreut kreuz und quer auf ihr Plakat und heften es sich anschließend mit Tesa-Krepp oder mit Wäscheklammern an den Rücken. Jede_r Teilnehmende geht nun auf Wanderschaft, um die Informationen auf den Blättern der anderen zu lesen. Sobald er/sie eine für ihn/sie interessante Mitteilung entdeckt hat, kommt er/sie mit der betreffenden Person zwanglos ins Gespräch. Nachdem jede_r die Möglichkeit hatte, mit mehreren Personen in Kontakt zu treten und sich auszutauschen, können nun von den anderen Teilnehmenden weitere Informationen auf das Plakat geschrieben werden, die inhaltlich von gemeinsam gemachten Erfahrungen handeln. In einer abschließenden Runde können 1-2 Sachen von dem eigenen Plakat vorgelesen werden.

2.5 Feuerrotes Feuerzeug + Varianten

Material: -

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: ab 6 Personen

Alle sitzen in einem Kreis, eine Person fängt an und sagt: „Ich heiße Egon, wohne in Erlangen und esse gerne Eis“. Zum Kennenlernen sollte der Name stimmen, für Wohnort und Speise ist der Anfangsbuchstabe des Vornamens ausschlaggebend. Nun kommt die nächste Person in den Kreis. Sie stellt zuerst die Person vor, die vor ihr in der Mitte war: „Das ist Egon, er wohnt in Erlangen und isst gerne Eis und ich heiße ..., wohne in... und esse gerne ...“. So geht es weiter, wobei jede Person alle Gruppenteilnehmenden, die vor ihr an der Reihe waren, wiederholen muss.

Variante:

Anstelle von Lieblingsgericht und Wohnort kann man gerne anderes finden (Lieblingsschulfach, Musikgruppe, Lieblingslied, ...) Auch zusätzlich zum Namen kann man ein passendes Adjektiv suchen, das denselben Anfangsbuchstaben hat. Bsp.: „Ich bin der spinnende Stefan...“, „Ich bin der charismatische Christoph...“.

2.6 Assoziationskette

Material: -

Zeit: ca. 10 Minuten

Gruppe: ab 5 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Alle Mitspielenden sitzen am besten im Kreis. Nun fängt die Spielleitung an, einen Begriff zu sagen, z. B. Schule. Die nächste Person muss nun etwas sagen, was ihr zu diesem Begriff spontan einfällt. So setzt sich das Spiel fort. Jede Person sagt etwas auf den Begriff der vorhergehenden Person. Nach einiger Zeit hält die Spielleitung das Spiel an und nun muss versucht werden, alle Begriffe rückwärts der Reihe nach aufzusagen.

2.7 Namensduell

Material: Bettlaken oder große Decke (oder Schwungtuch)

Zeit: 10-20 Minuten

Gruppe: 12-20 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Die Spielleitung sucht sich noch eine zweite Person aus, die ihr bei der Durchführung des Spiels hilft. Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die Spielleitungen halten ein großes Tuch (Bettlaken oder Schwungtuch) hoch. Auf beiden Seiten des Tuches nimmt eine Kleingruppe Platz. Die beiden Gruppen dürfen sich nicht sehen. Beide Gruppen suchen nun in aller Stille eine Person aus. Diese setzen sich mit dem Gesicht zum Tuch gewandt einander gegenüber. Auf ein vereinbartes Zeichen lassen die Spielleitungen das Tuch fallen und die beiden müssen so schnell wie möglich den Namen ihres Gegenübers nennen. Wer dies zuerst schafft, darf die andere Person in die eigene Mannschaft mitnehmen. Das Spiel wird fortgesetzt, indem jede Mannschaft wieder eine Person bestimmt, die vor dem Tuch Platz nimmt.

Variante A:

Statt einer Person können auch zwei Personen vor dem Tuch Platz nehmen und so schnell wie möglich die Namen der anderen nennen.

Variante B:

Die Personen sitzen mit dem Rücken zum Tuch und versuchen, anhand der Personenbeschreibung der übrigen Gruppenmitglieder herauszufinden, wer Rücken an Rücken mit ihnen sitzt.

Kommentar:

Das Namensduell eignet sich gut, bereits erlernte Namen in einem zweiten Anlauf noch einmal aufzufrischen bzw. zu vertiefen.

2.8 Namen tauschen

Material: -

Zeit: 10-20 Minuten

Gruppe: ab 10 Personen

Immer zwei Teilnehmende stellen sich zu zweit auf. Anschließend nennen sie sich gegenseitig ihren Vor- und Nachnamen. Nun tauschen die beiden Personen ihre Namen und gehen mit diesem zu einer weiteren Mitspielenden Person. Dieser stellen sie sich dann mit dem falschen Namen vor. Anschließend werden erneut die Namen getauscht. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis jemand bei der Vorstellung auf seinen wirklichen Namen trifft und diesen wieder bekommt. Sobald eine Person dies geschafft hat, meldet sich lautstark und scheidet anschließend aus dem Spiel aus.

3 Spiele im Kreis

3.1 Kissenrennen

Ziel: Kooperation, Bewegung

Material: 2 Kissen

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Kleingruppen, 10-50 Personen

Achtung: Eine gerade Teilnehmeranzahl ist erforderlich.

Wer gewinnt die Formel 1? Die Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis und zählen abwechselnd ab, sodass zwei Kleingruppen entstehen (1, 2, 1, 2, 1...). Eine Person in der ersten Gruppe und eine Person in der zweiten Gruppe, die sich im Stuhlkreis gegenüber sitzen, erhalten je ein Kissen. Auf ein Zeichen der Gruppenleitung hin wird das Kissen im Uhrzeigersinn jeweils immer zur nächsten Person der eigenen Mannschaft weitergegeben, bis ein Kissen das andere überholt hat. Die gegnerische Mannschaft darf das Kissen nicht aufhalten.

Variation:

Die Spielleitung ruft mitten im Spiel: „Richtungswechsel!“ und das Kissen muss in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben werden.

3.2 Squirld

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: ab 6 Personen

Alle Mitspielenden bilden einen Kreis. Die Spielleitung, genannt „Squirld-Master“, steht in der Mitte des Kreises und bildet mit seinen beiden Händen eine Pistole (Squirld-Gun = gefaltete Hände mit ausgestreckten und aneinandergelegten Zeige- und Mittelfingern). Die Teilnehmenden bilden dieselbe Squirld-Gun. Zu Beginn des Spiels übt die Spielleitung mit allen das Geräusch einer Squirld-Gun ein: „skuöört“ (maximale Lautstärke). Die Spielleitung zielt mit seiner Squirld-Gun auf eine beliebige Person des Kreises. Diese hat die Aufgabe sich zu ducken. Tut sie dies nicht, scheidet sie aus. Die zwei Personen zu ihrer rechten und linken müssen sich nun gegenseitig abschießen – mit entsprechendem Geräusch. Wer als Letzte_r schießt, scheidet aus. Ausscheiden muss auch, wer schießt oder sich duckt, obwohl er nicht an der Reihe ist. Ausgeschiedene Personen setzen sich auf den Boden. Die sitzenden Personen werden fortan im Spielverlauf nicht mehr beachtet.

Finale: Wenn nur noch zwei Teilnehmende stehen, werden diese Rücken an Rücken in die Mitte gestellt. Die Spielleitung zählt nun von 1 an aufwärts. Mit jeder Zahl gehen beide einen Schritt auseinander. Lässt die Spielleitung eine Zahl aus, müssen sich die beiden umdrehen und schießen. Wer als erstes schießt, ist der gesuchte Squirld-Master-Assistent und hat das Spiel gewonnen.

Wichtig: Das Spiel lebt von seiner Geschwindigkeit, die von der Spielleitung bestimmt wird. Sie entscheidet im Zweifelsfall auch, wer ausscheidet.

