

Spielesammlung von Jugendleitern für Jugendleiter

Erstellt von den Seminarteilnehmern der
Juleica-Schulung 2016 in München



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
<u>WUP's</u>	4
Stopp-Tanz	4
Ha-He-Ho	5
Feuer-Wasser-Luft.....	6
Obstsalat	7
Räuber Hotzenplotz.....	8
Rippel-Dippel	9
Schlangenfangenspiel (alias: Adler und Hase)	10
Popcorn	11
Tierlaute	12
Klumpen	13
<u>Spiele</u>	14
Eisschollenspiel.....	14
Fährmann.....	16
Mörderspiel	17
Monster und Prinzessin	18
Kotzendes Känguru.....	20
Monster, Prinzessin, Held	22
Schokolade essen	24
Stille Post (oder auch Flüsterpost).....	26
Tennisball-Drainagerohr-Faden-Spiel	28
Ninja.....	31
Burgen/Schlösschen/Pyramiden treffen.....	32
Oberschenkel Konzentration.....	33

Einleitung

Dieses Buch, von angehenden und erfahrenen Jugendleitern für Jugendleiter, soll eine Stütze in Sachen Spiele und WUP's sein. Eine Variation dieser ist auf den nachfolgenden Seiten zu finden. Vorab jedoch noch eine kurze Erläuterung.

Unter einem Warm Up Play, kurz WUP, versteht man ein Kurzspiel, welches vielseitig einsetzbar ist. Es kann beispielsweise als „Eisbrecher“ innerhalb von Gruppen genutzt werden und ermöglicht ein leichteres Kennenlernen der einzelnen Individuen. Es ist darüber hinaus auch eine gute Methode um einen Moment den Kopf abzuschalten und mental wieder fit zu werden.

Bei allen WUP's und Spielen gilt es immer auch pädagogische und persönliche Aspekte zu beachten. Spiele/ WUP's bei denen ein Wettbewerb entsteht sind unter Umständen nicht der richtige Weg für Teambuilding. Die besten und beliebtesten Spiele/ WUP's sind diese, welche alle Teilnehmer permanent ins Spiel/WUP integrieren. Die von uns genannten Spiele/ WUP's zielen in erster Linie auf das Teambuilding ab. Unter all denen, welche wir testeten, befanden wir die nachfolgenden für die Besten.

WUP's

Stopp-Tanz

Alter: 4 - 10

Personenzahl: mind. 6, nach oben sind keine Grenzen gesetzt

Eher in einem größeren Raum geeignet, man benötigt Musik

Anleitung: Alle Mitspieler gehen auf die Tanzfläche, worauf ein/e Leiter/in die Musik startet (Handy, Radio, etc.). Die Kinder fangen nun an, sich ausgelassen zur Musik und frei im Raum zu bewegen. Sobald die Musik dann gestoppt wird, müssen alle Spieler sofort in ihrer Pose „einfrieren“. Wer nicht rechtzeitig reagiert oder sich nochmal bewegt, scheidet aus und bildet einen Teil der „Jury“. Die Aufgabe der Ausgeschiedenen ist es dann, zu beobachten, wer als nächstes rausfällt. Anschließend dürfen auch sie wieder einsteigen, somit gibt es keine Gewinner oder Verlierer.

Ha-He-Ho

Alter:	ab ca. 8 Jahren
Personenanzahl:	mind. 7 Personen
Begebenheiten:	Möglichkeit zur Kreisbildung

Anleitung: Es wird ein Kreis aus allen Teilnehmern gebildet, sodass jeder jeden Mitspieler sehen kann. Niemand steht in der Mitte des Kreises. Das Spiel besteht aus 3 Figuren.

Ha: Die Person streckt beide Arme nach oben, wobei sich die Fingerspitzen in der Luft berühren.

He: Die beiden benachbarten Personen zeigen mit zusammengepressten Händen wie ein Pfeil zu der Person, die zuvor „Ha“ gerufen hat.

Ho: Die erste Person gibt den Impuls mit den Fingerspitzen an eine beliebige Person des Kreises. Diese beginnt dann wieder mit „Ha“.

Es sollen die Wörter „Ha“, „He“ und „Ho“ in einer Lautstärke gerufen werden, sodass jeder diese verstehen kann.

Die Möglichkeit des Ausscheidens besteht, wenn eine Bewegung oder ein Laut falsch oder zu spät ausgeführt wurde. Die Ausgeschiedenen können eigene Kreise bilden. Da es sich aber um einen WUP handelt, wird es ohne Ausscheiden gespielt.

