

Spielesammlung

DÜMMERHEIM

19. Februar 2018

Landkreis Vechta, Jugendamt, Jugendpflege

Ravensberger Straße 20

49377 Vechta

Telefon: 04441/898-0

Telefax: 04441/898-1037

E-Mail: info@landkreis-vechta.de

Internet: www.landkreis-vechta.de

Der Landkreis Vechta ist eine Körperschaft des öffentlichen Rechts.

Der Landkreis Vechta wird vertreten durch den Landrat Herbert Winkel.

Inhaltsverzeichnis

1	Kennenlernspiele	7
1.1	Alle die (Obstsalat)	7
1.2	Atomspiel	8
1.3	Autogramm jagd	9
1.4	Ballkette	10
1.5	Eigenschaften versenken	11
1.6	Fanspiel (Rockstar)	13
1.7	Gegenstände erzählen von mir	14
1.8	Gerüchteküche	15
1.9	Lügeninterview	16
1.10	Mike Marmelade / Simon Schnitzel	17
1.11	Mike Moveya (Der Auftritt / Susie springt)	18
1.12	Namen kreuzen	19
1.13	Orientalische Begrüßung	20
1.14	Schätzen und verschätzen	21
1.15	Speeddating	22
1.16	Tückische Länge	23
1.17	Verrückter Namenszug	24
1.18	Vorhang fällt	25
1.19	Wollknäuel mit anschließendem Entknoten	26
1.20	Zipp-Zapp	27
2	Actionspiele	28
2.1	3-Stöckchenspiel (Kuhfladen)	28
2.2	A Kaputt	29
2.3	Abklatschspiel (Dritter Abschlag)	30
2.4	Anti Verstecken	31
2.5	Arschball	32
2.6	Au ja super	33
2.7	Autorennen	34
2.8	Besentanz	35
2.9	Bierdeckelmatch	36
2.10	Billig Rugby / Knubbelball	37
2.11	Blinder Jäger	38
2.12	Blutschmuggel (Wasserschmuggel)	39
2.13	Bombe	41
2.14	Chaos / Stühlewegschleppspiel	43
2.15	Codeknacker (Panzerknacker)	44
2.16	Drachenschwanzjagd	46
2.17	Ente, Ente, Gans (Plumpssack)	47
2.18	Evolution	48
2.19	Fuchs fängt Henne	50

2.20	Geheimauftrag	51
2.21	Ich fahre Zug	52
2.22	Ich telefoniere mit (Telefonieren, Obstprügeln)	53
2.23	Katz und Maus	55
2.24	Kettenticken	56
2.25	Kohlkopf	57
2.26	Komm mit - Lauf weg	58
2.27	Krakenspiel	59
2.28	Kreisrennen (Ich dreh am Rad) (Systemischer Kreisel)	60
2.29	Lindwurm	61
2.30	Mist, mist, mist	62
2.31	Mr. Contacto	63
2.32	Ninja	65
2.33	Oma Jäger Wolf	66
2.34	Ostern auf dem Bauernhof (Büroklammern suchen)	68
2.35	Popcorn	69
2.36	Reise nach Jerusalem XTREME	70
2.37	Riese und Zwerg	71
2.38	Rüben ziehen	72
2.39	Schlacht um Mitteleerde	73
2.40	Schorni Ottwa	74
2.41	Schweinchen und Metzger	76
2.42	Slurt (Skirt)	77
2.43	Sockencatchen	78
2.44	Sturm	79
2.45	Sturm auf die Burg	80
2.46	Touching	81
2.47	Trollball	83
2.48	Tücher greifen (Tücher reißen)	84
2.49	Verrückte Staffel	85
2.50	Wächterspiel	87
2.51	Zeitungsschlagen	88
3	Darstellungsspiele	89
3.1	Armer schwarzer Kater	89
3.2	Kotzendes Känguru	90
3.3	Sklavenhandel	92
3.4	Was machst du denn da?	93
4	Wahrnehmungsspiele	94
4.1	Anschreispiel	94
4.2	Bahnhof (Platzwechsel)	95
4.3	Blinder Samurai	96
4.4	Das Burgspiel	97

4.5	Dirigenten raten	98
4.6	Duell der Augen	99
4.7	Durcheinander	100
4.8	Goofy / Tanz der Vampire	101
4.9	Impulsweitergabe (Hände gekreuzt)	102
4.10	Meteoritenschauer	103
4.11	Nacht in Palermo	104
4.12	Parlament	106
4.13	Partnerruf	107
4.14	Roboterspiel	108
4.15	Rush-Hour in Tokio	109
4.16	Schafe und Schäfer / Schafe lotsen	110
4.17	Schlüsseltroll	111
4.18	Zublinzeln	112
4.19	Zungenmörder	113
5	Kooperationsspiele	114
5.1	Abgehoben	114
5.2	Alle in ein Auto (Telefonzelle, Klo,...)	115
5.3	Aquädukt (Wassertransport)	116
5.4	Baumstammsortierung / Sortieren	117
5.5	Blinder Mathematiker (Quadrat bilden)	118
5.6	Cola Kisten	119
5.7	Countdown	120
5.8	Das laufende A	121
5.9	Die goldenen Schuhe	123
5.10	Eisschollenspiel	124
5.11	Flugzeugabsturz	126
5.12	Fröbelturm	128
5.13	Gordischer Knoten	130
5.14	Krokofluss (Schokofluss, Säurefluss)	131
5.15	Lost in Space (Raumstation)	132
5.16	Panzerknacker (Raum der Stille)	134
5.17	Pipeline (Murmeln rollen)	136
5.18	Plane wenden (Blatt wenden, ...)	137
5.19	Rein in den Teich	138
5.20	Rügen / Sylt	139
5.21	Salzstangen-Schlüssel-Spiel	140
5.22	Säuresee (Variante: Falsche Becher)	141
5.23	Schräges Seil (Seitenwechsel)	143
5.24	Schwebender Stab (Zollstock)	144
5.25	Seil schlagen	145
5.26	Spinnennetz	146
5.27	Stühle kippen	148

5.28	Transportring	149
5.29	Turmbau zu Babel	150
5.30	Zahl um Zahl	151
5.31	Zentimeterarbeit	152
6	Vertrauensspiele	153
6.1	Förderband	153
6.2	Menschenpyramide	155
6.3	Pendel	156
6.4	Wettermassage (Pizzamassage)	157
7	Sing- & Klatschspiele	158
7.1	Auf der grünen Wiese	158
7.2	Das Krokodil aus Afrika	160
7.3	Ein kleiner Matrose	161
7.4	Ein Tiroler	163
7.5	Unser kleiner Bär im Zoo	164
7.6	Vater Abraham	165
8	Methoden	166
8.1	(Gruppeneinteilung) Meier, Meyer, Maier	166
8.2	(Gruppeneinteilung) Passender Partner	167
9	Sonstiges	168
9.1	(TAGESAKTION) Capture the Wolf - Werwölfe Geländespiel	168
9.2	Die Bewohner von Gelgamar	170
9.3	Disco (Türsteher)	173
9.4	Dreiecke ziehen	175
9.5	Ein Hoch und ein Tief	176
9.6	Ich bin dumm	178
9.7	Kartensitzen (Kartenrutschen)	180
9.8	Willi rutscht	181
9.9	[SPEZIELLE AKTION] TTT Trouble in Terroristtown	183
	Index	186

1 Kennenlernspiele

1.1 Alle die (Obstsalat)

Montag, 24 Oktober 2016 15:38 geschrieben von Sabine Meyer

Alle TN sitzen in einem Stuhlkreis, ein Stuhl fehlt - der Spieler steht in der Mitte und versucht, einen Sitzplatz zu ergattern. Dazu überlegt er sich etwas, sagt dann bspw. "Alle, die ein rotes T-Shirt tragen" und alle, auf die dieses Merkmal zutrifft, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Einen Stuhl aufrutschen gilt nicht! Der Spieler in der Mitte nutzt die Chance und versucht, sich auf einen der freien Stühle zu setzen. Wer als letztes keinen Platz gefunden hat, muss sich das nächste Merkmal überlegen. Dies können offensichtliche Dinge sein, aber auch Charaktereigenschaften oder etwas, was man getan hat (zum Beispiel "Alle, die schon mal im Dümmerheim waren"). Wenn dem TN in der Mitte nichts einfällt oder er schon länger in der Mitte steht, darf er "Alle Alle Alle" rufen, dann müssen alle die Plätze wechseln.

Wichtige Infos

Hinweise Der Leiter sollte ein paar Anregungen parat haben.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

1.2 Atomspiel

Dienstag, 04 Oktober 2016 14:25 geschrieben von Marieke Wulf

Die MitspielerInnen sind Atome und befinden sich in einem Reagenzglas (o.Ä.). Dort schwirren sie (zu flotter Musik) einzeln herum. Der Oberchemiker (der Spielleiter) macht verschiedene Experimente, in deren Verlauf die Atome sich in immer unterschiedlichen Konstellationen neu zusammenfinden. Wenn der Oberchemiker die Musik unterbricht, nennt er bestimmte Eigenschaften, nach denen sich die Atome zusammenfinden, also z.B. nach Alter, Schuhgröße, Anzahl der Geschwister, Geburtsmonaten, bestimmten Hobbys etc.

Wichtige Infos

Material Musik

Hinweise Tipp: Wenn man einfach Zahlen verwendet (3er-, 5er-Atome), kann man das Spiel auch zur Gruppeneinteilung verwenden.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

1.3 Autogrammjagd

Montag, 24 Oktober 2016 14:57 geschrieben von Sabine Meyer

Jeder bekommt einen Zettel mit den Namen aller Teilnehmer. Alle bekommen zeitgleich den Auftrag, von jedem ein Autogramm zu erhalten. Allerdings muss man denjenigen, von dem man ein Autogramm möchte, mit dem richtigen Namen ansprechen. Liegt man falsch, muss derjenige einem den Namen verraten und man muss unverrichteter Dinge weiterziehen und den nächsten fragen. Erst wenn man einen anderen nach seinem Autogramm gefragt hat, darf man wieder zurück und diese Person ansprechen.

Regel: Wurde man von einer Person nach einem Autogramm gefragt, darf man diese nicht direkt "zurückfragen". Außerdem ist es nicht erlaubt sich in einer Schlange aufzustellen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

1.4 Ballkette

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:24 geschrieben von Jonas Weigel

Alle stellen sich im Kreis auf. Ein Teilnehmer startet und wirft den Ball jemandem zu. Dabei sagt er den Namen der Person, zu der er wirft. Danach wird der Ball im selben Verfahren weiter geworfen bis alle Mitglieder den Ball einmal geworfen haben.

Ist die Runde beendet, wird gefragt, wer meint alle Namen zu kennen. Derjenige muss nun versuchen die Namen in der richtigen Reihenfolge schneller aufzusagen, als der Ball geworfen wird.

Wichtige Infos

Material Ball

Varianten Variante 1: Mehrere Bälle

Variante 2: Verschiedene Bälle, die verschiedene Dinge tun (Zum Beispiel beim roten Ball den Nächsten und beim blauen Ball den eigenen Namen sagen)

Variante 3: Die Gruppe wirft sich den Ball zu. Ein einzelner Teilnehmer muss alle Namen sagen und dabei mit dem Ball schritthalten.

Variante 4: Es wird ein Wollknäuel geworfen und jeweils der Faden behalten bis das Wollknäuel leer ist. Am Ende sind alle Teilnehmer mit einem dichten Gespinst verbunden.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

1.5 Eigenschaften versenken

Sonntag, 15 Januar 2017 17:43 geschrieben von Johanna Bröring

Jeder TN bekommt einen Zettel mit zwei identischen Tabellen, mit verschiedenen positiven Eigenschaften die untereinander dargestellt sind. Jeder soll geheim und alleine für sich fünf Eigenschaften auswählen, bei denen er denkt, dass diese am Meisten auf Ihn zutreffen. Diese werden in der oberen Tabelle markiert.