3.3 Nummernorakel

Ziel: Gruppe im Blick haben, Sinne schärfen

Material: Augenbinde, Stuhlkreis

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-20 Personen

Wer kann am besten schleichen? Nachdem alle Mitspielenden durchnummeriert wurden, steht eine Person mit verbundenen Augen in der Mitte eines Stuhlkreises und ist das Nummernorakel. Die restlichen Spielenden setzen sich auf die Stühle. Die Aufgabe der blinden Person ist es nun, zwei Nummern zu nennen, die dann ihre Plätze wechseln müssen. Das Nummernorakel versucht dabei, einen der beiden Spielenden bei dem Platztausch zu orten und zu berühren. Schafft sie dies, wird die ertappte Person zum Nummernorakel. Schafft sie dies nicht, nennt sie erneut zwei Nummern, die ihre Plätze tauschen.

Tip: Bei größeren Gruppen können mehrere Nummern gleichzeitig genannt werden, die die Plätze tauschen.

3.4 Pferderennen

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: ab 10 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Alle Teilnehmenden knien ganz eng nebeneinander im Kreis auf dem Boden (oder sitzen im Stuhlkreis). Die Spielleitung ist Reporter_in bei einem Pferderennen, spielt aber auch mit.

Figuren während des Rennens: Start/Pferde traben (alle klatschen mit den Händen auf die Oberschenkel oder auf den Boden, Rechtskurve (alle Oberkörper neigen sich nach rechts), Linkskurve (alle Oberkörper neigen sich nach links), Hürde (alle Springen hoch), Hürde mit Wassergraben (hochspringen und danach schütteln), vorbei an der Tribüne mit kreischenden Frauen (alle kreischen), vorbei an der Tribüne der enttäuschten Männer (alle machen puuuuh), vorbei an der Tribüne der Fotografen (klick, klick, klick), vorbei an der Tribüne des Präsidenten (alle halten die Hand zum Kopf als Gruß), Endspurt (alle geben noch einmal alles), Zielfoto (alle grinsen).

3.5 Zeitungsschlagen

Ziel: Reaktionsschnelligkeit fördern, Bewegung, Namen lernen

Material: Stuhlkreis, zusammengerollte Zeitung oder Schaumstoffstab, Eimer

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-30 Personen

Achtung: Nicht zu fest schlagen und nur auf die Beine zielen.

Alle sitzen im Kreis. Eine Person bekommt die Zeitungsrolle und stellt sich in den Kreis. Dann berührt sie das Bein einer Mitspielenden Person im Stuhlkreis und legt die Zeitung in den Eimer, der in der Mitte des Kreises steht. Nachdem die Person im Stuhlkreis berührt wurde, versucht sie, möglichst schnell die Zeitung aus dem Eimer zu nehmen und die schlagende Person damit zu berühren, bevor diese sich auf den frei gewordenen Platz setzt. Gelingt ihr das, muss die schlagende Person in der Mitte des Kreises bleiben und sein Glück erneut versuchen. Erwischt sie die schlagende Person nicht, muss sie nun in die Mitte und „die Zeitung austragen“.

Variation:

Bei einer größeren Gruppe können zwei Zeitungen eingesetzt werden und vor dem Berühren einer Person muss deren Name genannt werden.

3.6 Reifenjagd

Ziel: Kooperation, Koordination, Bewegung

Material: Gymnastikreifen

Zeit: 5-10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-50 Personen

Welcher Reifen ist der schnellste? Die Spielenden bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. An einer Stelle des Kreises wird zwischen zwei Personen, die kurz ihre Hände loslassen, ein Gymnastikreifen eingehängt. Die Aufgabe der Gruppe ist es nun, den Gymnastikreifen einmal durch den Kreis wandern zu lassen, ohne dabei die Hände loszulassen.

Tip: Je größer die Gruppe ist, desto mehr Reifen können eingesetzt werden.

Variation:

Die Reifen können sich in entgegengesetzte Richtungen bewegen, z.B. rote Reifen mit dem Uhrzeigersinn und gelbe Reifen dagegen.

3.7 Wochenmarkt in Buxtehude

Ziel: Bewegung, Koordination

Material: Stuhlkreis

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-30 Personen

Die dümmsten Bauern haben die besten Standplätze. Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis und befinden sich auf dem Wochenmarkt im kleinen Örtchen Buxtehude. Hier haben alle Bauern, die mit ihren Marktwagen aus den Bauernschaften kommen, einen festen Standplatz (Stühle). Da nun der Standplatz vor der Metzgerei wegen Bauarbeiten gesperrt ist, bringt dies die norddeutsche Sturheit im Dorf durcheinander: Ein Bauer ist immer ohne Standplatz (er steht in der Mitte des Kreises) und versucht sich nun irgendwo einen anderen Platz zu erhaschen, während sich die anderen Bauern mit Rufen, Zuzwinkern und anderen Zeichen untereinander verständigen und ihre Standorte wechseln.

3.8 Eisloch, Pinguin, Fische und Co.

Material: 3 Würfel

Zeit: 10-30 Minuten

Gruppe: bis 12 Personen

Alter: ab 10

Eine Person in der Spielrunde würfelt mit drei Würfeln. Die Spielleitung, die das Systemspiel kennt, erklärt, was sie auf den Würfeln sieht. Sie interpretiert das Würfelbild und die anderen sollen mit jedem neuen Wurf und immer neuen Erklärungen herausfinden, wann „was“ zu sehen ist. Sie sagt z.B. Ich sehe 2 Eislöcher, 6 Pinguine und 9 Fische.

Erklärung: Ein Eisloch ist zu sehen, wenn ein Würfelauge in der Mitte steht (bei 1, 3 und 5). Pinguine stehen nur um Eislöcher herum. Fische schwimmen unter dem Eis (alle Würfelaugen auf der Unterseite der Würfel). Zusätzlich kann man noch am Horizont Eisbären auftauchen lassen (Anzahl der Finger auf dem Tisch).

3.9 Kotzendes Känguru

Ziel: Reaktionsschnelligkeit, Bewegung

Material: -

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-30 Personen

Ein Besuch im Zoo und anderswo! Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die Spielleitung stellt einige Figuren aus der unten stehenden Liste mit den entsprechenden Bewegungen vor. Eine freiwillige Person begibt sich in die Mitte des Kreises, zeigt auf eine Person im Kreis und nennt eine Figur. Diese Person muss nun in Zusammenarbeit mit den Personen links und rechts von ihr die genannte Figur darstellen. Unterläuft einer der mitspielenden Personen dabei ein Fehler oder reagiert sie zu langsam, muss sie in die Mitte wechseln.

Elefant: Die mittlere Person stellt mit seinen Armen den Rüssel des Elefanten dar. Die beiden Personen links und rechts von ihr deuten mit ihren Armen die großen Ohren an.

Das kotzende Känguru: Die mittlere Person deutet mit ihren Armen den Beutel des Kängurus an. Die beiden Personen links und rechts von ihr täuschen geräuschvoll das Erbrechen in diesen Beutel vor.

Ente: Die mittlere Person stellt mit ihren Händen den Schnabel der Ente dar. Die beiden Personen links und rechts von ihr gehen in die Hocke, drehen sich um und wackeln dabei mit dem Hinterteil.

Kuh: Die mittlere Person kniet sich auf den Boden. Die beiden Personen links und rechts von ihr deuten das Melken der Kuh an.

Toaster: Die beiden Personen links und rechts stehen sich mit ausgestreckten Armen gegenüber. Die mittlere Person stellt das Toastbrot dar, das auf der Stelle hüpfert und „ping, ping“ ruft.