Feuer-Wasser-Luft

- Alter: ab 4 Jahren
- Personenanzahl: beliebig
- Begebenheiten: ausreichend große Fläche wie
z.B. Turnhalle oder Rasenfläche,
Musik, Bänke

Anleitung: Der Spielleiter startet die Musik und alle Kinder laufen umher. Sobald die Musik angehalten wird, ruft der Spielleiter eines der Kommandos:

Feuer: alle Kinder laufen in eine Ecke des Raumes

Wasser: die Kinder müssen sich auf die Bänke stellen

Luft: alle Kinder legen sich flach auf den Boden

Das Kind, welches das Kommando als letztes ausführt, scheidet aus, darf jedoch in der nächsten Runde der Spielleiter sein und die Musik anhalten, sowie das Kommando geben. Um das Spiel für ältere Kinder etwas umfangreicher zu machen, können weitere Befehle eingebaut werden wie z.B.:

Blitz: alle Kinder bleiben sofort still stehen und dürfen sich nicht mehr bewegen

Haus: die Kinder machen mit den Händen ein Dach über dem Kopf

Obstsalat

Alter:	ca.3-10 Jahre
Personenanzahl:	min. 9 Kinder, je mehr desto besser
Begebenheiten:	Platz für einen Stuhlkreis
Material:	Stühle, mit einem Stuhl weniger als es Spieler gibt

Anleitung: Zu Beginn werden ein paar verschiedene Obstsorten festgelegt. Anschließend ordnet der Jugendleiter durch Durchzählen jedem Kind eine Obstsorte zu, die sich die Kinder merken müssen.

Ein Kind steht in der Mitte und die anderen sitzen auf ihren Stühlen. Das Kind in der Mitte ruft eine Obstsorte auf, nun müssen die Kinder mit der genannten Obstsorte sich schnell einen anderen Stuhl suchen, das Kind aus der Mitte versucht ebenfalls einen Platz zu ergattern.

Das neue übriggebliebene Kind darf nun eine Obstsorte nennen.

Ein besonderer Befehl ist das Wort „Obstsalat“, bei dem alle Kinder Plätze tauschen.

Räuber Hotzenplotz

Alter: ab 7

Personenanzahl: mindestens 5

Begebenheiten: ein WUP für drinnen und draußen /
Sitzmöglichkeiten (eine weniger als
Mitspieler)

Anleitung: Während ein Spieler den Raum verlässt bzw. sich von der Gruppe entfernt, bestimmt der Rest der Gruppe wer Räuber Hotzenplotz ist. Wenn der Spieler dann zur Gruppe zurückkommt, fragt er reihum nach den Namen der Spieler. Die Kinder können ihren eigenen Namen sagen oder sich einen ausdenken. Wenn der Frager auf den Räuber Hotzenplotz trifft, müssen ALLE Kinder die Plätze tauschen. Natürlich will der Frager in der Mitte, hierbei einen Platz für sich gewinnen. Das Kind was keinen Sitzplatz findet, geht als nächstes vor die Tür.

Rippel-Dippel

Alter: 8 - 26

Personenanzahl: 5 - 15

Für drinnen und draußen, man benötigt zusätzlich einen Lippenstift

Anleitung: Jeder im Kreis bekommt eine Nummer. Man fängt bei einem beliebigen Mitspieler mit 1 an und zählt dann einmal reihum. Einer fängt an, den Spruch aufzusagen: "Ich bin Rippel-Dippel Nummer ... und habe keinen Dippel, wie viel Dippel hat Rippel-Dippel Nummer ...?" Nun ist die aufgerufene Nummer dran, den Spruch aufzusagen. Macht man einen Fehler, sagt man eine falsche Zahl oder bemerkt man nicht, dass man an der Reihe ist, bekommt man einen Dippel (einen Punkt mit dem Lippenstift) ins Gesicht. Nun muss man den Vers von vorne sagen. Und nicht vergessen: Jetzt hat man einen Dippel, sonst gibt es gleich noch einen dazu!! Also geht der Spruch jetzt z.B. so: "Ich bin Rippel-Dippel Nummer ... und habe 1 Dippel, wie viel Dippel hat Rippel-Dippel Nummer ...?"