Anschließend werden die TN in Zweierteams eingeteilt (am besten nicht mit dem/der besten Freund/in). Wie bei Schiffeversenken wird nun abwechselnd erfragt, welche positiven Eigenschaft der Gegenüber am Meisten von sich gedacht hat. ("Ich glaube du hast höflich?" "Ich glaube du hast nett ausgewählt?" usw.) Bei einem "Treffer", darf man erneut fragen. Zum Eintragen wird die untere Tabelle genutzt. Wer zuerst fertig ist gewinnt das Duell, die andere Person fragt trotzdem weiter, bis sie die Eigenschaften der anderen Person gefunden hat.

Wichtige Infos

Material TN x Zettel "Eigenschaften versenken" TN x Stift

Varianten Variante 1: Die jeweiligen Gewinner des Zweierduell suchen sich einen anderen Gewinner gegen den sie erneut antreten. Die Verlierer machen das Selbe. Variante 2 (Schiffe Versenken mit Eigenschaften statt Schiffen): Alle TN erhalten am Anfang eine Liste mit vielen Eigenschaften, aus denen Sie bspw. 5 Eigenschaften auswählen. Es gibt ein zusätzliches quadratisches Spielfeld, wie bei dem Spiel Schiffe versenken, auf dem bspw. die Felderreihen A bis H und 1 bis 8 abgebildet sind. Anstatt von Schiffen werden jetzt Eigenschaften auf dem Spielfeld "versteckt". Mit einem Treffer wird entweder die ganze Eigenschaft "versenkt" oder nur ein Buchstabe.

Hinweise Am Ende des Spiels kann noch erfragt werden, wer alles "höflich", "hilfsbereit", "kontaktfreudig" usw. ist.

Das Spiel dient weniger dazu, die positiven Eigenschaften von anderen zu erfahren. Es dient dazu, eigene positive Eigenschaften zu erkennen.

Besonders am Anfang des Spiels, fällt es den TN schwer "nur" oder "ganze" fünf Eigenschaften anzukreuzen.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen, Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele)

Ort Gruppenraum

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

1.6 Fanspiel (Rockstar)

Samstag, 01 April 2017 14:26 geschrieben von Jonas Weigel

Zunächst gehen alle TN auf einem Spielfeld aufeinander. Wenn zwei TN aufeinander treffen, stellen sie sich mit Handschlag vor, nennen sich ihre Namen und spielen eine Runde "Schere-Stein-Papier" gegeneinander. Der Verlierer wird von nun an dem Gewinner hinterherlaufen und ihn anfeuern (sehr laut!), indem er seinen Namen skandiert. Spielt der vorige Gewinner gegen einen Anderen TN und verliert, müssen er und alle seine Fans von nun an diesen TN anfeuern.

Das Spiel endet, wenn die letzten beiden TN gegeneinander gespielt haben.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Namensspiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

1.7 Gegenstände erzählen von mir

Dienstag, 04 Oktober 2016 15:33 geschrieben von Marieke Wulf

Auf einem Tisch oder auf dem Boden liegen verschiedene Gegenstände (gut zugänglich für alle). Die TeilnehmerInnen werden gebeten, sich alle Gegenstände in Ruhe anzuschauen (dazu kann leise Musik laufen) und sich schließlich einen auszusuchen, anhand dessen sie etwas zu sich selbst erzählen können. Anschließend stellt sich jeder mit Hilfe seines Gegenstandes vor.

Wichtige Infos

Material viele verschiedene Gegenstände

Varianten Variante 1: Alle werden schon vorher aufgefordert, einen persönlichen Gegenstand (oder einen Gegenstand zu einem bestimmten Thema) mitzubringen.
Variante 2: Alle stellen sich anhand eines Gegenstandes vor, den sie jetzt gerade bei sich tragen.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

1.8 Gerüchteküche

Montag, 24 Oktober 2016 15:08 geschrieben von Sabine Meyer

Jeder Spieler überlegt sich etwas Typisches über sich. Dies kann beispielsweise etwas sein, das er sehr gut kann, das er nicht kann, das er erlebt hat, das er in nächster Zeit lernen möchte, etc. Das Gefundene sollte nicht zu einfach sein, also ein paar Sätze der Erklärung bedürfen. Wenn jeder Spieler etwas gefunden hat, bewegen sich alle im Raum umher. Irgendwann gehen immer zwei Spieler zusammen und tauschen ihr Wissen aus. Spieler A erzählt seine Geschichte dem Spieler B und umgekehrt. Anschließend wandern sie weiter. Spieler A trifft nun auf Spieler C. A hat gerade die Geschichte von B erfahren, und erzählt diese (!) dem Spieler C. C wiederum hat beispielsweise die von D erfahren, und erzählt dem A diese. Nun wandert A wieder weiter, und erzählt dem nächsten Spieler (E) die Geschichte von D ... und so weiter. Letztlich sollte jeder Spieler möglichst viele Geschichten einmal gehört haben. Am Schluss ist in großer Runde auszuwerten, wie sehr sich die Geschichte verändert hat, und eventuelle Fehler dann noch zu korrigieren.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

1.9 Lügeninterview

Montag, 24 Oktober 2016 15:13 geschrieben von Sabine Meyer

Jeder TN überlegt sich drei Sachen, die er den anderen über sich erzählen möchte. Zwei Dinge davon sind wahr und eine gelogen. Es sollte darauf hingewiesen werden, Sachen zu wählen, die der Gruppe noch nicht bekannt sind.

Nun schreibt jeder TN seine drei Sachen in beliebiger Reihenfolge auf ein Blatt Papier und klebt es auf seinen Rücken (gegenseitige Hilfe erwünscht). Nun werden alle Spieler mit einem Stift ausgestattet und gehen durch den Raum (evtl. zu leiser Musik). Jeder liest sich durch, was die anderen geschrieben haben und macht jeweils einen Strich bei dem Punkt, den er für gelogen hält. Wenn alle durch sind oder nach einer beliebigen Zeit beendet der Spielleiter die Runde. Alle dürfen den Zettel am Rücken abnehmen und setzen sich wieder in den Stuhlkreis. Nun gibt es eine Runde, in der alle nacheinander erzählen, was sie aufgeschrieben haben, was die Lüge war und was wie oft als Lüge vermutet wurde.

Wichtige Infos

Material 1 Blatt Papier pro TN, für jeden einen Stift, Klebeband, evtl. Musik und Anlage

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

1.10 Mike Marmelade / Simon Schnitzel

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:15 geschrieben von Jonas Weigel

Die Gruppe sitzt im Kreis. Jeder Teilnehmer muss sich ein Wort suchen, das mit dem ersten Buchstaben seines Vornamens beginnt (z.B. Mike Marmelade). Die Wortkategorie kann frei ausgesucht werden, z.B. Obst, Essen etc.

Jetzt beginnt der erste Teilnehmer und sagt seinen Vornamen und sein Wort (Ich bin Mike und ich esse gerne Marmelade). Sein Sitznachbar stellt anschließend ihn und dann sich selbst vor (Das ist Mike, er isst gerne Marmelade. Ich bin Simon, ich esse gerne Schnitzel). Es geht reihum weiter, bis der letzte Teilnehmer alle Anderen vorstellen muss.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

1.11 Mike Moveya (Der Auftritt / Susie springt)

Dienstag, 04 Oktober 2016 14:05 geschrieben von Marieke Wulf

Alle stehen im Kreis. Einer fängt an, tritt einen Schritt nach vorne, sagt laut und deutlich seinen Namen und macht dazu eine Bewegung. Dann tritt er einen Schritt zurück. Alle anderen beobachten ihn dabei genau. Wenn der erste fertig ist, versuchen sie, ihn so genau wie möglich nachzumachen: genau so wie er den Schritt nach vorne zu machen, in der gleichen Betonung den Namen zu sagen usw. Dann ist der nächste an der Reihe. Jeder TN kommt einmal an die Reihe.

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: Es wird eine Reihe gebildet. Der erste macht eine Bewegung vor und sagt dabei seinen Namen. Die Gruppe macht seine Bewegung nach und sagt dabei seinen Namen. Beispiel: Lennard ist der erste; er macht eine Bewegung vor und sagt dabei seinen Namen. Die Gruppe wiederholt die Bewegung und sagt seinen Namen(Lennard). Als nächstes ist Merlin dran. Er macht eine Bewegung und sagt seinen Namen. Die Gruppe wiederholt Lennards und dann Merlins Bewegung und ihre Namen usw. (Ähnlich "Ich packe meinen Koffer")

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

1.12 Namen kreuzen

Dienstag, 04 Oktober 2016 13:54 geschrieben von Marieke Wulf

Jeder Mitspieler wird aufgefordert, seinen Namen mit großen Buchstaben senkrecht mitten auf ein Blatt Papier zu schreiben. Nun soll jeder Eigenschaften zu sich selbst ergänzen, die entweder mit einem Buchstaben des eigenen Namens anfangen oder ihn enthalten. Am Ende stellt jeder seinen Zettel der Gruppe vor.

Wichtige Infos

Material 1 Stift und 1 Blatt Papier pro Teilnehmer

Varianten Variante 1: Ausgehend von den neuen Worten können natürlich weitere Ergänzungen vorgenommen werden (also zum „G“ aus tollpatschig könnte noch „genau“ dazukommen).

Variante 2: Am Ende werden die Zettel für die Gruppe ausgehängen.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen

Ort Gruppenraum

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

1.13 Orientalische Begrüßung

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:06 geschrieben von Jonas Weigel

Die Teilnehmer gehen durch den Raum. Wenn sich zwei Teilnehmer treffen, begrüßen sie sich, indem sie sich mit den Rücken zueinander stellen. Dann beugen sie sich nach vorne, geben sich durch ihre Beine die Hand (Hintern zusammen) und grüßen sich. Ziel ist, möglichst viele Teilnehmer in kurzer Zeit zu begrüßen.

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: Für schüchterne Teilnehmer kann sich einfach die Hand gegeben werden mit den Worten "Schön, dass du da bist"

Variante 2: Die Person muss mit Namen begrüßt werden.

Variante 3: Es können diverse weitere Begrüßungsformen gespielt werden.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

1.14 Schätzen und verschätzen

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:19 geschrieben von Jana Meyer

Zu diesem Spiel teilen sich die Mitspielerinnen zunächst in kleine Gruppen von 2 – 5 Personen auf. Das räumliche Arrangement sollte so sein, dass die Untergruppen sich ungestört unterhalten können, andererseits in optischem und akustischem Kontakt zueinander bleiben, da im weiteren Verlauf ein häufiger Wechsel von Klein- und Gesamtgruppenaustausch stattfindet. Die Spielleiterin gibt nun nacheinander verschiedene Fragestellungen ein, die sich alle auf wissenswerte und quantifizierbare Informationen über die Spielerinnen selbst beziehen. Die Untergruppen nehmen dazu jeweils eine Schätzung vor und halten diese schriftlich fest. Die Fragen beziehen sich auf die Teilnehmerinnen aller - also immer auch der eigenen - Untergruppen. Anschließend werden alle Schätzungen bekannt gegeben und das "richtige" Ergebnis wird ermittelt, indem die persönlichen "Werte" nacheinander genannt und addiert werden.

Mögliche Fragen:

- Wie alt ist die Gruppe?
- Wie viele Geschwister / Haustiere / Kinder...?
- ...

Wichtige Infos

Material

- Stift
- Zettel

Hinweise Dies ist ein schönes Spiel, um der anfänglichen Neugier aufeinander Raum zu geben. Deshalb sollte die Spielleiterin am besten auch selbst mitspielen. Viel hängt natürlich davon ab, inwieweit es gelingt, passende Fragen für die jeweilige Gruppe zu finden.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

1.15 Speeddating

Montag, 24 Oktober 2016 15:00 geschrieben von Sabine Meyer

Die TN bewegen sich (zu Musik) frei im Raum. Nach einer kurzen Zeit gibt der Spielleiter ein Stoppsignal. (z.B. Musik aus). Daraufhin stellen sich die Zwei TN, die einander am nächsten stehen gegenüber auf und haben 1,5 Minuten Zeit sich Fragen zu stellen. Diese werden im vorher vom Leiter bestimmt. Drei bis Fünf fragen sind empfehlenswert.

Beispielfragen sind:

Wie war dein Tag? / Wie geht es dir? Was erwartest du von diesem Wochenende? Was sind deine Hobbies? Warst du schon mal im Dämmerheim? Was hast du für Kurse gemacht? Hast du Geschwister oder Haustiere? Wieviele, welche?