Mixer: Die mittlere Person legt seine Zeigefinger auf die Köpfe der beiden Personen links und rechts neben ihr. Diese drehen sich dabei wie Rührstäbe um sich selbst.

Waschmaschine: Die beiden Personen links und rechts stellen mit ihren Armen das Gehäuse einer Waschmaschine dar. Die mittlere Person dreht darin ihren Oberkörper und den Kopf.

Fernseher: Die beiden Personen links und rechts stellen mit ihren Armen den Fernseher dar. Die mittlere Person streckt ihren Kopf durch den Bildschirm und spielt eine beliebige Fernsehsequenz nach.

Tipp: Es bietet sich an, erst mit drei unterschiedlichen Figuren anzufangen und die Schwierigkeit allmählich zu steigern. Spaß macht es, wenn selbstausedachte Figuren mit eingebracht werden.

3.10 Tischklopfen

Material: -

Zeit: 10-15 Minuten

Gruppe: ab 8 Personen

Alle Teilnehmenden sitzen um einen oder mehrere Tische. Alle legen ihre Hände mit der Handfläche nach unten auf den Tisch und zwar so, dass man jeweils eine Hand zwischen die Hände der Person zur Rechten und der Person zur linken legt. So hat jede Person zwei Hände zwischen ihren eigenen. Die Spielleitung startet nun, indem sie mit der Handfläche auf den Tisch klopft und eine Richtung vorgibt. Nun muss immer eine Person nach der anderen klopfen, wie eine Art Laola-Welle auf dem Tisch. Wird zweimal geklopft, so ändert sich die Richtung. Klopft eine Person falsch, so muss sie diese Hand herausnehmen. Das Spiel endet mit den letzten beiden Personen, die übrigbleiben.

3.11 Parlamentsbank

Ziel: Strategien entwickeln, Konzentration und Merkfähigkeit fördern

Material: Kreppband zur Markierung der Mannschaften, Stuhlkreis mit einem zusätzlichen Stuhl

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 12-30 Personen

Welche Partei hat den besten Überblick? Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis und wird durch Abzählen in zwei gleich große Mannschaften (Parteien) eingeteilt. Die Unterscheidung der Teams kann z.B. durch einen Klebestreifen für die Personen (Politiker_innen) einer der Parteien deutlich gemacht werden. In diesem Kreis sind vier nebeneinander stehende Stühle (Parlamentsbank) besonders kenntlich gemacht (z.B. durch näheres Zusammenstellen oder durch ein Klebeband) und sind durch vier mitspielende Personen besetzt. Zudem gibt es im Kreis einen Stuhl, der nicht besetzt ist. Ziel beider Parteien ist es, die Parlamentsbank ausschließlich mit eigenen Politiker_innen zu besetzen.

Dazu darf sich der/die Politiker_in, der/die links von dem freien Stuhl sitzt, eine_n anderen Politiker_in (aus der eigenen oder aus der anderen Partei) zu sich wünschen, der/die sich auf den freien Stuhl setzt. Danach ist die Person links neben dem frei gewordenen Stuhl an der Reihe. Durch geschicktes Aufrufen der mit- und gegenspielenden Personen müssen die Mannschaften nun versuchen, die Parlamentsbank ausschließlich mit Politiker_innen der eigenen Partei zu besetzen. Ist dies gelungen, ist die Spielrunde zu Ende.

Tipp: Die Spielleitung kann zwar am Spiel teilnehmen, sollte aber darauf achten, dass die Teilnehmenden nicht zu lange überlegen, wenn sie an der Reihe sind, da das Spiel sonst schnell langweilig wird. Dazu kann ein Zeitlimit von fünf bis zehn Sekunden abgesprochen werden.

Variation:

Die Teilnehmenden schreiben vor Beginn des Spiels ihre Namen auf einen Zettel, ziehen einen Namenszettel und nehmen den gezogenen Namen an. Da niemand die gezogenen Namen der Anderen kennt, können diese erst durch Ausprobieren herausgefunden werden. Um noch mehr Verwirrung zu stiften, können die Person, welche sich eine andere Person herbeiwünscht, und die Person, die herbeigewünscht wird, ihre Namenszettel tauschen.

4 Bewegungsspiele - Action

4.1 Jamaquaks

Die Jamaquaks sind fröhliche, lebenslustige Tiere. Leider hat sich ihr Lebensraum stark verändert, ihre Lebensgrundlage, ein besonderes Nahrungsmittel, geht zur Neige. Aus diesem Grund versuchen die Jamaquaks ihren Kopf zu retten, indem sie die anderen Jamaquaks unter lautstarken Geräuschen rückwärts von der Insel „pötern“.

Körperhaltung der Jamaquaks: Ihr Rücken ist verkrümmt (sie fassen mit den Händen an ihre Knöchel), sie können nur rückwärtsgehen und geben klägliche Fieplaute von sich. Ein Seil liegt im Kreis und stellt die Insel dar.

4.2 Pärchensuchspiel: Hanni sucht Nanni

Ziel: Bewegung, Schnelligkeit

Material: Namenszettel mit Pärchen, Musik

Zeit: ca. 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Vor dem Spiel werden Karten mit berühmten Paaren (z.B. Dick und Doof, Adam und Eva, Daisy und Donald) beschriftet. Dabei darf immer nur ein Name auf einem Zettel stehen. Jede Person zieht einen Zettel und tauscht, während die Musik läuft, den Zettel immer wieder mit anderen Personen. Dabei dürfen die Zettel nicht geöffnet werden. Sobald die Musik aufhört, wird der Zettel gelesen und jede Person muss ihre_n Partner_in suchen. Wenn sie sich gefunden haben, kniet sich eine Person auf alle Viere und die andere Person setzt sich darauf. Das Pärchen, das sich als letztes findet, scheidet aus und gibt die jeweiligen Zettel bei der Spielleitung ab. Die Musik wird nun wieder eingespielt, die Zettel wieder zusammengefaltet und weitergegeben und das Spiel geht weiter. Gewonnen hat das Pärchen, das am Ende noch übrig ist.

Tipp: Bei großen Gruppen können am Anfang mehrere Pärchen ausscheiden, damit das Spiel nicht zu lange dauert.

4.3 Bodyguard

Ziel: Bewegung, Koordination

Material: weicher Ball

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 12 Personen

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Nachdem eine Person zum Superstar und eine andere Person zu seinem Bodyguard bestimmt wurden, stellen sie sich beide in die Mitte des Kreises. Jetzt versuchen die Mitspielenden aus dem Kreis den Superstar mit einem weichen Ball zu treffen. Der Bodyguard muss dies verhindern. Falls der Star getroffen wird, muss die Person, welche getroffen hat als Bodyguard in die Mitte, der vorherige Bodyguard wird zum Superstar.

Variation:

Um die Schnelligkeit zu steigern, kann ein zweiter Ball ins Spiel gebracht werden.

4.4 Knubbelball

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Material: Ball (Tennisball, Softball)

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: ab 10 Personen

Ort: Große, freie Fläche z.B. Wiese

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich jeweils hintereinander aufstellen. Die erste Person der einen Mannschaft (A) wirft den Ball möglichst weit weg. Die andere Mannschaft (B) muss zum Ball rennen, sich in einer Reihe aufstellen und den Ball von hinten durch die Beine bis zur ersten Person durchgeben. In dieser Zeit umrundet die Person, welche den Ball geworfen hat ihre eigene Mannschaft (A), die sich zusammengeknubbelt hat. Die Umrundungen werden gezählt. Wenn die zweite Mannschaft (B) den Ball komplett durchgegeben hat, wird der Ball von dieser Mannschaft weggeworfen und die werfende Person umrundet ihre Mannschaft (B) und die andere Mannschaft (A) muss nun zum Ball rennen. Die Mannschaft mit den meisten Umrundungen gewinnt.