Schlangenfangenspiel (alias: Adler und Hase)

Alter:	ab 5 Jahren
Personenanzahl:	mindestens 5 Personen oder mehr
Begebenheiten:	Schlangenkopf (Adler) fängt Schlangenschwanz (Hase)

Ein Spiel für drinnen & draußen und zum Wachwerden.
Wir brauchen dazu Platz zum Laufen.

Anleitung: Alle Teilnehmer/innen stellen sich hintereinander auf (wie bei einer Schlange im Supermarkt) und halten sich wie bei einer Polonaise an den Schultern. Der Kopf dieser Schlange ist der Adler, der den Hasen (das Ende der Schlange) fangen muss. Dabei darf die Schlange nicht auseinanderreißen. Wenn Ihr das Spiel mehrfach miteinander spielen wollt, kann jemand anders der Hase sein. Der bisherige Schlangenkopf kann dann ans Ende der Schlange gehen. Die 2. Person nach dem Schlangenkopf ist nun der neue Adler und so weiter.

Varianten: Der Hase kann auch von der Schlange losgelöst sein. Damit es fair ist, darf der Hase aber nur hoppeln und nicht normal laufen. Das Spielfeld sollte dabei eingegrenzt sein (rundherum ist die „gefährliche Autobahn“), damit sich der Hase nicht einfach über eine Mauer retten kann.

Popcorn

- Alter: 3 - 111
- Personenanzahl: mindestens 5
- Begebenheiten: je nach Gruppengröße eine Platzbegrenzung (z.B. Stuhlkreis)

Die Teilnehmer sind alle Maiskörner, die sich in einer heiß werdenden Pfanne befinden, die im Spielverlauf alle zu Popkörnern werden. Die Spieler bewegen sich alle normal innerhalb des Spielfeldes, das von der Größe nicht zu weit aber auch nicht zu eng gewählt sein sollte, damit eine lockere Bewegung möglich ist. Eine vom Spielleiter bestimmte Person fängt an ein Popcorn zu werden, in dem sie sich durch kleine Sprünge und dem Ausruf „Pop, Pop, Pop, ...“ fortbewegt. Sobald eine „poppende“ Person eine andere Person berührt wird diese ebenfalls zu einem Popcorn. Das Berühren erfolgt einfach durch leichtes zusammenstoßen. Sobald es nur noch Popkörner gibt, ist das Spiel beendet.

Tierlaute

Alter:	ab 7 Jahren
Personenanzahl:	min. 6 Personen
Begebenheiten:	draußen & drinnen
Material:	Kärtchen/Blätter und einen Stift

Anleitung: Jeder Teilnehmer bekommt ein Kärtchen. Darauf steht ein Tier. Alle Teilnehmer verteilen sich nun im Raum. (Optional kann das Licht ausgeschaltet werden.) Nun beginnen alle die Laute ihres Tieres zu machen und dadurch den Rest ihrer Gruppe zu finden. Sprechen ist dabei nicht erlaubt. Die Gruppe die zuerst zusammengefunden hat, hat gewonnen! Die Gruppengröße richtet sich nach der Teilnehmeranzahl. Wenn möglich ergeben sich 4-5er Gruppen.

Klumpen

Alter: ab 6

Personenanzahl: min. 15

Dieses WUP kann sowohl im freien, wie auch in geschlossenen Räumen gespielt werden.

Alle Spieler bewegen sich im Raum oder Freien umher. Der Spielleiter (Jugendleiter) nennt nun eine Zahl, die Aufgabe der Spieler ist es nun sich in entsprechend großen Gruppen zusammenzufinden. Wer keine Gruppe gefunden hat, scheidet aus. Es besteht auch die Möglichkeit das Spiel zu variieren, indem man zum Beispiel Haarfarbe, Schuhgröße, Augenfarbe, Sternzeichen, etc. nennt. Hierbei sind der Phantasie des Spielleiters keine Grenzen gesetzt. Die Angaben sollten jedoch altersgerecht gewählt werden.

Pädagogisch ist dieses WUP fragwürdig, da immer mehr Spieler ausscheiden und somit vorerst vom Spiel ausgeschlossen sind.