Ist die Zeit vorbei, gibt der Spielleiter ein Signal (z.B. Musik an) und die TN bewegen sich wieder im Raum, bis sie das Stoppsignal hören. Danach haben sie wieder Zeit für ein Interview mit einem anderen Partner. Dies wird sooft wiederholt, bis der Spielleiter das Spiel beendet.

Wichtige Infos

Material Musik + Anlage, Fragen, Stoppuhr

Varianten Fragen können auch vorher in der Runde mit den TN zusammen gesammelt werden.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen, Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele)

Ort Gruppenraum, Wiese / Sand / fester Untergrund

1.16 Tückische Länge

Montag, 24 Oktober 2016 15:54 geschrieben von Sabine Meyer

Der Leiter hat eine Rolle Klopapier in der Hand. Er selber nimmt sich etwas davon (am Besten viel), gibt die Rolle weiter und sagt, dass jeder sich soviel nehmen soll wie er braucht. Pro Stück Klopapier muss nun jeder TN reihum eine Sache über sich erzählen.

Wichtige Infos

Material Klopapierrollen/ Smarties/ Gummibärchen oder ähnliches

Hinweise Statt Klopapier können auch Smaries oder ähnliches verwendet werden.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Charakter kennenlernen

Ort Gruppenraum

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

1.17 Verrückter Namenszug

Montag, 24 Oktober 2016 15:46 geschrieben von Sabine Meyer

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer startet den Zug und geht mit den entsprechenden Geräuschen innerhalb des Kreises rund. Vor einer Person bleibt er stehen und sagt: "Ich bin XY und wer bist du?" (XY ist der eigene Name). Der angesprochene sagt seinen Namen und der erste jubelt diesen Namen und hüpfert herum. Nun steht der angesprochene auf und stellt sich vor den ersten. Gemeinsam bilden sie den Zug/ sitzen sie im Zug. Der Zug wird erneut gestartet und läuft im Kreis, bis derjenige vorne den nächsten anspricht. Es jubeln immer alle, die im Zug sind. Dies geht so weiter, bis alle im Zug sitzen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

1.18 Vorhang fällt

Montag, 24 Oktober 2016 15:02 geschrieben von Sabine Meyer

Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Zwischen den beiden Gruppen wird eine Decke gespannt. Nach und nach muss sich aus jeder Gruppe eine Person hinter die Decke setzen. (WICHTIG DABEI: ES DARF NICHT GEREDET WERDEN!!) Haben alle Mitspieler einer Gruppe ihre Sitzposition eingenommen, wird die Decke fallen gelassen. Nun muss jeder Spieler ganz schnell den Namen seines Gegenübers nennen. Der langsamere Mitspieler muss auf die andere Seite wechseln. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler in einer Gruppe sind.

Wichtige Infos

Material ein großes Tuch/Vorhang/Decke

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

1.19 Wollknäuel mit anschließendem Entknoten

Montag, 24 Oktober 2016 15:04 geschrieben von Sabine Meyer

Man nimmt ein Wollknäuel, sagt seinen Namen und wirft es einem beliebigen TN zu, während man dessen Namen sagt. Derjenige sagt den Namen des Werfers, seinen Namen und den Namen des nächsten und wirft ihn dieser Person zu. (Jede Person, mit Ausnahme der ersten sagt mit ihrem eigenen insgesamt 3 Namen.) Jeder kommt nur einmal dran. Wenn alle einen Teil des Knäuels in der Hand haben, müssen sie den "Knoten" entwirren, sodass sie anschließend in anderer Reihenfolge wieder in Kreis stehen.

Wichtige Infos

Material Wollknäuel

Varianten statt Entwirren, die Namen Rückwärtssagen und dabei das Knäuel mitgeben und aufwickeln, bis es beim Beginner wieder angekommen ist.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Namensspiele

Ort Gruppenraum, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

1.20 Zipp-Zapp

Dienstag, 04 Oktober 2016 15:48 geschrieben von Marieke Wulf

Die Teilnehmer sitzen im Kreis, es gibt einen Stuhl weniger als Spieler. Der Mitspieler, der keinen Stuhl hat, steht in der Mitte und versucht nun, einen Sitzplatz zu bekommen. Dazu geht er auf einen Mitspieler zu und sagt „Zipp – dieser muss ihm nun sofort den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei „Zapp den Namen des rechten Nachbarn. Wer den Namen seines Nachbarn nicht sofort nennen kann, muss in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte „Zipp-Zapp, müssen alle ihre Plätze tauschen, und der Spieler in der Mitte kann so versuchen, selbst einen Platz zu bekommen. Wer übrig bleibt, ist der nächste Spieler in der Mitte.

Wichtige Infos

Varianten Schwieriger wird es, wenn mehr Kommandos eingebaut werden. So muss bei ZIPPO der Name des in der Mitte stehenden TN genannt werden.

Hinweise Das Spiel schockt am Meisten, wenn es schnell gespielt wird.

Klassische Kategorie Kennenlernspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Namensspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

2 Actionspiele

2.1 3-Stöckchenspiel (Kuhfladen)

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:20 geschrieben von Sabine Meyer

Alle stehen im Kreis um drei aneinander gelehnte Holzstöckchen (Tippiform) und halten sich an den Händen. Aufgabe ist es, die anderen Spieler so über die Stöckchen zu ziehen, dass diese umfallen. Wenn jemand die Stöckchen umwirft scheidet er aus. Sollten zwei Spieler sich gegenseitig los lassen, scheiden beide aus. Ziel ist es, als letzter übrig zu bleiben.

Wichtige Infos

Material 3 Stöckchen

Varianten Variante 1: (Kuhfladen)

Statt der drei Stöckchen wird ein Kreis mit einem Seil auf dem Boden ausgelegt und wer ins innere des Kreises oder auf das Seil tritt scheidet aus.

Hinweise Wenn die TN sich an den Händen fassen, bitte auf Uhren/Festivalbändchen etc. achten und diese nach Möglichkeit vorher abnehmen oder hoch ziehen.

Um das Spiel am Ende nicht zu extrem werden zu lassen, können auch die letzten zwei oder drei die Gewinner des Spiels sein.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

2.2 A Kaputt

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:59 geschrieben von Jana Meyer

Für dieses Spiel wird ein A benötigt. Dieses wird aus 3 Tüchern oder Stöckern auf den Boden gelegt. Zu Beginn des Spiels werden zwei Wächter bestimmt, die ihre Augen schließen und bis 20 zählen. Währenddessen fliehen die anderen TN und suchen sich Verstecke. Das Ziel der Wächter ist es, die anderen "Entflohenen" TN durch ticken zurück ins Gefängnis zu bringen. Gleichzeitig müssen die Wächter allerdings auch das A bewachen, damit dieses nicht von den Ausgebrochenen kaputt gemacht werden kann. Wird einer der Entflohenen getickt, muss er sich in den festgelegten "Gefängnisbereich" setzen und kann nur wieder befreit werden, in dem die geflohenen TN das A zerstören. Das A darf allerdings im gesamten Spiel nur drei mal kaputt gemacht werden, danach bleiben alle Gefangene bis zum Spielende im Gefängnis. TN, die im Gefängnis sind dürfen das A nicht kaputt machen! Ziel der Flüchtigen ist es, möglichst lange in Freiheit zu bleiben. Das Spiel endet, wenn die Wächter alle Entflohenen ins Gefängnis bringen konnten oder die vorher festgelegte Zeit (5-10 Minuten) abgelaufen ist. Sind alle entflohenen wieder im Gefängnis haben die Wächter ihr Ziel erreicht und gewonnen. Ansonsten siegen die Entflohenen.

Wichtige Infos

Material 3 Tücher oder Stöcker

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

2.3 Abklatschspiel (Dritter Abschlag)

Sonntag, 02 April 2017 11:12 geschrieben von Markus G

Die TN werden in zwei möglichst gleich große Mannschaften eingeteilt. Die beiden Mannschaften stehen sich einer Linie nebeneinander in einem Abstand von zirka 10-20 Metern gegenüber (Die Gruppen sehen sich an). Es beginnt ein TN (z.B. Kevin) aus einer Mannschaft und läuft zu der gegnerischen Mannschaft. Alle TN strecken beide Hände nach vorne mit den Handflächen nach oben. Kevin klatscht nun nacheinander drei Hände ab. Dabei ist es egal welche Hände von welchen TN er abklatscht und ob er eine Hand doppelt abklatscht. Wenn Kevin die dritte Hand abklatscht, rennt er schnell zurück zu seiner Mannschaft. Der TN dem die dritte Hand gehört, versucht Kevin zu ticken. Schafft er es nicht bevor Kevin bei seiner eigenen Mannschaft angekommen ist, ist er bei Kevin in der Mannschaft. Schafft er es, ist Kevin bei ihm in der Mannschaft.

Unabhängig ob Kevin getickt wurde oder nicht ist die andere Mannschaft an der Reihe.

Wenn alle TN in einer Mannschaft sind, endet das Spiel und alle haben gewonnen :-)

Wichtige Infos

Hinweise Bei größeren Gruppen kann auch mehr als 3x abgeklatscht werden (z.B. 5x). Sobald der letzte TN abgeklatscht wird, können alle abgeklatschten TN Kevin fangen. Schaffen sie es nicht, gehören danach alle zu Kevins Mannschaft. Es soll abgeklatscht und nicht abgehauen werden.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.4 Anti Verstecken

Samstag, 01 April 2017 17:02 geschrieben von Jonas Weigel

Ein TN einer Gruppe muss sich verstecken. Die Gruppe zählt bis 100. Anschließend versucht jeder einzelne TN für sich (ohne sich abzusprechen), den versteckten TN zu finden. Wenn ein TN den Versteckten gefunden hat, muss er sich mit ihm an dem selben Ort verstecken. Das Spiel endet wenn auch der letzte den versteckten TN gefunden hat.

PS: Der TN benötigt ein Versteck wo sich alle restlichen TN mit verstecken können.

Wichtige Infos

Hinweise Vorher abklären an welchen Orten sich versteckt werden darf und an welchen nicht.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gebäude, Gelände / Wald

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.5 Arschball

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:18 geschrieben von Sabine Meyer

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis, wobei jeder ca. einen Meter Abstand zwischen seinen Füßen hat und auf beiden Seiten die Füße des jeweiligen Nebenmannes berührt. Dadurch entsteht zwischen den Beinen eines jeden TN ein Tor, welches er mit seinen Händen und Armen beschützen kann. Ein Ball wird in die Mitte des Kreises geworfen. Die TN versuchen sich gegenseitig, den Ball zwischen den Beinen hindurchzuwerfen. Wenn jemand den Ball durch seine Beine geworfen bekommt, muss er sich umdrehen (mit dem Hintern zur Gruppe) und kann sein Tor weiter mit den Händen und Armen beschützen. Bekommt derjenige noch mal den Ball durch die Beine, scheidet er aus und die Gruppe macht den Kreis etwas kleiner. Der Ball darf nicht durch die Beine der Nebenleute geworfen werden. Es gewinnen die drei, die am Ende noch übrig sind.

Wichtige Infos

Material 1x Ball

Varianten Wenn alle Spieler sehr gut sind, kann man einen zweiten Ball ins Spiel bringen.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

2.6 Au ja super

Samstag, 01 April 2017 19:36 geschrieben von Stefanie Hake

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Eine Person startet das Spiel, in dem sie sich in die Mitte des Kreises stellt und sagt:

“Ich fände es total super, wenn wir jetzt alle _____ würden.“

Alle anderen im Kreis rufen daraufhin laut “Au ja super!“ und alle führen die geforderte Sache aus. Jeder muss die Aktion so lange ausführen, bis der nächste in die Mitte geht und etwas neues vorgibt. Jeder muss die Aktion aber mindestens einmal gemacht haben.

Beispiele:

- Hampelmänner
- Hinlegen
- Auf dem Boden robben
- Ums Feuer tanzen
- (usw.)