4.5 Bierdeckelschlacht – Auf die Deckel fertig los!

Ziel: Bewegung, Reaktionsschnelligkeit

Material: pro Person ca. 5 Bierdeckel oder Softbälle, Seil

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Kleingruppen, Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Das Spielfeld wird mit einem Seil in zwei Hälften unterteilt. Nachdem zwei Mannschaften eingeteilt wurden, erhält jede Mannschaft eine bestimmte Anzahl Bierdeckel und begibt sich in ihre Spielhälfte. Auf „Los!“ geht's los und mit unglaublicher Schnelligkeit müssen die Teilnehmenden in einer begrenzten Zeit möglichst viele Bierdeckel in das Feld der gegnerischen Mannschaft werfen. Hierbei müssen die Deckel einzeln geworfen werden. Dabei werden auch die Deckel zurückgeworfen, die von der gegnerischen Mannschaft im eigenen Feld gelandet sind. Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden die Deckel im eigenen Spielfeld gezählt und die Mannschaft mit den wenigsten Deckeln hat gewonnen.

Variationen:

Als Wurfmaterial können auch Softbälle dienen. Das Spiel kann mit vier Gruppen gespielt werden. Dann wird das Spielfeld in der Mitte durch zwei Seile kreuzförmig aufgeteilt und alle Gruppen spielen gegeneinander.

4.6 Drachenschwanz jagen

Material: Tücher

Zeit: 10-20 Minuten

Gruppe: ab 10 Personen

Alle Teilnehmenden stehen hintereinander und halten sich an den Schultern fest. Sie bilden einen Drachen. Bei Beginn des Spieles muss nun die erste Person der Schlange versuchen, das Tuch hinten im Gürtel der letzten Person zu fangen, doch keiner darf die Schultern des Vordermannes loslassen. Ist das Tuch gefangen, so werden die Positionen gewechselt. Es können auch immer mehrere Drachen gegeneinander antreten.

4.7 Wo ist mein Huhn?

Ziel: Kooperation, Bewegung

Material: Gummi-Huhn, Seil zum Markieren

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: ab 10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Ort: Große, freie Fläche z.B. eine Wiese

Die Spielleitung steht der Gruppe in einer Entfernung von ca. 30-40 Metern gegenüber. Die Gruppe steht hinter einer Bodenmarkierung. Die Spielleitung legt das Huhn auf den Boden, dreht sich von der Gruppe weg und ruft: «Wo ist mein Huhn?» Nun dürfen die Teilnehmenden in Richtung Huhn laufen. Hat die Spielleitung ihren Satz beendet, dreht sie sich wieder zur Gruppe. Bewegt sich jetzt noch eine Person, so wird sie von der Spielleitung zurück hinter die Markierung geschickt. Hat eine Person das Huhn erreicht, so darf sie das Huhn aufheben und hinter ihrem Rücken verstecken oder sich umdrehen (aber nicht z.B. das Huhn unter seinen Pulli stecken). Die Spielleitung darf nun einmal raten, wer das Huhn in der Hand hält. Hat sie Recht, so bekommt sie das Huhn zurück und die ganze Gruppe muss zurück hinter die Markierung. Hat die Spielleitung falsch geraten, geht das Spiel weiter, indem sie sich umdreht und wieder nach ihrem Huhn ruft. Das Huhn darf unter den Teilnehmenden weitergegeben werden. Die Spielleitung darf pro Durchgang einmal raten, wer das Huhn hat. Das Spiel ist beendet, wenn die Teilnehmenden es geschafft haben, das Huhn hinter die Markierung zu bringen.

4.8 Das etwas andere Chaosspiel – Leichter gesagt als getan!

Ziel: Chaos, Bewegung

Material: Arbeitsaufträge

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 6-20 Personen

Achtung: Die Arbeitsaufträge sollten so gestellt werden, dass weder Menschen noch Gegenstände beschädigt werden.

Die Spielleitung bereitet Zettel vor, auf denen Aufträge wie zum Beispiel „Öffne die Tür!“ oder „Lösche das Licht!“ stehen. Gleichzeitig gibt es den Gegenauftrag, wie zum Beispiel „Schließe die Tür!“ oder „Schalte das Licht an!“. Jede_r Teilnehmende zieht einen Auftrag und versucht, diesen auszuführen. Die Spielleitung beendet das Spiel, wenn das größte Chaos herrscht.

Tipp: Es können andere Teilnehmende in den Arbeitsauftrag einbezogen werden, wie z.B.: „Tanze mit Peter!“ und entgegengesetzt dazu „Verhindere, dass jemand mit Peter tanzt!“

4.9 Cola-Fanta-Spiel – Softdrinks zum Selberhüpfen

Ziel: Bewegung

Material: Seil

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Ein Seil wird als Linie ausgelegt. Die Teilnehmenden stellen sich auf eine Seite des Seils. Folgende Kommandos werden der Gruppe erklärt: Cola: rechts vom Seil, Fanta: links vom Seil, Spezi: ein Bein rechts, ein Bein links, Sprite: in die Hocke. Die Spielleitung ruft nun die verschiedenen Kommandos und die Teilnehmenden müssen sich möglichst schnell passend zum jeweiligen Kommando hinstellen. Falls sie falsch reagieren oder das Seil berühren, scheiden sie aus. Je schneller die Kommandos kommen, desto witziger ist es.

4.10 Hase und Igel – Wer bietet dem Igel Unterschlupf?

Ziel: Bewegung, Koordination

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Auf einem abgesteckten Feld verteilen sich die Mitspielenden eingehakt in Zweiergruppen. Zwei Spielende sind Hase und Igel. Der Hase hat die Aufgabe, den Igel zu fangen. Schafft er dies, werden die Rollen getauscht. Der Igel hat aber die Möglichkeit sich bei einem Pärchen einzuhaken, um sich so zu retten. Von dem Paar, bei dem der Igel Unterschlupf gefunden hat, wird nun derjenige, der außen steht, zum Hasen. Der ehemalige Hase wird zum Igel und somit zum Gejagten.

Tipp: Je schneller Hase und Igel ihre Positionen wechseln, desto lustiger ist das Spiel.

4.11 Schlafender Geizhals

Material: Augenbinde, Gegenstand (z.B. ein Schlüssel)

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: 10- 20 Personen

Eine Person spielt den schlafenden Geizhals, der seinen Schatz hütet. Sie sitzt dabei auf dem Boden (oder auf einem Stuhl) und vor ihr liegt ein „Schatz“ (Gegenstand, s.o.). Der Geizhals hat große Angst, dass ihm sein Schatz einmal geklaut wird, deshalb passt er gut auf. Aber auch der größte Geizhals wird irgendwann müde und schläft ein. Deshalb hat er die Augen verbunden. Alle Umstehenden stehen oder sitzen mindestens 5-6 Meter entfernt im Kreis um den Geizhals herum und schleichen sich auf ein Startkommando hin an. Der Geizhals hat einen sehr leichten Schlaf und hört jedes Geräusch. Wenn er etwas hört, deutet er in die entsprechende Richtung. Die geräuschverursachende Person muss daraufhin stehen bleiben und darf sich nicht weiter anschleichen. Die Spielleitung muss im Zweifelsfall entscheiden, ob der Geizhals auf eine bestimmte Person gezeigt hat.

Gelingt es dem Geizhals, alle zum Stehen zu bringen, so hat er gewonnen und seinen Schatz verteidigt. Wer den Schatz erwischt, darf in der nächsten Runde der Geizhals sein.

Variante für sehr heiße Sommertage:

Der Geizhals deutet nicht mit dem Finger, sondern er spritzt mit einer Wasserpistole oder mit einem Wasserspender. Wer nass wird, muss stehen bleiben.