Spiele

Eisschollenspiel

Alter:	ab 10 Jahren
Anzahl:	10 - 30 Personen
Begebenheiten:	draußen & drinnen, großer Raum
Material:	Stühle oder Zeitung/Papier, 2 Seile

Anleitung: Alle Teilnehmer sind nun Pinguine. Um sie herum ist überall Meer. Das Wasser ist eiskalt, deshalb können die Pinguine nur auf den Eisschollen stehen, sonst erfrieren sie. Die Pinguine wollen alle auf die gegenüberliegende Seite zu einer großen Eisplatte. Der Spielleiter markiert dazu eine Ziellinie hinter die alle kommen müssen. Der Anfang wird ebenfalls durch ein Seil oder ähnliches markiert. Im Raum werden nun Stühle oder Zeitungen verteilt. Die Abstände dürfen dabei so groß sein, dass man die nächste nur mit einem großen Schritt erreichen kann. Einige Abstände dürfen größer sein. Eine Eisscholle (Stuhl oder Zeitung) ist zu viel und darf als Hilfsmittel verwendet werden. Die Pinguine sollen nun von einer Seite auf die andere Seite bis hinter die Ziellinie kommen. Sie dürfen sich

gegenseitig helfen und sich auf die Eisschollen ziehen. Die freie Eisscholle kann weitergegeben werden und dort eingesetzt werden wo die Lücken zu groß sind. Weitere Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Die Eisschollen dürfen nicht geschoben werden, nur die eine freie Eisscholle darf bewegt werden. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Teilnehmer sicher an Land angekommen sind. Tritt ein Teilnehmer ins Wasser muss das ganze Team zurück an den Anfang.

Varianten: Sind genügend Teilnehmer vorhanden (min. 20) können auch zwei Teams gebildet werden die gegeneinander spielen. Das Team welches am schnellsten alle Teilnehmer auf der anderen Seite hat, hat gewonnen. Tritt ein Teilnehmer mit dem Fuß ins Wasser muss der Teilnehmer noch einmal zurück zum Anfang. Diese Variante sollte aus Sicherheitsgründen nur mit Zeitungen gespielt werden!

Pädagogischer Wert: Die Aufgabe muss gemeinsam bewältigt werden um gewinnen zu können. Sie müssen sich gegenseitig helfen um alle Teilnehmer sicher auf die andere Seite zu bekommen. Dadurch wird der Zusammenhalt gestärkt und der Teamgeist gefördert.

Fährmann

Alter: ab 6

Personenanzahl: min. 10

Vorzugsweise im Freien durchführen.

Zu Beginn des Spiels muss vom Spielleiter (Jugendleiter) ein rechtwinkliges Spielfeld festgelegt und gegebenen Falls gekennzeichnet werden. Des Weiteren legt der Spielleiter den ersten „Fährmann“ fest. Anschließend stellen sich der „Fährmann“ und die Gruppe gegenüber, jeweils an einem Ende des Spielfeldes auf. Weiterer Ablauf:

Gruppe: „Fährmann, Fährmann wie tief ist das Wasser?“

Fährmann: „seicht, flach, tief oder sehr tief...“

Gruppe: „Und wie kommen wir hinüber?“

Fährmann: „Auf einem Bein hüpfend, sprintend, im Scherenschritt, etc.“

Ziel der Gruppe ist es am „Fährmann“ vorbei auf die andere Seite des Spielfeldes zu kommen. Ziel des „Fährmannes“ ist es die Gruppenmitglieder zu fangen. Wurde man vom „Fährmann“ abgeschlagen, ist man selbst Fänger auf dessen Seite. Wer als letztes gefangen wurde bzw. übrig ist, wird neuer „Fährmann“.

Das Spiel hat einen hohen pädagogischen Wert, weil niemand auf Grund von Wettbewerbsverfahren wegfällt und somit alle zu jedem Zeitpunkt integriert sind. Außerdem eignet es sich gut um bestehende Gruppenstrukturen zu brechen und neu zu ordnen.

Mörderspiel

Alter: 10 - 100

Personenanzahl: 15 - 50

Spiel über mehrere Tage

Anleitung: Zunächst im Gruppenraum/Gruppenzelt für alle sichtbar eine Flip-Chart o.ä. aufhängen.

Diese mit folgender Tabelle beschriften:

1. Spalte: wer ist der Mörder,
2. Spalte: wer wurde umgebracht,
3. Spalte: mit was wurde derjenige/diejenige umgebracht
4. Spalte: Wann wurde der/die Mitspieler/in (Datum & Uhrzeit).

Zunächst wird der Name jedes Mitspielers auf einen Zettel geschrieben und gefaltet.