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.7 Autorennen

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:37 geschrieben von Jonas Weigel

Alle Teilnehmer sind Autos mit 5 Vorwärts- und einem Rückwärtsgang. Der Spielleiter ruft z.B. "Gang 3" und die TN müssen in der entsprechenden Geschwindigkeit durcheinander rennen und dabei die Geräusche eines Autos nachmachen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.8 Besentanz

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:29 geschrieben von Marieke Wulf

Pro Gruppe bekommt jeder TN der Reihe nach den Besen und muss ihn an den Borsten mit beiden Händen festhalten, mit dem Stiel nach oben halten, auf die Spitze schauen ohne die Augen zu schließen und sich 10 - 20x drehen. Danach wirft er den Besen auf den Boden und muss darüber (nicht nebenher) springen. Dann darf der Nächste beginnen. Die Gruppe, die als erstes durch ist, gewinnt.

Wichtige Infos

Material 1 Besen pro Gruppe

Varianten Variante1: Das Spiel kann auch mit nur einer Gruppe gespielt werden (dann natürlich nicht als Wettkampfspiel)

Hinweise Teilnehmer werden taumelig werden, Untergrund und Hindernisse beachten!
Genug Platz zwischen den Gruppen!

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele,
Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Viel

2.9 Bierdeckelmatch

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:32 geschrieben von Sabine Meyer

Zunächst wird der Raum in zwei Hälften mit einer Klebebandlinie unterteilt. Dann werden gleichmäßig Bierdeckel auf den Boden des Raumes verteilt. Die TN werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe geht in eine Hälfte des Raums. Nach dem Startsignal versuchen die TN, die Bierdeckel ihrer Hälfte in die Hälfte der anderen Gruppe zu schaffen. Ziel jeder Gruppe ist es, nach ca. 1 1/2 Minuten weniger Bierdeckel in der eigenen Hälfte zu haben als die andere Gruppe.

Wichtige Infos

Material Viele Bierdeckel, Kreppband

Hinweise Es können auch Korken verwendet werden.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude

2.10 Billig Rugby / Knubbelball

Donnerstag, 29. Dezember 2016 15:09 geschrieben von Stefanie Hake

Für dieses Spiel, werden die TN in zwei Gruppen eingeteilt.

Gruppe 1 bekommt einen Ball und beginnt. Einer aus der Gruppe 1 wirft den Ball innerhalb des Feldes soweit er kann. Die restliche Gruppe 1 stellt sich ganz eng zusammen. Der Werfer hat die nun die Aufgabe sooft er kann die TN der Gruppe 1 zu umrunden, bis der Leiter bei Gruppe 2 "STOP" ruft.

Währenddessen bei Gruppe 2:

Nachdem der Werfer der Gruppe 1 den Ball geworfen hat, muss Gruppe 2 so schnell wie sie kann den Ball einsammeln, sich hintereinander aufstellen und den Ball von vorne nach hinten durch die Beine durchgeben. Ist der Ball hinten beim letzten angekommen, ruft wie oben bereits erwähnt der Leiter bei Gruppe 2 "STOP" und einer der Gruppe 2 ist nun an der Reihe den Ball wegzuworfen, und die TN der Gruppe 2 zu umrunden, während Gruppe 1 den Ball holt und ihn durch die Beine gibt. Wichtig ist es hierbei, dass die Gruppe 2 den Ball besonders schnell und natürlich weit weg von Gruppe 1 weg wirft, damit das Spiel auch schnell wird.

Es darf nicht immer dieselbe Person Werfer bzw. Läufer sein.

Die Gruppe, die am Ende des Spiels die meisten Runden gelaufen ist, hat gewonnen.

Wichtige Infos

Material Einen Ball oder einen anderen Gegenstand den man wegwerfen kann.

Hinweise Es sollte klar benannt werden, was zum Gelände gehört und was nicht. Dementsprechend muss es eine Sanktion für die Gruppe geben, die den Ball ins Aus wirft.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Viel

2.11 Blinder Jäger

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:12 geschrieben von Sabine Meyer

Beginnend werden zwei TN ausgewählt und bekommen die Augen verbunden. Einer ist der "blinde Jäger": Dieser bekommt einen Softball vom SL angereicht und steht in der Mitte des Raums. Alle nicht ausgewählten TN sind "Rehe", die sich im Raum verteilen. Der blinde Jäger muss versuchen, die Rehe mit dem Softball zu treffen. Dabei darf sich der Jäger nur auf der Stelle drehen. Der Ball wird ihm dabei vom SL immer wieder neu angereicht.

Der zweite ausgewählte TN ist der "blinde Hund des Jägers". Er muss auf allen Vieren krabbelnd versuchen, die Rehe zu ticken.

Bei Berührung des Softballs (auch Wandabpraller oder aufheben) oder beim getickt-werden durch den Hund sterben die Rehe. Tote Rehe sammeln sich an einem vorher festgelegten Ort.

Wichtige Infos

Material Softball, 2x Augenbinden

Varianten Variante 1: Der Jäger bekommt zwei Softbälle

Variante 2: Ein Reh erhält einen Tennisball. Dieser darf unter den Rehen weitergegeben werden. Der Ballträger hat Schluckauf. Alle drei Sekunden muss er ein Hicksen von sich geben.

Klassische Kategorie Actionspiele

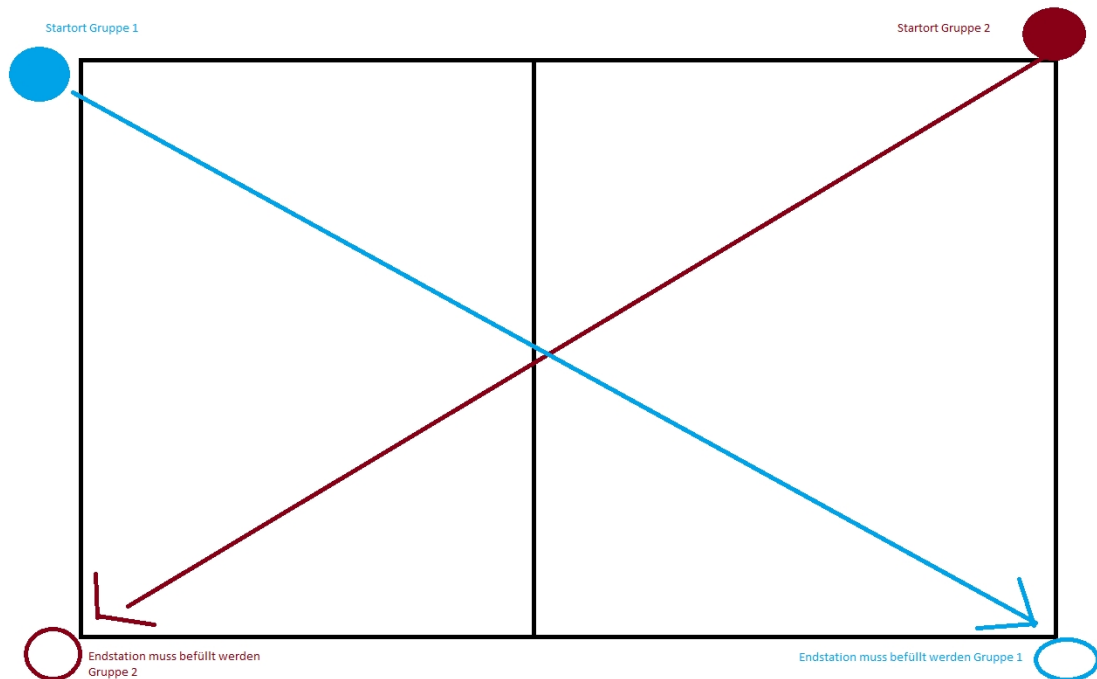
Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

2.12 Blutschmuggel (Wasserschmuggel)

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:39 geschrieben von Sabine Meyer



Zwei Mannschaften schmuggeln "Blut" jeweils von einem Startort zu einem Endort ohne dabei etwas zu verschütten oder von der anderen Gruppe aufgehalten zu werden.

Jede Mannschaft bekommt einen vollen Wassereimer, welcher von den Leitern immer wieder aufgefüllt wird, sowie einen leeren Eimer. Um alle vier Eimer wird mit einem Seil ein "Bannkreis" gezogen, in den die andere Mannschaft nicht rein darf. Die Bannkreise um die vollen Eimer sollten sehr groß gemacht werden. Die Bannkreise um die leeren Eimer sollten einen Durchmesser von ca. 3 Metern haben.

Jeder TN bekommt eine Tasse (oder einen Gefrierbeutel), welche an dem eigenen vollen Eimer gefüllt werden und am leeren Eimer wieder entleert werden sollen. Aufgabe der Teams ist es neben dem Füllen des eigenen leeren Eimers, die andere Mannschaft davon abzuhalten, dass Wasser rüber zu bringen. Sie dürfen den Wassertransport verhindern, indem sie das Wasser der anderen auskippen. Dazu dürfen sie den Gegner schultern, festhalten, die Tasse entreisen, den Beutel platzen lassen usw. Nicht erlaubt ist: Treten, Umschubsen, Haare ziehen usw.

Wer am Ende nach einer bestimmten Zeit mehr Wasser in seinem Eimer hat, hat gewonnen.

Wichtige Infos

Material 4 Eimer pro TN Tasse oder Gefrierbeutel 4 Seile Nachfüllwasser
ggf. Bonbons, Geld, Erbsen, Kerzen

Varianten Variante 1:

Es gibt einen Leiter, der ein Feuerzeug hat und Kerzen anzünden darf, die die TN ihm bringen. Ein zweiter, für die Gruppe zuständiger Leiter verteilt Bonbons, Geld, Erbsen o.ä., sobald ein TN mit einer brennenden Kerze zu ihm kommt. Die TN müssen die Kerzen schmuggeln bzw. die Kerzen der Gegner auspusten. Die Mannschaft mit dem meisten Geld, Bonbons usw. gewinnt (VORSICHT: WACHS!).

Variante 2:

Eine Mannschaft schmuggelt und die andere Mannschaft versucht nur sie zu schultern, festzuhalten und sie zu stören. Es wird nacheinander gespielt und die Zeit wird gestoppt. Am Ende wird das Ergebnis verglichen.

Hinweise Stopp Regel beachten

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Vollkontaktspiele/Umwuppspiele,
Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Nass und dreckig werden

2.13 Bombe

Freitag, 10 Februar 2017 09:18 geschrieben von Johanna von Stuckrad

Die Spieler bilden einen Stehkreis. Ein Freiwilliger wird ausgewählt und setzt sich in die Mitte, er ist der Zeitstopper/Bombentimer. Seine Aufgabe ist es, nach dem Startsignal des Spielleiters, still für sich so schnell oder so langsam er mag bis 10 zu zählen. Wenn er bei 10 ankommen ist, ruft er laut BOOM (oder haut mit einer Flasche auf ein Metallkehrblech o. ä.) und die Bombe explodiert. Der Zeitstopper hat die Augen verbunden, damit er nicht sehen kann was die anderen Spieler machen.

Die anderen Spieler im Stehkreis geben nach dem Startsignal des Spielleiters einen Ball - die Bombe - weiter. Wer die Bombe hat, wenn sie explodiert, stirbt, muss sich an seine Platz hinsetzen und seine Beine geschlossen (Knie an Knie) nach vorne ausstrecken. Um die Bombe jetzt weitergeben zu können, muss über die Beine der sitzenden toten Spieler gestiegen werden. Und auch nur so kann ein Spieler wieder zurück zu seinem Platz gelangen. Je mehr Spieler gestorben sind, um so häufiger müssen die lebenden Spieler über die jeweiligen Beine steigen. Wichtig: Der Spieler muss mit beiden Füßen über die Beine jeder sitzenden Person gestiegen sein. Halbherzig nur mit einem Fuß drüber gilt nicht. Sollte ein Spieler noch nicht wieder an seinem Platz angekommen sein, die Bombe aber schon wieder dort sein, darf die Bombe auf seinem Platz abgelegt werden. Sollte die Bombe jetzt explodieren, stirbt natürlich der Spieler auf dessen Platz die Bombe liegt.

Die Bombe darf nur übergeben und nicht geworfen werden. Nachdem ein Spieler an der Explosion der Bombe gestorben ist, gibt der Spielleiter erneut ein Startsignal und der Zeitstopper beginnt erneut zu zählen und die anderen reichen die Bombe weiter.