4.12 Klebriges Popcorn- Hüpfst du noch oder klebst du schon?

Ziel: Bewegung, Auspowern

Material: -

Zeit: 5 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Personen

Die Gesamtgruppe steht in einem abgesteckten Spielfeld. Alle Teilnehmenden sind Maiskörner, die hüpfen und dabei „heiß, heiß“ rufen. Die Spielleitung wählt eine Person aus, welche zu Popcorn wird, „pop, pop“ ruft und hüpfend versucht, die restlichen Teilnehmenden zu fangen. Wird eine Person gefangen, wird sie auch zu Popcorn und versucht ebenfalls die anderen Teilnehmenden zu fangen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Maiskörner zu Popcorn geworden sind.

Variation:

Das Popcorn kann auch zusammenkleben und muss an den Händen gefasst die Mais-körner fangen.

4.13 Auf geht's, Goofie!

Material: -

Zeit: 10-20 Minuten

Gruppe: ab 12 Personen

Alter: ab 12 Jahren

„Goofie“ ist ein sanftes, freundliches Wesen, das wächst. Wenn es darum geht, dass Leute miteinander in Kontakt kommen und sich dabei wohl fühlen – Goofie macht's möglich. Goofie wird von allen Teilnehmenden aufgesucht, bzw. sie suchen seinen Kontakt. Alle wollen ein Teil von ihm werden.

Stellt euch in einer lockeren Gruppe auf, schließt die Augen und beginnt umherzuwandern. Wenn ihr auf eine Person trefft, dann schüttelt ihr die Hand und fragt: „Goofie?“ Kommt von der Person ein fragendes „Goofie?“ zurück, dann war sie es nicht. Mit geschlossenen Augen sucht ihr weiter. Während alles händeschüttelnd umherirrt und nach „Goofie?“ fragt, flüstert die Spielleitung einer Person zu, dass sie Goofie ist. Da Goofie sehen kann, öffnet es die Augen. Wenn jemand von euch mit Goofie zusammentrifft, ihm die Hand reicht und jene sanfte Frage stellt, kommt keine Antwort. Fragt noch einmal, um ganz sicher zu gehen „Goofie?“- Wieder keine Antwort: Super! Ihr habt Goofie gefunden. Jetzt dürft ihr auch die Augen öffnen, denn ihr seid nun Teil von Goofie, dessen Hand ihr festhaltet. Die freie Hand bleibt zum Händeschütteln, wenn jemand mit euch zusammenstößt. Aber gebt keine Antwort, wenn ihr gefragt werdet! So wächst Goofie mehr und mehr. Goofie kann sich immer nur an seinen Enden verlängern. Wenn ihr also zwei Hände gleichzeitig zu fassen kriegt, so habt ihr Goofie irgendwo in der Mitte erwischt. Tastet euch entlang, bis eine freie Hand euch aufnimmt. Bald haltet ihr euch alle glücklich und zufrieden an der Hand. Wenn auch die letzte Person mit Goofie vereint ist und die Augen öffnet, bricht es sein Schweigen mit einem Jubelruf.

4.14 Krabbencatchen

Ziel: Bewegung, Auspowern

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Personen

Achtung: Die Gruppe sollte nicht zu stürmisch spielen, keine Armbanduhren oder Ringe tragen, Schuhe ausziehen, dieses Spiel erfordert viel Körperkontakt.

An einsamen Stränden in der Karibik gibt es die seltenen Arschhirkrabben. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass ihr Gehirn im Hintern sitzt. Wenn bei ihnen der König/die Königin stirbt, wird durch einen Kampf unter allen Krabben der neue König/die neue Königin ermittelt, und dies geschieht so: Alle Teilnehmenden sind Arschhirkrabben und laufen auf ihren Händen und Füßen, so dass der Hintern zum Boden zeigt, ihn jedoch nicht berührt. Ziel ist es, die anderen Krabben zu Fall zu bringen, so dass ihr Hintern zu Boden geht und sie nicht mehr denken können und aus dem Spiel ausscheiden. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch eine Krabbe läuft. Diese wird zum König/zur Königin ernannt.

4.15 Evolution – Am Anfang war die Zelle

Ziel: Bewegung, Kontaktaufnahme

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Die Geschichte der Evolution ist eine Geschichte voller Missverständnisse: Eigentlich stammt der Mensch vom Einzeller ab, der sich im Laufe von Jahrmillionen zum Huhn und schließlich zum Dinosaurier entwickelte. Aus diesem wurde nach der Eiszeit der Affe und letztendlich der intelligente Mensch. Dabei galt auch nicht das Prinzip „survival of the fittest“ von Darwin, sondern die zufällige Evolutionsmethode nach Schnick-Schnack-Schnuck. Alle Teilnehmenden beginnen als Einzeller und versuchen, jeweils gegen eine andere Person derselben Evolutionsstufe Schnick-Schnack-Schnuck (mit den Elementen Schere, Stein, Papier) zu gewinnen, um so eine Evolutionsstufe nach oben zu klettern. Wer das Duell verliert, entwickelt sich nicht weiter, bleibt auf der aktuellen Stufe und sucht sich eine neue Person für das Duell. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch Menschen und je eine Person auf den anderen Entwicklungsstufen übrig geblieben sind.

Die Entwicklungsstufen werden folgendermaßen dargestellt:

Einzeller: Die Teilnehmenden sitzen in der Hocke und sagen nichts.

Huhn: Die Teilnehmenden watscheln in der Hocke und gackern.

Dinosaurier: Die Teilnehmenden heben die Arme, bauen sich voreinander auf und brüllen furchterregend.

Affe: Die Teilnehmenden schlenkern mit den Armen und geben Affenlaute von sich.

Mensch: Die Teilnehmenden schauen in einer Denkerpose dem bunten Treiben der Evolution vom Spielfeldrand aus ruhig zu.

Variation:

Man kann auch vereinbaren, dass die Person, welche das Duell verliert jeweils eine Stufe zurück muss. Weiter zurück als den Einzeller ist aber natürlich nicht möglich, ein Einzeller bleibt ein Einzeller.

4.16 Haie und Gerettete

Material: Seil

Gruppe: 10 Personen

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Auf einer Insel (die Spielleitung legt aus einem Seil einen Kreis auf den Boden), die sich in der Mitte des Raumes befindet, steht die eine Hälfte der Gruppe und außen im Raum, im Ozean, steht die andere – die Haie. Die Aufgabe der Geretteten besteht darin, die Haie auf die Insel zu ziehen und die Aufgabe der Haie ist es, die Geretteten in den Ozean zu ziehen. Wird eine Person zur gegnerischen Mannschaft gezogen, nimmt sie deren Identität an, z. B. ein Geretteter landet im Ozean und wird zum Hai. Ende des Spiels ist, wenn alle Teilnehmenden Hai oder Gerettete sind.

4.17 Oma, Jäger, Löwe – Lasst euch nicht fangen!

Material: drei Seile oder Kreide

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Personen

Wir befinden uns in einem Zauberwald, in dem sich schon seit Jahrhunderten Omas, Jäger und Löwen um die Vorherrschaft streiten. Zu Beginn des Spiels stellt die Spielleitung den Teilnehmenden die drei Charaktere vor:

Oma: Die Oma läuft auf einer Krücke gestützt. Sie wird vom Löwen gefressen, vertreibt aber den Jäger mit ihrer Krücke.

Jäger: Der Jäger hat sein Gewehr im Anschlag. Mit diesem kann er den Löwen erlegen. Vor der Oma jedoch flüchtet er.

Löwe: Der Löwe hält beide Arme bedrohlich über den Kopf und brüllt. Trifft er auf die Oma, so frisst er sie. Trifft er auf den Jäger, wird er von diesem erlegt.