Jeder Spielteilnehmer zieht einen dieser Zettel (im Idealfall hat jeder einen Zettel mit dem Namen eines

anderen darauf, wenn nicht Zettel tauschen). Bsp.: Teilnehmer 1 (=TN 1) zieht den Zettel mit der Aufschrift Teilnehmer 2 (=TN 2). Das heißt, dass TN 1 den TN 2 „umbringen“.

Umbringen funktioniert nur, wenn sich kein anderer TN im Raum befindet. Außerdem kann nur durch Übergabe eines Gegenstandes umgebracht werden.

Der Umgebrachte (TN 2) muss dem Mörder (TN 1) seinen Zettel geben und scheidet aus dem Spiel aus.

Der Mörder muss nun denjenigen/diejenige umbringen dessen/deren Namen auf dem Zettel steht. Das Opfer muss die Flip-Chart ausfüllen (Bsp.: 1. Spalte: TN 1, 2. Spalte: TN 2, 3. Spalte: „Tatwaffe“, 4. Spalte: Datum & Uhrzeit).

Gewonnen hat, wer als letzter übrig/am Leben bleibt.

Monster und Prinzessin

Alter: ca. 8-14Jahre

Personenanzahl: min. 8 Spieler, je mehr desto besser

Begebenheiten: draußen; eine größere freie Fläche, die Platz zum rennen bietet

Material: /

Anleitung: Je zwei Kinder haken sich bei einander ein und verteilen sich auf der Fläche. Zwei Kinder werden zu „Monster“ und „Prinzessin“. (Bei ungerader Kinderanzahl spielt der Jugendleiter mit.)

Zu Beginn des Spiels versucht das Monster die Prinzessin zu fangen, wobei die Kinder am besten ihrer Rolle entsprechende Geräusche machen. Hakt sich die Prinzessin bei einer Zweierkette ein, so wird die dritte Person am anderen Ende abgestoßen und ist nun das Monster, das der neuen Prinzessin, dem vorherigen Monster, hinterherjagt.

Pädagogischer Wert: Durch den schnellen Wechsel von Fänger und Läufer sind unsportlichere Kinder kaum benachteiligt. Des Weiteren können durch das schnelle und spontane Wechseln Untergruppen aufgebrochen werden und die Gruppe wird dynamischer. Allerdings fiel bei der Durchführung des Spiels mit Kindern auf, dass einige „unbeliebtere“ Zweiergruppen auf Dauer ausgeschlossen wurden und die Kinder bevorzugt ihre Freunde ansteuerten. Somit ist das Spiel zwar unterhaltsam, sollte aber nicht zu lange gespielt werden.

Kotzendes Känguru

Alter: 6 - 50

Personenanzahl: 10 - 40

Großer Raum oder im Freien auf einer Wiese

Anleitung: Alle Teilnehmer bilden einen Kreis und ein Freiwilliger steht in der Mitte. Er hat das Ziel, sich aus der Mitte zu „befreien“. Seine Aufgabe ist es, auf eine Person zu zeigen und eine bestimmte Figur zu nennen. Die ausgewählte Person ist nun die Mitte der Figur, die Mitspieler rechts und links gehören auch dazu. Einer der Dreien, der zu spät auf den „Befehl“ reagiert, ist als nächstes in der Mitte und muss nun versuchen seine Position loszuwerden. Falls aber alle drei rechtzeitig ihre Pose einnehmen, muss der/die Spieler/in der Mitte so lange weitermachen, bis ein/e Mitspieler/in „verliert“ und seine/ihre Position ersetzt.

Beispiele für mögliche Figuren sind:

Kotzendes Känguru: Der/Die Mittlere formt mit seinen Armen einen Behälter, Rechts und Links „übergeben“ sich in diesen.

Laterne: Der/Die Mittlere stellt eine Laterne dar, Rechts und Links sind Hunde und „pinkeln“ die Laterne an.

Elefant: Der/Die Mittlere formt mit seinen/ihren Armen einen Rüssel und schreit „Töröö“, Rechts und Links formen die Ohren.

Krokodil: Der/Die Mittlere ahmt mit seinen Armen schnappende Bewegungen nach, Rechts und Links retten sich auf den Boden.

Fußballprofi: Der/Die Mittlere ahmt einen Schuss auf das Tor nach, Rechts und Links jubeln.

Cola: Der/Die Mittlere streckt sich und stellt den Strohhalm dar, Rechts und Links fassen sich an den Händen und bilden den Becher.

Fototermin: Der/Die Mittlere posiert „vor der Kamera“, Rechts und Links spielen die Fotografen.