Der Spieler der als letztes dem Bombenattentat entrungen ist, gewinnt.

Wichtige Infos

Material 1x Ball 1x Augenbinde
ggf. 1x leere Flasche 1x Metallkehrblech

Varianten Variante 1:

Bei größeren Gruppen können auch mehrere Bomben verwendet werden (Vorschlag: Ab 25 TN 2 Bomben, ab 50 TN 3 Bomben, usw.)

Hinweise Der Spieler in der Mitte kann jeweils nachdem die Bombe explodiert ist kurz die Augenbinde abnehmen, da er sonst ewig blind in der Mitte sitzt. Der Spieler kann auch außerhalb des Kreises sitzen.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kreisspiel

2.14 Chaos / Stühlewegschleppspiel

Montag, 24 Oktober 2016 16:36 geschrieben von Sabine Meyer

Es werden kleine Zettel fertig gemacht. Auf einem Drittel der Zettel steht: "Stelle alle Stühle in einen Kreis. Du hast 15 Minuten Zeit dafür". Auf dem zweiten Drittel steht: "Stelle alle Stühle in die Nähe der Tür. Du hast 15 Minuten Zeit dafür". Auf dem letzten Drittel steht: "Stelle alle Stühle zum Fenster. Du hast 15 Minuten Zeit dafür". Es wird keine Erklärung gegeben und die Spieler dürfen sich nicht austauschen, was auf ihrem Zettel steht. Auf ein Startsignal hin muss jeder seine Aufgabe erfüllen. Nach Ablauf von 15 Minuten stoppt der Spielleiter das Spiel und die Mannschaft, welche die meisten Stühle da hat, wo sie laut Aufgabe sein sollen, hat gewonnen.

Beispiele:

- Tür auf / Tür zu- Tische aufbauen / Tische abbauen- Alle TN dazu bringen ein Lied zu singen / Für Ruhe sorgen- Alle Fenster auf - Heizung aus / Fenster zu -Heizung an- Bildet einen Stuhlkreis / Stapelt alle Stühle

Wichtige Infos

Material Vorbereitete Zettel (s. Spielbeschreibung)

Varianten Es können auch noch andere Aufgaben (Fenster auf / zu, Tür auf/ zu usw.) gestellt werden.

Hinweise Achtung, im Raum wird es unheimlich laut und hektisch, darauf achten, dass sich keiner weh tut und einschreiten, wenn der Kampf um einen Stuhl zu impulsiv wird!

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gruppenraum

Bewegung Viel

2.15 Codeknacker (Panzerknacker)

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:38 geschrieben von Marieke Wulf

Die Gruppe wird in Teams eingeteilt. Jeder Teilnehmer hat einen willkürlich ausgedachten Code auf einem Papier auf seinem Rücken stehen (meist ca. 7-stellig: X4C90PÜ). Die Spielleiter haben alle Codes aufgeschrieben und je einer steht an einer Seite des Spielfeldes (am besten eine Anlaufstelle je Team damit sich nicht alle TN nur um die Spielleiter aufhalten).

Die Aufgabe der Teilnehmer ist es, von jedem aus dem gegnerischen Team den Code zu merken und mündlich beim Spielleiter zu überliefern. Ist der Code richtig, erhält das Team einen Punkt. Natürlich soll der eigenen Code möglichst wenig geknackt werden, was es ebenfalls zu verhindern gilt. Gewonnen hat das Team, welches als erstes alle Codes der Gegner geknackt hat oder bis zu einer bestimmten Zeit die meisten Punkte gesammelt hat. Es sollte vorher klargestellt werden ob die Spielleiter veraten welcher Code bereits geknackt wurde. Die Spieler mit geknacktem Code können normal weiter spielen und ihrem Team helfen und "ungehemmt" weitere gegnerische Codes knacken.

Dieses Spiel kann man auch im dunkeln mit Taschenlampen spielen.

Wichtige Infos

Material Zettel mit einem Code drauf für jeden TN und Übersichtslisten für Leiter

Varianten Variante 1:

Sobald ein Code geknackt wurde, sagt der Spielleiter diese Person als tot durch und die Person ist raus.

Variante2:

Es wird jeder jeder gegen jeden und nicht in Teams gespielt (**ACHTUNG:** hohes Konfliktpotential)

es wird in zwei oder 3 Gruppen gegeneinander gespielt. Die Gruppenmitglieder helfen sich gegenseitig die Codes der anderen zu finden.

Variante 3:

Sobald ein Code geknackt wurde, erhält der "Knacker" den Zettel des anderen. Der mit den meisten Zetteln gewinnt.

Variante 4:

Es wird in Gruppen gespielt. Die Geknackten Spieler werden als tot durchgesagt, können aber weiter Codes an die lebenden Mitspieler weitergeben, welche diese dann, an die Spielleitung weitersagen.

USW. Ein sehr variantenreiches Spiel !!!

Hinweise Die Teilnehmer könnten sich gegenseitig rangeln um die Codes der anderen, die sich von ihnen wegrehen sehen zu können. Dabei könnte es ruppig zugehen. Daher

nicht unbedingt auf hartem Untergrund spielen und auf Raufereien achten.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Besonders geil im Dunkeln

2.16 Drachenschwanzjagd

Samstag, 01 April 2017 16:02 geschrieben von Jonas Weigel

Die TN bilden eine Reihe, ähnlich wie eine "Polognese". Sie fassen sich dabei auf die Schultern. Der hinterste TN hat ein Dreieckstuch am Gürtel befestigt. Der vorderste TN muss versuchen, das Dreieckstuch des hintersten TN zu stehlen. Dabei darf die Reihe nicht reißen.

Wenn der vorderste TN das Dreieckstuch bekommen hat, geht dieser an die Ende der Reihe; das Spiel beginnt von Neuem.

Wichtige Infos

Material 1x Dreieckstuch

Varianten Variante 1: Statt einer Reihe werden zwei gebildet. Dabei muss der Vorderste TN der ersten Reihe das Dreieckstuch des hintersten TN der zweiten Reihe stehlen... und umgekehrt.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

2.17 Ente, Ente, Gans (Plumpssack)

Samstag, 01 April 2017 19:39 geschrieben von Markus G

Alle TN sitzen im Kreis auf dem Boden. Ein freiwilliger TN geht außen um den Kreis herum und sagt, immer wenn er an einem TN vorbei kommt "Ente". Irgendwann tippt er einen TN an und ruft laut "GANS". Jetzt rennt er um den Kreis herum und versucht sich auf den freien Platz zu setzen. Denn der angetippte TN springt auf, läuft hinterher und versucht den weglaufenden TN anzutippen. Schafft er dies, darf er sich auf seinen alten Platz setzen. Schafft er dies nicht, ist er der neue TN der außen um den Kreis herum läuft und sagt "Ente, ..."

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: (Plumpssack)

Statt bei jedem TN "Ente" zu sagen, kann auch die Gruppe singen:

"Dreht euch nicht um, denn der Plumpssack geht herum. Wer sich umdreht oder lacht kriegt den Buckel voll gemacht. Dreht euch nicht um. Der Plumpssack geht herum."

Hinweise www.youtube.com/watch?v=1uJXCK4Jl08

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

2.18 Evolution

Montag, 09 Januar 2017 08:59 geschrieben von Stefanie Hake

Zu Beginn des Spiels sind alle TN Eier, wollen sich aber auf die nächsthöhere Ebene entwickeln.

Diese Entwicklung geschieht durch das Spielen von Schnick-Schnack-Schnuck (Schere, Stein, Papier). Der Gewinner einer Runde steigt eine Stufe auf der Evolutionsleiter hinauf, der Verlierer eine hinab. (ausgenommen er war bereits ein Ei, dann bleibt er ein Ei, da es keine niedrigere Stufe gibt.)

Da die Figuren in den verschiedenen Evolutionsstufen unterschiedlich entwickelt sind, können immer nur TN **derselben Evolutionsstufe** (Eier mit Eiern, Hühner mit Hühnern usw.) miteinander "Schnick, Schnack, Schnuck" spielen, um eine Stufe auf-/ abzusteigen.

Reihenfolge der Evolutionsstufen: 1. Das Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)2.Das Huhn (watscheln, mit den Ellbogen als Flügel wackeln und gackern) 3.Der Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)4.Der Ninja (mit einem fiktiven Schwert fechten und Niiiiiinjjaaaa schreien)5.Der Weise (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Ziel des Spiels ist es, sich vom Ei bis hin zum Weisen zu entwickeln.

Das Spiel ist zuende wenn eine Weiterentwicklung nicht mehr möglich ist, nämlich wenn auf jeder der unteren Stufen nur noch ein TN steht und alle anderen als "Weisen" fertig sind und sich nicht mehr höher entwickeln können.

Wichtige Infos

Varianten Das Spiel kann auch beendet werden, wenn der Erste sich zur höchsten Form entwickelt hat.

Das Spiel kann mit verschiedenen "Lebewesen" auf den einzelnen Stufen gespielt werden. Weitere Beispiele wären:

1. Amöbe (Mund auf und zu wie ein Fisch)2. Insekt (summen, mit den Flügeln schlagen)3. Frosch (quaken, in der Hocke hüpfen)4. Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)5. Gorilla (die Hände auf die Brust klopfen)6. Mensch (aufrecht stehen bleiben und mit dem Handy telefonieren)

1. Amöbe (Mund auf und zu wie ein Fisch)2. Krokodil (beide Arme wie ein Krokodilmaul vorm Körper auf und zu machen)3. Adler (Arme wie Flügel seitlich vom Körper bewegen)4. Mensch (Mit dem Handy telefonieren)5. Gott (Auf dem Boden sitzen)

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.19 Fuchs fängt Henne

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:54 geschrieben von Jonas Weigel

Die TN stehen im großen Kreis. In der Mitte befinden sich zwei TN (der Fuchs und die Henne). Der Fuchs hat die Augen verbunden und muss die Henne fangen. Beide dürfen den Kreis nicht verlassen. Wenn der Fuchs in die Hände klatscht muss der TN, dem die Henne im Moment am nächsten ist, auch in die Hände klatschen. (Dauerkatschen verboten!) Damit gibt er einen Hinweis, wo die Henne sich befindet. Hat der Fuchs die Henne gefangen, wird er zur neuen Henne und ein TN aus dem Kreis zum neuen Fuchs.

Wichtige Infos

Material 1 x Augenbinde

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Besonderheiten Kreisspiel

2.20 Geheimauftrag

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:28 geschrieben von Sabine Meyer

Wer fängt wen - das ist hier die große Frage! Der GL schreibt die Namen seiner TN auf einzelne kleine Zettel und faltet sie zusammen. Die Zettel werden gut durchgemischt. Dann darf jeder TN einen Zettel ziehen. Der gezogene Name ist der des Spielers, den man fangen muss. Ist es der eigene Name, muss man natürlich noch einmal ziehen. Nach 5 Minuten, in denen sich alle Mitspieler im Gelände verteilen, beginnt die geheime Jagd. Finde den Spieler, dessen Name auf deinem Zettel steht, ticke ihn und nimm ihn dadurch gefangen. Indem du dich bei ihm einhakst kannst du ihn ins Gefängnis zum Startort bringen. Der Getickte muss mitkommen und darf sich nicht weigern oder losreißen. Sollte der Ticker selber getickt werden, ist der zuvor Getickte wieder frei.

Wenn es jemand schafft seinen Gefangenen im Gefängnis abzuliefern, erhält er dessen Zettel und die Jagd geht weiter. Sollten zwei TN jeweils gegenseitig die Zettel haben, spielen sie Schere, Stein, Papier um zu ermitteln, wer die Jagd gewonnen hat.

Wichtige Infos

Material vorbereitete Zettel mit den Namen aller TN drauf ggf. Tröte oder Trillerpfeife als Start- und Endsignal

Varianten Variante: Der getickte Spieler muss dem, der ihn getickt hat, seinen aktuellen Zettel geben, ist aber selbst ausgeschieden. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Zettel erbeutet hat.