Nachdem die Charaktere vorgestellt und einmal eingeübt wurden, teilt die Spielleitung die Gruppe in zwei gleich große Mannschaften, die sich im Abstand von zehn Metern gegenüber aufstellen. Das Spielfeld wird von drei Linien (Seile oder Kreidelinien) abgegrenzt, wobei zwei Linien die Hinterseiten begrenzen und eine die Mitte.

Die Gruppen entscheiden sich in einer Blitzberatung, welche der drei Figuren sie darstellen werden. Nach der Beratung gehen die beiden Gruppen aufeinander zu und sprechen den Satz: „In einem großen, dunklen Wald, vor langer, langer Zeit, da gab es die Löwen, die Omas und die Jäger und wir sind die...“ Wenn beide Gruppen an der Mittellinie angekommen sind, rufen sie gleichzeitig, für welche Figur sie sich entschieden haben und stellen diese dar. Je nachdem, welche Figuren aufeinander treffen, ergibt es sich, welche Gruppe fängt und welche gefangen wird. Wird eine Person abgeschlagen, bevor sie sich hinter die eigene Linie retten kann, wechselt sie in die gegnerische Mannschaft. Nach mehreren Durchgängen beendet die Spielleitung das Spiel.

4.18 Bayrisch Bulldock

Material: -

Zeit: 5 Minuten

Gruppe: 8-10 Personen

Eine Person steht allein den anderen Teilnehmenden gegenüber. Die einzelne Person ruft laut „Bayrisch“, die anderen schreien „Bulldock“ und laufen los. Die einzelne Person muss nun versuchen, einen der anderen zu fangen und hochzuheben, so dass dieser überhaupt keinen Bodenkontakt mehr hat. Gelingt das, hat sie eine_n Helfer_in. Das Spiel ist beendet, wenn alle anderen auf diese Art und Weise gefangen wurden. Alle Tricks und Hebegriffe sind erlaubt!

4.19 Augen auf: Verstecken - Entdecken

Material: 10-15 diverse Gegenstände

Zeit: 10-20 Minuten

Gruppe: ab 5 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Entlang eines Pfades von etwa 18 Metern sind zehn bis fünfzehn künstliche Gegenstände verteilt. Manche sollten sich deutlich von der Umgebung abheben - etwa eine Blitzlichtbirne oder ein Luftballon; andere sollten sich so in ihre Umgebung einfügen, dass man sie schwer davon unterscheiden kann. Es wird nicht verraten, wie viele Gegenstände versteckt sind. Die Kinder gehen einzeln und in Abständen den Pfad entlang und versuchen, möglichst viele der versteckten Gegenstände zu entdecken (ohne diese wegzunehmen). Am Ende des Pfades schreiben sie die Anzahl der Gegenstände auf einen Zettel, oder flüstern der Spielleitung ins Ohr, wie viele sie ausfindig gemacht haben. Wenn keiner alle Gegenstände gefunden hat, kann die Spielleitung erwähnen, wie viele gesehen wurden, dass es aber noch mehr gibt, und dass sie noch einmal von vorne beginnen sollen.

4.20 Asteroiden

Ziel: Bewegung

Material: pro Person einen Ball (Jeder bekommt einen weichen kleinen Softball, der keine Schmerzen verursacht, wenn man damit getroffen wird.)

Zeit: 10-20 Minuten

Gruppe: 6-12 Personen

Die Gruppe soll sich in der Mitte eines festgelegten Feldes im Kreis aufstellen. Der Rücken ist dabei zur Innenseite des Kreises gewandt. Auf ein verabredetes Signal der Spielleitung werfen alle ihre Bälle über die Schulter ins Innere des Kreises. Dann drehen sich alle um und versuchen, einen Ball aufzuheben und mit diesem Ball eine andere Person abzuwerfen. Jeder darf so viele Bälle vom Boden aufheben, wie er will und kann. Wird jemand von einem Ball getroffen, so scheidet er/sie aus. Dies macht er/sie dadurch deutlich, dass er/sie sich auf den Boden kniet. Gewinner ist, wer übrig bleibt. Getroffene Personen rollen die Bälle, die sie noch in der Hand haben, einfach in irgendeine Richtung ins Spielfeld.

Variante A:

Ausgeschiedene Personen können wieder mitspielen, wenn sie einen Ball aufheben, der in ihrer Nähe vorbeirollt.

Variante B:

Ausgeschiedene Personen können wieder ins Spiel eingreifen, wenn es ihnen gelingt, eine aktiv spielende Person zu berühren. Diese muss sich dann an ihrer Stelle auf den Boden knien und ihre Bälle von sich rollen. Für beide Varianten gilt, dass die getroffenen Personen sich nicht am Boden fortbewegen dürfen, ihr Aktionsradius ist auf die Reichweite ihrer Arme begrenzt.

4.21 Familie Meyer im Zoo

Material: 2 Stuhlreihen, Punkteliste

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: ab 16 Personen

Es werden zwei Familien Meyer gebildet (je 8 Personen und mehr) die gegeneinander antreten. Jede Familie besteht aus Vater, Mutter, Susi, Peter, Dackel Waldemar und deren Zoo (Affen, Löwen und Elefanten). Sie sitzen in einer Reihe der anderen Familie und deren Zoo gegenüber. Die Geschichte wird vorgelesen und immer, wenn Personen oder Tiere erwähnt werden, müssen diese einmal um die Gruppe herum um die Wette laufen, z. B. „Peter und Susi rennen ins Bad“: Peter₁, Peter₂ und Susi₁, Susi₂ springen auf und laufen so schnell wie möglich um die jeweilige Mannschaftsstuhlreihe. Bei „Zoo“ laufen alle Affen, Löwen und Elefanten, beim Stichwort „Familie“ laufen Vater, Mutter, Susi, Peter und Waldemar. Welche Gruppe als erste wieder komplett aus ihrem Platz sitzt, bekommt einen Punkt. Es ist sinnvoll, erst weiterzulesen, wenn alle wieder sitzen! Vorsicht beim Laufen! An den Wendepunkten (Vater und Elefant)sollten nicht gerade „Fliegengewichte“ sitzen. Die Familie Meyer mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Lesetext: Es ist Sonntag. Familie Meyer wacht auf. Peter und Susi rennen ins Bad. Vater kocht Kaffee und Mutter deckt den Frühstückstisch. Dackel Waldemar steht an der Tür und bellt. Peter öffnet die Tür und lässt Dackel Waldemar hinaus. „Das Frühstück ist fertig“, ruft die Mutter. Familie Meyer setzt sich an den Tisch. Susi hat eine Idee: „Lasst uns in den Zoo gehen!“. „Nein“, mault Peter, „gehen wir lieber ins Kino“. Dackel Waldemar jault, weil Vater ihm auf den Schwanz getreten ist. Die Familie Meyer beschließt den Besuch im Zoo. Vater fährt das Auto aus der Garage, Mutter steigt vorne ein. Susi, Peter und Dackel Waldemar klettern auf den Rücksitz. Die Familie Meyer fährt los. Im Zoo angekommen, kauft Vater die Eintrittskarten, Peter möchte am liebsten gleich zu den Affen. Susi ruft: „Wir gehen zuerst zu den Löwen!“ Vater meint: „Hier gibt es ein schönes Elefanten-Gehege“. Plötzlich schreit Mutter: „Wo ist Dackel Waldemar?“ Der Dackel Waldemar ist verschwunden! Familie Meyer sieht sich erschrocken an. Dann bestimmt Vater: „Mutter, du suchst mit Peter bei den Löwen, Susi rennt zu den Affen, und ich, der Vater, laufe zu den Elefanten. Irgendwo hier im Zoo muss der Dackel Waldemar ja stecken.“ Plötzlich hört Familie Meyer ein wütendes Gekläff vom Löwenkäfig her. Vater kommt von den Elefanten zurück, Susi von den Affen. Die ganze Familie Meyer trifft sich bei den Löwen. Vor den Löwen sitzt Dackel Waldemar und kläfft. Die Löwen brüllen zurück. Gott sei Dank hat Familie Meyer den Dackel Waldemar nicht im Zoo verloren. Familie Meyer verlässt den Zoo und geht zum Auto zurück. Vater und Mutter steigen vorne ein. Susi, Peter und Dackel Waldemar hinten. Dann fährt Familie Meyer wieder heim. Das war ein schöner Besuch im Zoo.