Bei diesem Spiel ist der Kreativität natürlich keine Grenze gesetzt und die Figuren können beliebig erweitert werden, jedoch muss vor dem Spiel abgeklärt werden, welche Figuren man verwendet. (Je mehr „Kommandos“, desto lustiger und chaotischer wird das Spiel).

Monster, Prinzessin, Held

Alter: 6 bis 14 Jahre

Personenanzahl: 6 bis 20 (eigentlich unbeschränkt, aber bei zu vielen Teilnehmern verliert man den Überblick)

Begebenheiten:

- kann draußen oder drinnen gespielt werden
- ähnelt dem Spiel „Stein, Schere, Papier“

Anleitung:

- es werden zwei Teams gebildet (am besten zwei gleich große)
- vor jeder Runde besprechen sich die Teams und entscheiden sich für eine der drei Figuren (Monster, Prinzessin, Held)
- wichtig ist, dass das gegnerische Team nicht mitbekommt, für welche Figur man sich entschieden hat
- nachdem der „Startschuss“ fällt, stehen sich die beiden Teams gegenüber und stellen ihre Figur schauspielerisch dar
- das Monster frisst die Prinzessin (Monster gewinnt gegen Prinzessin), der Held tötet das

Monster (Held gewinnt gegen Monster) und die Prinzessin verführt den Held (Prinzessin gewinnt gegen Held)

- je nach „Figurenkombination“, hat man die Runde entweder gewonnen oder verloren
- im Vorfeld sollte man eine Punktezahl festlegen, die das Spiel beendet (z.B. das erste Team das 10 Runden gewinnt, hat das Spiel gewonnen)

Bewertung:

- anders als bei „Stein, Schere, Papier“, wird „Monster, Prinzessin, Held“ in Teams gespielt, wodurch es den Teamgeist fördert
- der Teamgeist wird auch dadurch gefördert, dass man sich vor jeder Runde mit seinen Teamkollegen besprechen und auf eine Figur einigen muss
- artet meistens in „Herumblödeln“ aus und sorgt für eine ausgelassene Stimmung, wo-durch es als Eisbrecher dienen kann
- beinhaltet Kreativität und schauspielerisches Geschick
- das Spielvergnügen ergibt sich aus den individuellen Darstellungen der drei Figuren

Schokolade essen

Alter:	4 ¹ - 111
Personenanzahl:	ab 3 Mitspielern
Material:	Tafel Schokolade ² Messer und Gabel ³ Würfel Mütze Schal Handschuhe Zeitungspapier Tesafilm Schnur (optional)

Spielvorbereitung:

Die Schokolade in Zeitungspapier einpacken und zukleben. Die Verpackungsstärke sollte sich nach den motorischen Fähigkeiten der Teilnehmer und der angestrebten Spieldauer richten. Optional kann das Schokoladenpaket auch noch mit einer Schnur zugebunden werden.

¹die Teilnehmer müssen sicher mit Besteck umgehen können

²bei der Auswahl ggf. auf Allergiker achten

³von Plastikbesteck wird abgeraten da viel Ersatz benötigt wird

Spielablauf:

Man setzt sich in einen Kreis um einen Tisch oder auch auf den Boden. Es wird reihum gewürfelt. Bei einer 6 darf die Person „Schokolade essen“. Dazu muß die Mütze aufgesetzt und der Schal und die Handschuhe angezogen werden um mit dem Besteck die Schokolade auszupacken und mit dem Besteck zu essen. Sobald erneut eine 6 gewürfelt wird ist das auspacken bzw. essen zu unterbrechen und die Ausrüstung an den neuen Glückspilz abzugeben. Dieser muß ebenfalls erst die Mütze, den Schal und die Handschuhe anziehen bevor er mit dem auspacken oder essen beginnen darf. Das wiederholt sich so lange, bis die Schokolade aufgegessen ist.

Pädagogischer Wert:

Man glaubt gar nicht wie schwer es ist Schokolade mit Messer und Gabel zu essen. Die Handschuhe erschweren das zusätzlich, das schult die Motorik. Zusätzlich wird der Einfallsreichtum gefördert um trotz der dicken Verpackung möglichst schnell an den leckeren Inhalt zu kommen.