Hinweise Die letzten zwei im Spiel verbliebenen Spieler werden den Sieg immer per Schere, Stein, Papier ausspielen müssen.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

2.21 Ich fahre Zug

Montag, 24 Oktober 2016 15:10 geschrieben von Sabine Meyer

Alle sitzen im Stuhlkreis, abgesehen von einer Person. 1 Stuhl ist frei. Derjenige links von dem freien Stuhl sagt „Ich fahre Zug und rutscht auf den freien Stuhl rüber. Sein vorheriger Nachbar, der nun neben dem freien Stuhl sitzt, sagt „Ich fahre mit. Wiederum dessen Nachbar sagt „Ich fahre schwarz mit xy. Für xy setzt er den Namen eines beliebigen TN ein, der sich nun so schnell wie möglich auf den freien Stuhl setzt. Nun ist ein freier Stuhl an einer anderen Stelle im Kreis entstanden. Die Person links von dem Stuhl sagt „Ich fahre Zug und so weiter. Der TN in der Mitte versucht, den freien Stuhl zu ergattern. Wer zu langsam war, kommt dann in die Mitte.

Wichtige Infos

- Hinweise**
1. Stühle ohne Armlehne benutzen.
 2. Der TN in der Mitte darf sich nicht mehr auf den freien Stuhl neben dem “Ich fahre schwarz mit xy“-Sager setzen, wenn dieser bereits einen Namen gesagt hat.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

2.22 Ich telefoniere mit (Telefonieren, Obstprügeln)

Montag, 24 Oktober 2016 14:33 geschrieben von Sabine Meyer

Alle Mitspieler abgesehen von einem, der mit einer Zeitung "bewaffnet" in der Mitte steht, sitzen im Kreis. Auch der TN in der Mitte möchte sitzen, es gibt aber keinen freien Stuhl für ihn. Er kann jedoch, wenn er schnell genug ist, einen langsamen "Telefonierer" ticken und seinen Sitzplatz einnehmen. Im Kreis wird nach folgendem Muster "telefoniert": Ein TN fängt an, er sagt bspw. "Ich bin Peter und telefoniere mit Katharina". Solange er spricht und noch nicht fertig ausgesprochen hat, mit wem er telefoniert, kann er mit der Zeitung getickt werden. Sobald er den Namen der nächsten Person genannt hat, kann nur noch diese getickt werden. Diese ist dann an der Reihe und sagt bspw. "Ich bin Katharina und telefoniere mit Markus". Dann wäre Markus an der Reihe.

Wichtige Infos

Material aufgerollte Zeitung (mit Klebeband zusammen geklebt) o. ä.

Varianten Variante 1: Alle Spieler bekommen am Anfang eine Obstsorte, ein Tier u.ä. zugeteilt. Im Kreis geht folgendes Kommando rum: Kiwi an Apfel, Apfel an Birne, Birne an Mango usw. Solange das Kommando noch nicht fertig gesprochen ist, kann der Ticker ticken.

Diese Variante ist schwerer und natürlich nicht zum Namenlernen geeignet.

Variante 2: Um es dem TN in der Mitte zu erleichtern, muss der genannte TN entweder aufstehen, während er einen anderen aufruft oder drei mal seinen eigenen Namen nennen, bevor er einen anderen Namen nennt.

Hinweise Über die Länge des zu sprechenden Satzes kann die Schwierigkeit variiert werden.

Weist darauf hin, dass nur die Oberschenkel und Knie Trefferzonen sind; Kopf etc. ist tabu! Es darf nicht zu doll geschlagen werden!

Den Kreis muss man so groß machen, dass nicht jeder, der dran kommt, direkt getickt werden kann, aber nicht so groß, dass man sich beim Telefonieren Zeit lassen kann.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Namensspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Kreisspiel

2.23 Katz und Maus

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:16 geschrieben von Sabine Meyer

Die TN bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen; Zwei Spieler bleiben außerhalb. Einer der beiden übriggebliebenen Spieler wird die "Katze", der andere die "Maus".

Die Katze steht zu Beginn außerhalb des Kreises, sie muss versuchen, die Maus zu fangen (ticken). Dabei kann sie aber den Kreis nicht ungehindert betreten oder verlassen; Die im Kreis stehenden TN versuchen durch herunterhalten der Arme die Katze am Betreten oder Verlassen des Kreises zu behindern.

Die Maus steht zu Beginn innerhalb des Kreises, sie darf sich nicht fangen (ticken) lassen. Dabei kann die Maus ungehindert den Kreis verlassen oder betreten. Die im Kreis stehenden TN lassen sie durch hochhalten der Arme durch ihre "Mauselöcher".

Ist die Maus durch die Katze gefangen, beginnt das Spiel mit anderer Katze und Maus.

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: Zwei Katzen.

Variante 2: Die Maus darf nicht länger als 5 Sekunden innerhalb des Kreises bleiben.

Hinweise Die TN im Kreis dürfen die Katze nur mit ihren Armen behindern.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.24 Kettenticken

Samstag, 01 April 2017 14:01 geschrieben von Jonas Weigel

Ein TN wird als "Ticker" bestimmt. Alle anderen TN müssen in einem abgegrenzten Feld vor ihm davonlaufen. Schafft es der Ticker, einen anderen TN zu ticken, nehmen sich die beiden an die Hand und müssen weitere ticken. Wird wieder jemand getickt, muss er sich in die "Kette" einreihen.

Das Spiel endet, wenn sich alle TN in der Kette befinden.

Wichtige Infos

Varianten Wenn die Kette eine bestimmte Länge erreicht hat (je nach Anzahl der TN 4,6 etc.), bricht sie in der Hälfte durch und die beiden Teilstücke ticken einzeln weiter.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.25 Kohlkopf

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:23 geschrieben von Jana Meyer

Alle TN bis auf zwei stehen in Zweierpärchen auf dem Spielfeld verteilt. Dabei haken sie sich mit den Armen unter.

Einer der verbleibenden TN ist der Jäger. Er muss den anderen TN, den Gejagten, ticken. Neben Weglaufen hat der Gejagte die Möglichkeit, sich bei einem der Zweierpärchen dazuzustellen und unterzuhaken. Der an der anderen Seite stehende TN wird nun zum **Jäger**, der ursprüngliche Jäger wird zum Gejagten.

Wenn der Jäger den Gejagten getickt wird, wechseln die Rollen.

Das Spiel wird vom Spielleiter beendet.

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: Der Jäger ist ein Adler, der Gejagte eine Maus. Beide müssen die entsprechenden Geräusche machen.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.26 Komm mit - Lauf weg

Samstag, 01 April 2017 15:57 geschrieben von Stefanie Hake

Die TN außer einer (Laura) stellen sich eng aneinander in einen Kreis. Laura steht außen hinter den TN und möchte auch einen Platz im Kreis bekommen. Dafür geht sie im Uhrzeigersinn um den Kreis herum und tippt einem anderem TN (Hans) auf den Rücken und sagt sie entweder:

“**Komm mit !“** oder “**Lauf weg“**. Und läuft so schnell wie sie kann (Uhrzeigersinn) weiter um den Kreis bis sie wieder an dem Platz von Hans ist, um diesen einzunehmen. Hat Laura “Komm mit“ gesagt, muss Hans ihr so schnell er kann hinterherlaufen und versuchen sie zu ticken. Schafft er dies, hat er seinen Platz erfolgreich verteidigt. Kommt Laura an seinem Platz an, ohne getickt worden zu sein, darf sie diesen einnehmen und Hans muss nun um den Kreis herum laufen und den nächsten mit “Komm mit“ oder “Lauf weg“ antippen. Hat Laura “Lauf weg“ gesagt, muss Hans in die Entgegengesetzte Richtung laufen und versuchen schneller wieder an seinem Platz zu sein als Laura. (Vorsicht auf Kollisionsgefahr hinweisen!!)

Ist Laura vor Hans an seinem Platz darf sie diesen einnehmen und Hans muss nun um den Kreis gehen. Ist Hans vor Laura an seinem Platz zurück, bleibt Laura außen und muss ihr Glück noch einmal versuchen.

Das Spiel wird durch den Spielleiter beendet.

Wichtige Infos

Hinweise Es muss unbedingt darauf hingewiesen werden, dass bei “Lauf weg“ die Gefahr besteht zusammenzustoßen und daher dabei besonders aufgepasst werden muss.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

2.27 Krakenspiel

Samstag, 01 April 2017 13:51 geschrieben von Jonas Weigel

Das Spiel verläuft Rundenbasiert. Die TN stellen sich auf eine Seite des Spielfeldes. Ziel der TN ist es, nach Startsignal des Spielleiters "heile" auf die andere Seite zu kommen. An den Außenrändern des längsseitigen Spielfeldbereiches steht jeweils ein TN mit einem Softball. Diese können die TN abwerfen. Jeder, der den Ball berührt, wird zur "Krake" und muss sich hinsetzen. Die Kraken müssen versuchen, mit den Armen weitere TN zu ticken. Getickte TN werden ebenfalls zu Kraken. Jeder, der es auf die andere Seite schafft, ohne getickt oder abgeworfen zu werden, ist in der nächsten Runde. Die Werfer bekommen nach jeder Runde den Ball zurück. Sie dürfen das Spielfeld nicht betreten.

Das Spiel ist vorbei, wenn alle TN Kraken sind.

Wichtige Infos

Material 2x Softball

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Aufwachspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

2.28 Kreisrennen (Ich dreh am Rad) (Systemischer Kreisel)

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:40 geschrieben von Jonas Weigel

Alle stehen im Kreis. Die TN müssen sich im Kopf eine Person im Kreis aussuchen. Nach dem Startzeichen des Spielleiters muss jeder 5 mal um die Person herumrennen, die sie sich ausgesucht haben. Haben sie es geschafft, dürfen sie sich an den Rand stellen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.29 Lindwurm

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:02 geschrieben von Sabine Meyer

Ein TN wird als Drache benannt. Dieser muss einen auf dem Boden liegenden Schatz (Dreieckstuch) bewachen. Die anderen TN müssen versuchen, den Schatz zu stehlen. Gestohlen ist der Schatz, wenn er gegriffen wird. Wenn der Drache einen TN tickt, erstarrt dieser bis zum Ende des Spiels. Der Drache darf sich soweit vom Schatz entfernen, wie er möchte. Der Schatzräuber wird der nächste Drache.

Wichtige Infos

Material 1x Dreieckstuch

Varianten Variante 1: Es werden mehrere Drachen eingesetzt

Variante 2: Es werden mehrere Schätze und mehrere Drachen eingesetzt

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

2.30 Mist, mist, mist

Sonntag, 02 April 2017 10:26 geschrieben von Jonas Weigel

Alle TN bauen sich aus einem DIN A4-Blatt Papier einen Hut, den sie sich auf den Kopf setzen. Nun stellen sie sich durcheinander im Raum auf. Der SL startet das Spiel, die TN gehen durcheinander und versuchen, die Hüte der jeweils Anderen vom Kopf zu schlagen. Fällt der eigene Hut runter, muss der TN den Hut 3x auf den Boden schlagen und dabei jeweils "Mist, mist, mist!" rufen.

Wichtige Infos

Material 1x DIN-A4 Blatt pro TN

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

2.31 Mr. Contacto

Montag, 09 Januar 2017 10:48 geschrieben von Stefanie Hake

Für dieses Spiel wird eine ebene Fläche mit verschiedenen Möglichkeiten zum Verstecken benötigt. Ohne Auto- und Fahrradverkehr.

Eine Person ist Mr. Contacto und steht in der Mitte der Fläche. Am Anfang des Spiels berühren alle Mitspieler den Mr. Contacto mit einem Finger. Mr. Contacto ruft laut "Mr. Contacto" und zählt von 20 runter. In dieser Zeit verstecken sich die Mitspieler. Bei Null öffnet Mr. Contacto die Augen und versucht die Mitspieler in ihren Verstecken zu entdecken und mit ihrem Namen zu nennen. Dabei darf er seinen Platz nicht verlassen. Ein Ausfallschritt (dabei bleibt ein Fuß an Ort und Stelle) sowie auf der Stelle drehen sind aber erlaubt. Die Mitspieler, die entdeckt und richtig benannt wurden sind raus und sammeln sich am Rand der Fläche.