4.22 Pfannenbaseball – Ich brat‘ dir eine!

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Material: alte Pfanne, Softball

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Achtung: Das Spiel kann nur draußen oder in einer großen Halle gespielt werden. Es ist sinnvoll auf die Stabilität der Pfanne zu achten.

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich jeweils hintereinander gegenüber stehen. Die erste Person der einen Mannschaft wirft der ersten Person der anderen Mannschaft einen Ball zu, den diese mit einer Bratpfanne möglichst weit wegschlägt. Während die werfende Person den Ball zurückholt, umrundet die schlagende Person die eigene Gruppe, wobei die Umrundungen gezählt werden. Hat die werfende Person den Ball geholt, stellt sie sich hinter die eigene Mannschaft und gibt den Ball durch die Beine nach vorne durch. Hält die erste Person dieser Mannschaft den Ball hoch, stoppt die schlagende Person der anderen Mannschaft und die Umrundungen werden als Punkte gezählt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Personen aus den Mannschaften einmal geschlagen und geworfen haben. Am Ende werden die Punkte miteinander verglichen und die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.

4.23 Indianer_innenausbildung – Wo sind all die Indianer_innen hin?

Ziel: Bewegung, Sensibilisierung

Material: 3 Wäscheklammern für jede Person

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Personen

Teil 1: Welche_r Jungindianer_in pirscht sich am besten lautlos an? Es gibt einige Jungindianer_innen, die jeweils mit fünf Giftpfeilen (Wäscheklammern) ausgestattet sind. Die übrigen Altindianer_innen liegen auf dem Boden und schließen die Augen. Die Aufgabe der jungen Indianer_innen ist es nun, die Giftpfeile an den Alten zu befestigen, ohne dass diese es merken. Spürt aber ein_e Altindianer_in die Befestigung der Wäscheklammer, rügt er/sie dies durch ein tiefes „Möp!“ Der/Die Jungindianer_in muss diese Klammer entfernen und sein/ihr Glück erneut versuchen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Jungindianer_innen ihre Giftpfeile befestigt haben.

Teil 2: Wer befreit sich von den Giftpfeilen? Jede_r Indianer_in bekommt drei Giftpfeile (Wäscheklammern), die an der Kleidung befestigt werden. Während alle wild durcheinander laufen, muss nun jede_r versuchen, die Giftpfeile an der Kleidung der anderen Indianer_innen zu befestigen. Der/Die Indianer_in, welche_r sich von allen Klammern befreien konnte, kann sich an den Spielfeldrand retten. Das Spiel ist beendet, wenn die letzten Indianer_innen mit Giftpfeilen übersät herumirren.

Teil 3: Wer schmückt sich mit fremden Federn? Jede_r Indianer_in bekommt drei Federn (Wäscheklammern), die an der Kleidung befestigt werden. Die Aufgabe ist es nun, sich mit möglichst vielen fremden Federn zu schmücken. Dazu versucht jede_r, den anderen Indianer_innen die Federn zu klauen und diese an der eigenen Kleidung zu befestigen. Die Spielleitung stoppt das Spiel nach einiger Zeit und der/die Indianer_in mit den meisten Klammern hat gewonnen.

4.24 Katz und Maus im Labyrinth

Ziel: Bewegung, Kooperation

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 11 Personen

Achtung: Der Untergrund sollte nicht rutschig sein.

Die Teilnehmenden stehen mit ausgebreiteten Armen in Reihen in einer möglichst quadratischen Matrix (z.B. 4 x 4m). Dabei sollte der Abstand zur Seite, ebenso nach hinten und vorne zwei Armlängen nicht überschreiten. Alle Mitspielenden schauen in eine Richtung. Zwei Personen werden ausgewählt und sind Katze und Maus. Die Katze jagt nun die Maus durch die Reihen. Die Maus kann sich vom magischen Labyrinth helfen lassen, indem sie dieses auf Zuruf um 90 Grad nach rechts dreht. Die Mauern des Labyrinths dürfen weder von der Maus noch von der Katze durchbrochen werden.

Tipp: Mit einer größeren Gruppe ab 20 Personen macht es mehr Spaß!

Variante:

Die Maus kann an eine Spielreihe andocken und wird so zum Teil des Labyrinths. Die Katze wird nun zur Maus und die Person, die am anderen Ende der Reihe steht, an der die Maus andockt, wird zur neuen Katze. Dann rückt diese Reihe wieder in das Raster.

4.25 Kotztütenrallye – Sicherheit geht vor!

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Material: Butterbrottüten, Stühle, Papierkorb

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Personen

Achtung: Um die Stühle herum muss genug Platz zum Laufen sein.

Für Flugreisen mit Gruppenkindern ist ein besonderes Sicherheitstraining erforderlich. Dazu wird eine konkrete Notsituation im Flugzeug nachgestellt. Anhand dieser Situation sollen die Gruppenleitungen lernen, dass sie, wenn ein Kind sich übergeben hat, schnell die Kotztüte entsorgen müssen.

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Die beiden Gruppen setzen sich nun jeweils in einer Reihe nebeneinander, sodass sie sich gegenseitig ansehen. Jeder Teilnehmende sitzt dabei auf einer Kotztüte. Mit dem Startsignal pusten die ersten Personen jeder Gruppe ihre Tüten auf, lassen sie mit der Hand platzen und umrunden die komplette Reihe der eigenen Mannschaft. Dabei müssen sie zudem um einen Mülleimer herum laufen und dort ihre Tüten hinein werfen. Von der gegnerischen Mannschaft dürfen sie nicht behindert werden. Sobald die erste Person wieder an ihrem Platz sitzt, bläst das zweite Gruppenmitglied seine Tüte auf, lässt sie platzen und rennt los. Die Mannschaft, bei der zuerst alle Mitglieder einmal gelaufen sind, hat gewonnen.

4.26 Katz und Maus im Kreis – Die Maus dreht durch!

Ziel: Bewegung, Kooperation

Material: -

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-20 Personen

Achtung: Der Untergrund sollte nicht rutschig sein.

Zwei freiwillige Teilnehmende werden zu einer Maus und einer Katze bestimmt. Die anderen bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Die Maus reiht sich in den Kreis mit ein. Die Katze befindet sich außerhalb des Kreises und zu Beginn auf der gegenüberliegenden Seite der Maus. Aufgabe der Katze ist es, die Maus zu fangen. Alle mitspielenden Personen im Kreis müssen verhindern, dass die Katze die Maus erwischt. Dies geschieht, indem sich der gesamte Kreis dreht und so der Abstand zwischen Katz und Maus gehalten und vergrößert werden kann. Der Schwierigkeitsgrad steigt bei Richtungswechseln der Katze.