Stille Post (oder auch Flüsterpost)

Alter: 6 bis 18 Jahre

Personenanzahl: 5 bis 30 (eigentlich unbeschränkt, aber bei zu vielen Mitspielern dauert das Spiel zu lange, wodurch, vor allem bei jüngeren Mitspielern, die Konzentration zu schwinden beginnt)

Begebenheiten:

- kann drinnen oder draußen gespielt werden
- die Mitspieler sollten bereits miteinander vertraut sein, weil das „ins Ohr flüstern“ mit Körperkontakt verbunden ist (bei mangelnder Vertrautheit kann das Spiel als unangenehm empfunden werden)

Anleitung:

- alle Mitspieler bilden eine Reihe oder einen Kreis (wobei ein Kreis eher die Gruppendynamik fördert)
- ein Mitspieler, der zuvor ausgewählt wird, denkt sich eine Nachricht aus (die Nachricht, die er sich ausdenkt, behält er für sich)
- diese Nachricht flüstert er seinem Nachbarn ins Ohr, der wiederum seinem Nachbarn usw. (es muss so leise geflüstert werden, dass kein anderer die Nachricht hören kann)

- man darf die Nachricht immer nur einmal hören (mehrmaliges Hören ist nicht erlaubt)
- der Letzte spricht die Nachricht laut aus
- das Spielvergnügen ergibt sich daraus, dass die Nachricht, die der Letzte ausspricht, von der ursprünglichen Nachricht stark abweicht
- um die zunehmende Verfälschung der Nachricht zurückzuverfolgen, kann jeder Mitspieler laut aussprechen, was er verstanden hat

Bewertung:

- fördert die Gruppendynamik, da es keine Teams gibt (man spielt nicht gegeneinander, sondern miteinander)
- das „ins Ohr flüstern“ kann die Vertrautheit der Mitspieler verbessern
- mit älteren Kindern und Jugendlichen kann mit diesem Spiel die Entstehung von Gerüchten dargestellt werden (aufgrund der subjektiven Wahrnehmung verändern sich Nachrichten bei ihrer Weitergabe)

Tennisball-Drainagerohr-Faden-Spiel

Alter: ab 8 Jahren

Personenanzahl: 10 und mehr

Begebenheiten: Ziel des Teams ist es, den Tennisball mit Hilfe des geknickten Drainagerohrs einzusammeln und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Ein Spiel aus Platzgründen eher für draußen.

Material: 1x Tennisball

Schnur /Seil (verschiedene Farbenerleichtern den Spielbetrieb)

1x geknicktes Drainagerohr (z.B. aus dem Baumarkt oder letzten Badrenovierung)

1x Behälter (z.B. Eimer)

Bohrer für die Löcher

Vorbereitung:

Drainagerohre fallen an fast jeder Baustelle als Abfall an. Einfach fragen. Wer ein Drainagerohr kaufen möchte, bekommt dies auch billig im Baustoffhandel. Bohrt an beiden Öffnungen mehrere kleine Löcher. Bitte sucht Euch hierzu Hilfe von Erwachsenen oder Leuten die handwerklich geschickt sind, so dass bei der Durchführung kein Einsatz von Erste-Hilfe notwendig ist. Bei der Anzahl der Löcher ist anzumerken, an beiden

Rohrausgängen immer eine gerade Anzahl bohren. Nachdem jede Person an jeder Hand ein Seil bedienen soll, ist die gesamte Lochanzahl von der Teilnehmerstärke abhängig. Schneidet ca. 5 Meter lange Seilstücke ab und bindet diese durch die gebohrten Löcher ans Rohr. Das Hilfsmittel ist fertig.

Anleitung: Der Tennisball wird am Boden platziert und Euer selbstgebautes Hilfsmittel (geknicktes Rohr) mit wenig Abstand daneben. Der Eimer sollte mindesten 5 Meter vom Tennisball entfernt aufgestellt werden. Alle Teilnehmer/innen bilden stehend einen Kreis um das Rohrstück und nehmen sich je ein Seilende in die linke und rechte Hand. Nun bewegt die Gruppe über die Schüre das geknickte Rohr so, dass der Tennisball eingesammelt und zum Behälter transportiert werden kann.

Regeln:

1. Die Seile dürfen nicht verkürzt werden.
2. Die Seile werden am Ende festgehalten.
3. Es darf immer nur der Tennisball transportiert werden. (keine weiteren Hilfsmittel, wie z.B. Stein, zum Stoppen des Herausfallens)

Steigerungen:

1. Es darf nicht gesprochen werden.
2. Einzelnen Teammitgliedern/innen werden die Augen verbunden.
3. Ein Team / Person, das keinen Kontakt zum geknickten Rohr hat, muss das „stumme“ Team“ am geknickten Rohr lotsen.