Kann Mr. Contacto niemanden mehr entdecken schließt er wieder die Augen und fängt an von 19 runterzuzählen. Wenn Mr. Contacto anfängt zu zählen, müssen die TN aus ihren Verstecken herauskommen, Mr. Contacto berühren (leicht berühren, nicht anremeln) und sich dann wieder schnell verstecken. Bei Null öffnet Mr. Contacto wieder die Augen und versucht Mitspieler zu erkennen und benennen. Kann er keinen mehr entdecken schließt er wieder die Augen und beginnt von 18 runter auf Null zu zählen. Danach von 17 und so weiter.

Der letzte verbliebende TN, den Mr. Contacto noch nicht gefunden hat, gewinnt das Spiel. Oder eben Mr. Contacto gewinnt, wenn er alle TN entdeckt hat.

Wichtige Infos

Hinweise Auswahl einer geeigneten Fläche wichtig.
Kann u.U. im Dunkeln besonders gut sein.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.32 Ninja

Samstag, 14 Januar 2017 21:25 geschrieben von Britta

Ziel des Spiel ist es durch schnelle, kurze Ninja-Bewegungen seine Mitspieler zu schlagen. Am Ende bleibt ein Ninja als Gewinner übrig.

Alle TN stehen Schulter an Schulter im Kreis und strecken einen Arm in die Mitte. Auf das Kommando "3-2-1-Ninja" springen alle Mitspieler mit einem großen Sprung nach hinten und stellen sich in eine coole Ninja-Pose. Ein Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Anfangsreihenfolge bleibt für das gesamte Spiel bestehen.

Der Startspieler versucht nun mit einer Bewegung (ein Schritt und eine Armbewegung gleichzeitig) den Unterarm (ab Ellenbogen bis Finger) eines neben ihm stehenden Mitspielers zu treffen. Der Mitspieler, der angegriffen wird, darf ebenfalls mit einer Bewegung dem Angriff ausweichen. Dabei macht man typische Ninja-Geräusche. In der nun neuen Position müssen beide Spieler verharren. Wird ein Spieler am Unterarm getroffen, scheidet er aus. Bei Treffern in anderen Körperregionen bleibt er im Spiel. Dann darf der Spieler, der vorher angegriffen wurde, seinen nächsten Nachbarn angreifen. (Jeder Spieler nach dem Startspieler darf also zuerst eine Verteidigungs- und dann eine Angriffsbewegung machen.)

Dies geschieht reihum so lange bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: Der getroffene Arm darf nicht mehr benutzt werden. Erst wenn auch der andere Arm getroffen wurde, scheidet der Spieler aus.

Variante 2: Alle Spieler dürfen gleichzeitig Bewegungen machen. Dazu wird eine Trommel o.ä. geschlagen. Bei jedem Schlag dürfen die TN eine Bewegung machen.

Hinweise Um Dynamik und Action in das Spiel zu bringen, sollte der Spielleiter darauf achten, dass die Angriffe direkt aufeinander folgen.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.33 Oma Jäger Wolf

Montag, 09 Januar 2017 09:36 geschrieben von Stefanie Hake

Das Spiel ist angelehnt an "Schnick Schnack Schnuck". Es gibt drei Figuren:

Jäger (hält ein Gewehr in den Händen und ruft Peng!Peng!) Wolf (Streckt beide Hände hoch nach vorne und brüllt) Oma (geht am Krückstock und murmelt vor sich hin)

Der Jäger schlägt den Wolf, Der Wolf schlägt die Oma, und die Oma schlägt den Jäger
Die TN werden in zwei Teams aufgeteilt.

Jedes Team überlegt gemeinsam, welche der drei Figuren es darstellen möchte. Anschließend stellen sich die Teams in zwei Linien im Abstand von ca. 3m gegenüber auf (mit Blick zueinander). Wenn der Leiter das Startsignal gibt macht jedes Team seine Figur, indem die Mimik bzw. Gestik der Figur gezeigt wird. Geräusche sind cool!! Bei der Oma z.B. das gehen am Krückstock und das Gemurmel. Die Verlierer eines Duells müssen sich umdrehen und bis zu einer Linie ca. 10m hinter ihnen weglaufen, die Gewinner ihnen hinterherlaufen und versuchen sie zu ticken. Die Spieler die getickt wurden gehören nun dem anderen Team an. Haben sich beide Teams dieselbe Figur ausgesucht, passiert nichts. Die Teams wählen eine neue Figur und starten die Runde erneut.

Beispiel: Team 1 ist die Oma, Team 2 der Wolf. Auf das Startsignal macht jeder seine Figur. Da der Wolf die Oma schlägt ist Team 1 in diesem Fall der Verlierer des Duells und muss weglaufen. Team 2 als Gewinner muss versuchen die TN aus Team 1 zu ticken. Wurde ein TN aus Team 1 getickt bevor er die hintere Linie erreicht hat gehört er ab dem Zeitpunkt zu Team 2 und es startet eine neue Runde, in der sich die Teams wieder eine neue Figur aussuchen usw.

Gewonnen hat das Team, welches am Ende die meisten (bzw. alle) TN im Team hat.

Wichtige Infos

Varianten Man sucht sich direkt 2 Figuren aus. Plan A und Plan B. Wenn beim ersten Versuch ein Gleichstand ist, wird direkt die nächste Figur hinterher gemacht. Spart Zeit ein.

Hinweise Die Figuren vorher gut erklären und durchgehen wer wen schlägt. Bei kleineren evtl. ein Plakat darüber gestalten, welches während des Spiels hochgehalten wird.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.34 Ostern auf dem Bauernhof (Büroklammern suchen)

Sonntag, 02 Oktober 2016 17:03 geschrieben von Sabine Meyer

Vor dem Spiel verteilt der Spielleiter Gegenstände (z.B. Tennisbälle) auf dem Spielfeld. Dabei sollten mindestens pro TN zwei Gegenstände versteckt/verteilt werden.

Die TN werden in mehrere gleich große Gruppen aufgeteilt z.B. Hunde (Wauwau), Kühe (Muh) und Esel (Iah). Jede Gruppe einigt sich auf einen „Sammler“. Jede Gruppe sollte maximal fünf Mitglieder haben (einer davon ist der Sammler).

Die Aufgabe der TN ist es, die versteckten Gegenstände zu finden. Sobald sie einen gefunden und aufgehoben haben, rufen sie laut ihr Tiergeräusch (z.B. Muh), dürfen sich aber nicht mehr von der Stelle bewegen. Der Sammler läuft zu einem TN aus seiner Gruppe mit einem Gegenstand in der Hand. Sobald er diesen berührt, dürfen die beiden den gefundenen Gegenstand zu seinem Osternest bzw. Startpunkt (z.B. ein ausgebreitetes Dreieckstuch) zurück bringen. Der jeweilige TN muss den Sammler zum Startpunkt begleiten. Der Gegenstand wird abgegeben. Der Sammler wird nun zu einem Tier und der TN zum Sammler.

Das Spiel endet nach einer Zeitspanne (z.B. 5 Minuten). Welches Team die meisten Gegenstände gefunden hat, gewinnt.

Wichtige Infos

Material min. 2 Gegenstände pro TN

Hinweise Das Spiel sollte ein Actionspiel und kein Suchspiel sein! Also bietet sich ein kleines Gelände/Ort an und eine kurze Zeitspanne.

Die Gegenstände können im Laufe des Spiels von den Spielleitern wieder auf dem Spielfeld verteilt werden

Das Spiel ist auch mit nur zwei Gruppen spielbar.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

2.35 Popcorn

Samstag, 01 April 2017 14:18 geschrieben von Jonas Weigel

Zunächst laufen die TN träge und deprimiert auf dem Spielfeld verteilt durcheinander. Dabei sagen sie monoton "Mais". Der SL stößt ein TN an, dieser springt ab diesem Zeitpunkt auf und brüllt übermotiviert "Popcorn"... die ganze Zeit. Jeden, den er berührt, wird ebenfalls zum Popcorn.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Aufwachspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

2.36 Reise nach Jerusalem XTREME

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:07 geschrieben von Sabine Meyer

Der Spielleiter bereitet vorab für jeden TN einen Zettel vor. Auf jeden Zettel wird entweder ein Stuhl oder ein Strichmännchen gemalt. Es gibt immer mindestens einen Männchen-Zettel mehr als Stuhl-Zettel. (Bei einer ungeraden TN-Anzahl einen Männchen mehr, bei einer geraden TN-Anzahl zwei Männchen mehr.)

Jeder TN bekommt jeweils einen zusammengefalteten Zettel. Die Musik startet und die TN tauschen permanent ihre Zettel schnell untereinander. Wenn die Musik endet, öffnen alle schnell ihre Zettel. Hat man einen Stuhl auf seinem Zettel, muss man auf alle viere gehen und einen Hocker darstellen. Hat man ein Männchen, muss man sich auf einen (TN-)Stuhl vorsichtig setzen. Wer keinen freien Stuhl findet, scheidet aus. Der Spielleiter nimmt sich von einem ausgeschiedenen TN einen Männchen-Zettel und tauscht ihn mit einem Stuhl-Zettel von einem TN, sodass wieder weniger Stühle als Männchen im Spiel sind. Die Zettel werden wieder zusammen gefaltet und sobald die Musik startet wieder getauscht.

Das Spiel endet, wenn nur noch zwei TN übrig bleiben.

Wichtige Infos

Material Vorbereitete Zettel, Musik

Hinweise Wichtig ist, denn TN zu sagen, dass sie sich sehr vorsichtig auf den Stuhl setzen sollen. Evt. reicht ein "über den Stuhl stellen".

Bei richtig großen Gruppen können pro Runde mehrere Stühle durch Männchen getauscht werden.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

2.37 Riese und Zwerg

Donnerstag, 05 Januar 2017 20:46 geschrieben von Jonas Weigel

Die TN stehen im Kreis. Im Kreis stehen zwei TN (der "Riese" und der "Zwerg"). Die Aufgabe des Riesen ist es, den Zwerg zu schützen.

Die Aufgabe der TN im Kreis ist es, den Zwerg zu treffen. Dazu geht im Kreis ein Softball um. Dieser darf hin und her gepasst werden. Der Riese muss sich also zwischen den Zwerg und den Softball bringen, der Zwerg muss sich hinter dem Riesen verstecken.

Schafft es einer der TN aus dem Außenkreis den Zwerg zu treffen, ist der Zwerg raus und stellt sich in den Kreis. Der Riese wird zum neuen Zwerg und derjenige, der den Zwerg getroffen hat, wird zum neuen Riesen.

Wichtige Infos

Material 1 x Softball

Hinweise Das Spiel schockt am meisten, wenn es schnell gespielt wird.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Besonderheiten Kreisspiel

2.38 Rüben ziehen

Sonntag, 02 Oktober 2016 16:29 geschrieben von Sabine Meyer

Bei diesem Spiel legen sich alle in einen Kreis und haken sich untereinander ein (sie sind die Rüben). Einer aus der Gruppe liegt nicht mit im Kreis (er ist der Bauer). Er muss versuchen, einen aus dem Kreis herauszuziehen. Derjenige, der aus dem Kreis gezogen wurde, ist dann auch Bauer und hilft dem anderen Bauern, weitere Rüben (TN) herauszuziehen. Die Gruppe muss zusammen überlegen, wie sie es verhindern kann, dass einer von ihnen gezogen wird

Gewonnen haben die letzten Rüben, die über bleiben.

Wichtige Infos

Varianten Um das Spiel einfacher zu machen, können am Anfang auch zwei Bauern bestimmt werden. Und / Oder die TN müssen sich an den Händen halten anstatt sich einzuhaken.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Nass und dreckig werden

2.39 Schlacht um Mitteleerde

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:24 geschrieben von Sabine Meyer

Die TN werden in zwei gleich starke Gruppen (Elfen und Orks) eingeteilt. Elfen werden mit Bällen (in der Geschichte Bögen), Orks mit Tüchern (in der Geschichte Schwerter) ausgestattet.

Die Mannschaften versuchen mit ihren Waffen (Bälle/Tücher) die TN der gegnerischen Mannschaft zu treffen. Die Orks schlagen mit ihren Tüchern, die Elfen werfen ihre Bälle. Wird man getroffen, ist man tot. Dann muss man mit den Händen auf dem Kopf zurück zum Totenreich (außerhalb des Spielfeldes) gehen. Niemand darf die Waffen der gegnerischen Mannschaft berühren.