4.27 Ich dreh am Rad – Alles dreht sich, alles bewegt sich

Ziel: Bewegung, Chaos

Material: -

Zeit: 5 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 5 Personen

Ein Spiel, bei dem sich das Chaos von selbst einstellt. Jede mitspielende Person sucht sich in Gedanken eine andere Person aus. Auf ein Kommando der Spielleitung versucht jede_r seine auserwählte Person sieben Mal zu umrunden. Wer es in diesem Chaos schafft, seine Person zu umrunden, hat gewonnen und ruft laut: „Durchgedreht!“

4.28 Ostfriesische Schatzsuche – Watt'ne Leitung

Ziel: Bewegung, Konzentration, Wettkampf

Material: 2 x 4 Karten, Stühle

Zeit: 15 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 12 Personen

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt, die sich jeweils in einer Reihe hintereinander hinsetzen. Vor den beiden ersten Gruppenmitgliedern liegen vier unterschiedliche Farbkarten. Für jede Farbe wird ein Klopfzeichen festgelegt, das als Impuls von hinten nach vorne von Gruppenmitglied zu Gruppenmitglied weitergegeben wird. Die Spielleitung besitzt ebenfalls diese vier Karten und zeigt nun den beiden Personen, die am Ende der Reihe sitzen, eine dieser Karten. Diese Farbe wird nun durch das jeweilige Klopfzeichen bis zur ersten Person weitergegeben. Diese nimmt die entsprechende Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die als erste die richtige Karte zeigt, darf um einen Platz nach vorne rutschen, sodass die erste Person in der Reihe zur letzten wird. Falls eine falsche Karte aufgenommen wird, muss die Mannschaft einen Platz zurück rutschen. Gewonnen hat die Mannschaft, welche zuerst einmal ganz durchgerutscht ist. (Anstatt Farbkarten können auch Spielkarten oder Zahlen gezeigt werden.)

4.29 Supermarkt – Geiz ist geil!

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Material: 4 verschiedene Arten von Waren (z.B. Stifte, Bälle, Kerzen, ...), davon jeweils 10 Stück, 5 Reifen

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 12 Personen

Achtung: Dieses Spiel sollte nicht auf rutschigem Untergrund gespielt werden.

Bei diesem Spiel kommt es sowohl auf Schnelligkeit als auch auf Taktik an. Vier Gymnastikreifen stellen die Supermärkte dar, die in einem Abstand von 10 Metern um den Großhandel, dem fünften Reifen, liegen, der sich in der Mitte befindet. Im Reifen des Großhandels liegen sämtliche Waren, welche die Supermärkte ergattern müssen. Die Teilnehmenden werden auf die vier Supermärkte verteilt, wobei jeder Supermarkt nun die Aufgabe hat, sämtliche Waren einer bestimmten Sorte zu ergattern (z.B. Supermarkt A muss alle Stifte vom Großhandel holen, Supermarkt B alle Bälle,...). Nach dem Startsignal durch die Spielleitung schwärmt je ein_e Angestellte_r eines jeden Supermarktes aus, um entweder eine Ware vom Großhandel zu holen oder eine Ware bei der gegnerischen Mannschaft, also aus einem fremden Supermarkt, zu klauen. Dabei dürfen sich die Teilnehmenden nicht behindern. Waren, die eigentlich einer gegnerischen Mannschaft zugeordnet sind, können auch mitgenommen werden. Es darf sich aber immer nur ein_e Teilnehmende_r außerhalb des eigenen Supermarktes befinden und jeweils nur eine Ware mitnehmen. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle ihnen zugeordneten Waren im eigenen Supermarkt hat.

5 Gruppeneinteilungsspiele

Diese Spiele eignen sich, um per Zufallsprinzip eine Gruppe in mehrere Kleingruppen einzuteilen. Sie dauern meist nicht länger als zwei bis fünf Minuten.

5.1 Puzzle

Jede_r Teilnehmende erhält ein Puzzleteil. Er/Sie bildet eine Gruppe mit den Mitspielenden, deren Teile zum eigenen passen.

5.2 Klebepunkte unter den Stühlen

Unter den Stühlen der Teilnehmenden befinden sich Klebepunkte in unterschiedlichen Farben. Alle Spielenden mit derselben Farbe unter dem Stuhl bilden eine Gruppe.

5.3 Smarties

Jede_r Teilnehmende erhält ein farbiges Schokobonbon. Die Gruppen bilden sich nach den Farben.

5.4 Beten

Zwei Gruppen werden eingeteilt, indem alle Teilnehmenden die Hände falten. Die mit dem rechten Daumen oben gehören zusammen und die mit dem linken Daumen oben gehören zusammen.

5.5 Wohnungssuche

Alle Teilnehmenden erhalten Zettel, auf denen Möbel oder Inneneinrichtungsgegenstände (Sofa, Kerze, Fernseher, Mixer) geschrieben sind. Sie haben nun die Aufgabe, herauszufinden, welche Gruppen zusammen gehören. Dabei bilden die Küche, das Arbeitszimmer, das Wohnzimmer, das Schlafzimmer und das Badezimmer je eine Gruppe.

5.6 Obstsalat

Die Teilnehmenden werden der Reihe nach abgezählt: Apfel, Kiwi, Birne, Mango. Apfel, Kiwi, Birne, Mango. Die einzelnen Früchte bilden dann eine Kleingruppe.

5.7 Farbmix

Jeder Teilnehmende erhält einen Zettel, auf denen unterschiedliche Dinge, Gegenstände, Pflanzen, ... geschrieben sind. Sie haben nun die Aufgabe, herauszufinden, welche Gruppen zusammen gehören. Dabei bilden alle, die grün, rot, gelb oder orange sind, je eine Gruppe.

5.8 Familie Meier

Alle Teilnehmenden erhalten einen Zettel, auf dem der Nachname Meier in unterschiedlichsten Schreibweisen steht, wie Meyer, Maier oder Mayr. Die Spielleitung gibt den Auftrag, sich auf ein Kommando nach den Familiennamen zu sortieren, sagt aber nicht, dass es sich nur um den einen Namen handelt. So müssen alle versuchen, sich anhand der unterschiedlichen Schreibweisen zuzuordnen.

5.9 Tiergruppen

Alle Teilnehmer erhalten Zettel, auf denen unterschiedliche Tiergattungen stehen. Sie müssen sich durch die charakteristischen Tierlaute zu Kleingruppen zusammenfinden.

5.10 Düfte

In Filmdöschen werden unterschiedliche Düfte gesprüht. Nachdem jeder Teilnehmer eine Dose bekommen hat, versuchen sich die Gruppen über die verschiedenen Düfte zusammenzufinden.

5.11 Schuhsalat

Alle Teilnehmenden ziehen einen Schuh aus und werfen ihn in die Mitte. Die Spielleitung legt sie willkürlich zu Kleingruppen zusammen. Die Besitzer der jeweiligen Schuhe bilden eine Gruppe.

6 Quellenangaben

Eine Vielzahl der Methoden ist aus folgenden Büchern entnommen:

- Tatort Kurs - Praxishandbuch für die Gruppenleiterausbildung. Hrsg: Hauptabteilung Seelsorge, Bischöfliches Generalvikariat Münster. ISBN:978-3- 937961-48-4. Dialogverlag 2007, Münster.
- Baustelle Spiel. Dekanatsjugendbüro Freren. 2004, Freren. SMP – Programm: KSJ Augsburg

Kontakt

Maximilian Uhl

Fachbereichsleiter Fachbereich Bildung

Telefon (040) 22 72 16-21

maximilian.uhl@jugend-erzbistum-hamburg.de

Theresia Hein

Referentin mit Schwerpunkt Mecklenburg

Telefon (03996) 15 37-16

theresia.hein@jugend-erzbistum-hamburg.de

Roland Lammers

Referent mit Schwerpunkt Hamburg

Telefon (040) 22 72 16-25

roland.lammers@jugend-erzbistum-hamburg.de

Clara Plochberger

Referentin mit Schwerpunkt Schleswig-Holstein

Telefon (040) 22 72 16-35

clara.plochberger@jugend-erzbistum-hamburg.de