Pädagogischer Wert: Mit Drainagerohren lassen sich einige Geschicklichkeitsspiele bewerkstelligen, die Grob- oder auch Feinmotorik fördern, aber auf jeden Fall meistens nur als Kooperationsspiel zu spielen sind. Teambuilding, Rollen in Gruppen deutlich machen, Konzentration und Aufmerksamkeit fördern, Körpergefühl herstellen, Rücksicht nehmen, Lösungsstrategien kennenlernen u.v.m.



Foto-Quelle: Ullis Materialbörse

Ninja

Alter: ca. 8 - 50 Jahre

Personenanzahl: mind. 7 Personen

Begebenheiten: Bildung eines Kreises möglich,
möglichst ebener Boden

Anleitung: Am Anfang wird ein Kreis gebildet. Alle Mitspieler zeigen mit den Händen in die Mitte und singen "Everybody was Kungfufighting di di di di di di di" und alle Spieler springen auseinander und bleiben wie „eingefroren“ an ihrem Platz stehen. Ein Spieler beginnt und versucht einen beliebigen Mitspieler mit der Hand im Bereich zwischen Hand und Ellenbogen zu treffen. Die „angegriffene“ Person darf mit einer einzigen Bewegung ausweichen und danach wieder „einfrieren“. Falls eine Person getroffen wurde, scheidet diese aus. Falls nicht ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und versucht wieder jemanden zu treffen. Das Spiel endet, wenn der letztmögliche Spieler ausgeschieden ist und es einen Sieger gibt.

Pädagogischer Wert: Es werden alle Mitspieler in das Spiel miteinbezogen und niemand kann ausgeschlossen werden. Zudem entwickelt sich hierbei ein Kampfeswillen und es macht besonders Kindern viel Spaß.

Burgen/Schlösschen/Pyramiden treffen

Alter: ab 5 Jahren

Personenanzahl: mindestens 8 Spieler

Begebenheiten: drinnen oder draußen, ebener Boden,
Murmeln

Anleitung: Es werden zwei Gruppen gebildet. Diese setzen sich im Abstand von etwa zwei Metern gegenüber auf den Boden. Jedes Kind baut vor sich eine kleine Burg, die aus vier Murmeln besteht. Dazu legt man drei Murmeln in Form eines Dreiecks und oben drauf vorsichtig eine vierte. Jedes Kind bekommt eine Murmel. Nun versuchen die Kinder nacheinander durch Rollen mit den Murmeln die Burgen der gegnerischen Mannschaft zu treffen. Wird eine Pyramide getroffen, so darf sich das Kind alle Murmeln dieser Pyramide nehmen, sowie die Murmel, mit der es die Burg getroffen hat (also insgesamt fünf). Der Spieler, dessen Burg getroffen wurde, darf noch einmal eine neue Burg mit neuen Murmeln bauen, jedoch nur einmal. Wird diese Burg erneut getroffen, darf das Kind keine neue Burg bauen. Wer eine Burg verfehlt, der verliert seine Murmel an die gegnerische Mannschaft. Wenn eine Gruppe alle ihre Burgen verloren hat, ist das Spiel zu Ende.

Oberschenkel Konzentration

Alter: ab 8 Jahren

Personenanzahl: mindestens 8

Begebenheiten: Sitzmöglichkeiten für alle

Anleitung: Alle Kinder sitzen im Kreis und legen jeweils die Hände auf den Oberschenkel des rechten und linken Nachbarn. Der Spielleiter beginnt und schlägt mit der linken Hand auf den rechten Oberschenkel des linken Nachbarn. Im Uhrzeigersinn geht dieser Impuls nun reihum. Wird zwei Mal auf den Oberschenkel geklopft bedeutet dies Richtungswechsel. Wer zu früh schlägt muss diese Hand aus dem Spiel nehmen. Wird auch mit der zweiten Hand ein Fehler gemacht, scheidet dieses Kind endgültig aus.

Pädagogischer Wert: Wenn man in einer Runde oder einem Kreis zusammensitzt bekommt kein Kind das Gefühl außerhalb der Gruppe zu stehen, bzw. einen schlechteren Platz erwischt zu haben. Ein psychologischer Effekt, der nicht zu unterschätzen ist. Auch neue Mitglieder, die schnell in die Gruppe integriert werden sollen, kann man mit Kreisspielen effektiv unterstützen.