Wichtige Infos

Material Tücher und (Tennis- oder weiche) Bälle je nach Anzahl der TN

Varianten Variante 1:

Einer der Spieler kann ein Hauptmann sein, der zwei Leben hat.

Hinweise Nach Möglichkeiten sollten die beiden Teams unterschiedlich gekennzeichnet werden.

Bei warmen Wetter können die Bälle durch nasse Schwämme ersetzt werden.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Aufwachspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

2.40 Schorni Ottwa

Dienstag, 25 Oktober 2016 21:36 geschrieben von Sabine Meyer

Wichtig für dieses Spiel ist ein passendes Gelände mit ausreichend Versteckmöglichkeiten (z.B. Bäume, Büsche, Autos).

Ein freiwilliger TN (Bill), der auf der Suche nach seinem Freund Schorni Ottwa ist, stellt sich an die eine Seite des Spielfeldes. Er steht mit dem Rücken zu den restlichen TN, die auf der anderen Seite des Spielfeldes stehen. Sie versuchen sich von hinten an Bill anzuschleichen um ihn zu töten (antippen).

Der Spielleiter gibt ein Startsignal. Jetzt dürfen die TN sich an den lauschenden Bill anschleichen. Sobald Bill jemanden hört oder vermutet, dass sich jemand hinter ihm befindet, hebt er deutlich die Hand und ruft richtig laut "Schorni". Jetzt zählt er richtig laut drei Sekunden ab und dreht sich dann auf der Stelle um.

Er darf sich nicht von der Stelle bewegen und nur von dieser Stelle aus schauen, wo jemand sein könnte. Wenn es jetzt jemand nicht geschafft hat, sich rechtzeitig zu verstecken und Bill ihn sieht und seinen Namen nennt, muss der entdeckte Spieler zurück zum Startpunkt (und darf erneut von vorne starten). Falls Bill keinen (mehr) entdeckt, dreht er sich wieder um und ruft laut "Ottwa" und sucht auf der anderen Seite des Spielfeldes weiter seinen Freund (tut natürlich nur so!).

Die Runde endet, wenn ein TN es geschafft hat Bill zu töten (antippen) ohne das Bill ihn vorher entdeckt hat. Dieser TN darf der neue Bill sein oder einen neuen Freiwilligen aussuchen.

Wichtige Infos

Varianten Wenn das Spiel z.B. auf einem Parkplatz gespielt wird, ist dies mehr ein Laufspiel und dauert nicht so lange, während es in der Dämmerung im Wald mehr ums Anschleichen, Ruhe und Verstecken geht. Dann kann das Spiel auch deutlich länger gehen.

Hinweise Sollte kein TN es schaffen, sich an Bill anzuschleichen, kann der Spielleiter als Schorni Ottwa vorbei kommen und mit Bill zusammen weggehen und die Runde beenden. Vorher sollte der Spielleiter einen Hinweis geben, dass Schorni in der Nähe ist.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gelände / Wald, sonstiges

Dauer mehr als 1 Stunde

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Besonders geil im Dunkeln, Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.41 Schweinchen und Metzger

Sonntag, 02 Oktober 2016 16:17 geschrieben von Sabine Meyer

Ein Freiwilliger verlässt den Raum, er ist der „Metzger. Ein zweiter Freiwilliger ist das Schweinchen, ihm wird ein Tuch hinten aus der Hosentasche gehängt. Aufgabe der Gruppe ist es nun das „Schweinchen zu schützen, da der „Metzger es schlachten wird, wenn er es am Tuch erkennt. Die Gruppe muss sich beraten, wie sie das schaffen kann. Entweder gewinnen alle oder keiner!

Wichtige Infos

Material 1x Tuch

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Kommunikationsspiele (keine Kooperationspiele)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Viel

2.42 Slurt (Skirt)

Samstag, 10 Februar 2018 19:39 geschrieben von Stefanie Hake

Alle TN stehen im Kreis. Jeder TN hat eine Slurt-Pistole (wird mit den Händen geformt). Eine Person steht in der Mitte und besitzt ebenfalls eine Slurt-Pistole.

Die Person in der Mitte beginnt nun, mit ihrer Slurt-Pistole auf einen der TN im Kreis zu schießen. Dieser muss sich nun ducken und die Spieler links und rechts neben ihm müssen nun schnell ihre Slurt-Pistolen zücken und einander mit dem Ausruf „Slurt“ abschießen. Der TN, der einen Fehler macht oder zu langsam reagiert, hat das Duell verloren und ist ausgeschieden. Dabei können auch am Duell nicht direkt beteiligte TN ausscheiden, wenn sie reagieren / falsch reagieren. Anschließend schießt die Person in der Mitte auf die nächste Person im Kreis und so weiter. Sind nur noch zwei TN übrig, wird ein Showdown veranstaltet. Dazu stellen sich diese beiden mit dem Rücken aneinander. Der Spielleiter beginnt nun zu zählen. Bei jeder Zahl machen die TN einen Schritt nach vorne. Macht der Spielleiter einen Fehler beim zählen, (indem er nach 1,2,3 plötzlich 5 sagt), müssen sich die TN so schnell wie möglich umdrehen und einander abschießen.

Dieses Spiel lebt von Schnelligkeit. Daher ist es in der ersten Runde sinnvoll einen Leiter in die Mitte zu stellen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

2.43 Sockencatchen

Samstag, 01 April 2017 14:11 geschrieben von Jonas Weigel

Zunächst wird eine Fläche aus Matratzen ausgelegt. Dann treten jeweils zwei TN gegeneinander an. Ziel der TN ist es, die Socken vom jeweils Anderen auszuziehen. Wem es zuerst gelingt, die beiden Socken des jeweils Anderen auszuziehen, hat gewonnen.

Wichtige Infos

Material Matratzen

Hinweise Es können dicke Wollsocken verwendet werden.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Vollkontaktspiele/Umwuppspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Besonders geeignet für Rollenfindung

Ort Gruppenraum, Gebäude

2.44 Sturm

Samstag, 01 April 2017 19:34 geschrieben von Jonas Weigel

Die TN stellen sich zu jeweils zu dritt in eine Reihe. Dabei sind die beiden Äußeren die Bäume, der in der Mitte stehende TN das Eichhörnchen.

Bäume: Strecken die Arme schräg nach oben aus und berühren die Fingerspitzen des jeweils Anderen

Eichhörnchen: Kniet sich unter die ausgestreckten Arme der Bäume

Ein TN muss übrig bleiben, dieser gibt das Kommando und versucht, als Baum oder Eichhörnchen ins Spiel zu kommen.

Bei den Kommandos:

- Jäger: Die Eichhörnchen suchen sich ein neues Bäumepaar
- Holzfäller: Die Bäume wechseln die Position und Partner
- Sturm: Alle wechseln die Position und die Rolle (d.h. auch ein Eichhörnchen kann ein Baum werden und umgekehrt)

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Aufwachspiele, Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.45 Sturm auf die Burg

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:22 geschrieben von Sabine Meyer

Die Teilnehmer stehen in einem Kreis und haken sich unter. Zwei Freiwillige stehen außen und versuchen in den Kreis hineinzukommen bzw. ein Freiwilliger ist drin und versucht heraus zu kommen.

Wichtige Infos

Varianten Variation Ball im Käfig: Die Teilnehmer stellen sich möglichst dicht in einem Kreis auf. In der Kreismitte steht ein Kind mit einem Tennisball und muss mit den Füßen versuchen, den Ball zwischen den Beinen der anderen Kinder nach außen zu stoßen. Gelingt es dem Kind, muss derjenige in den Kreis, der den Ball durchgelassen hat.

Variation wie Hund und Katze: 2 Teilnehmer werden ausgelost. Einer ist Hund, einer ist Katze. Die restlichen Teilnehmer bilden einen Kreis und halten sich an der Hand. Die Teilnehmer im Kreis müssen die Katze vor dem Hund beschützen. Befindet sich die Katze im Kreis, schließen sich die Teilnehmer eng zusammen, um den Hund nicht durchzulassen. Gelingt es dem Hund jedoch in den Kreis zu gelangen, kann die Katze nach außen erwischen und um den Kreis laufen. Erwischt der Hund die Katze, so wird ein neues Pärchen ausgelost.

Hinweise Je nach Gruppe Eskalationsgefahr!
Methode zum Deutlich machen von Ausgrenzungen innerhalb der Gruppe.
Reflektionsbedürftigkeit, guter Gesprächsinitiator.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Viel

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.46 Touching

Montag, 09 Januar 2017 10:10 geschrieben von Stefanie Hake

Die TN werden für dieses Spiel in zwei Mannschaften eingeteilt. Da es in diesem Spiel um Kraft, teilweise auch um Schnelligkeit geht ist es wichtig darauf zu achten, dass die Mannschaften etwa gleichstark sind.

Benötigt wird ein rechteckiges Spielfeld (etwa Größe eines Beachvolleyballfeldes), das mit Seilen oder Flatterband auf den Boden gelegt wird. Dieses wird in der Hälfte unterteilt, so dass man zwei etwa quadratische Felder erhält. Da die TN bei diesem Spiel Bodenkontakt haben, ist es wichtig eine geeignete Fläche auszuwählen. Geeignet wäre dafür eine Sand- oder Rasenfläche.

Ziel einer Mannschaft ist es, so viele Spieler wie möglich in die eigene Mannschaft zu holen. Die Mannschaften stellen sich dazu jeweils in ein Feld. Mannschaft 1 beginnt und schickt einen TN über die Mittellinie in das Feld der Mannschaft 2. Seine Aufgabe ist es, Personen zu ticken um sie für seine Mannschaft zu gewinnen. Die getickten Personen gehören aber erst dann Mannschaft 1 an, wenn er es anschließend schafft, über die Mittellinie ins Feld der Mannschaft 1 zurück zu kommen. Es reicht dabei aus, wenn nur ein Fuß / Hand usw. über der Linie den Boden berührt hat. Als getickt gilt jeder, der den Ticker irgendwie berührt hat. Mannschaft 2 versucht gleichzeitig den Ticker zu schultern (beide Schultern in Rückenlage auf dem Boden). Gelingt ihnen das, gehört er ab dann nicht mehr zur Mannschaft 1 sondern zur Mannschaft 2. Die von ihm zuvor getickten Personen bleiben ebenfalls in Mannschaft 2.

Als nächstes schickt dann Mannschaft 2 einen TN rüber ins Feld der Mannschaft 1, der Personen ticken muss und geschultert werden kann, und so weiter. Nach einer vorgegebenen Anzahl an Runden oder Zeit gewinnt am Ende die Mannschaft, die die meisten oder alle Spieler auf ihrer Seite vereint hat.

Regeln: Das Feld darf prinzipiell nicht verlassen werden, als Regeln gelten:

Wer die Grenzen übertritt um z.B. dem Ticker auszuweichen, gilt danach automatisch als getickt. Er darf aber noch helfen den Ticker zu schultern.

Schafft es jemand, den Ticker seitlich oder nach hinten aus dem Feld zu wuppen, gilt dieser als geschultert und wechselt die Mannschaft.

Wichtige Infos

Material Seile, Absperrband (zum Kennzeichnen des Feldes)

Hinweise Treten, Bein stellen etc. ist verboten!

Ganz wichtig bei diesem Spiel ist auch die STOPP-Regel! "Geht es bei einem TN nicht mehr", so kann er "STOPP" rufen. Das Spiel wird dann sofort unterbrochen und die Runde ist beendet.

Das Spiel macht besonders viel Spaß, wenn es im Schlamm gespielt wird.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Vollkontaktspiele/Umwuppspiele,
Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Besonders geeignet für Rollenfindung

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Viel

Besonderheiten Nass und dreckig werden

2.47 Trollball

Dienstag, 04 Oktober 2016 14:36 geschrieben von Jonas Weigel

Es werden zwei Teams gebildet, die zu Anfang des Spiels in ihren jeweiligen Toren stehen. Dann wird der Gymnastikball vom Leiter als Startsignal in die Mitte geworfen. Die Teams müssen versuchen, den Ball ins gegnerische Tor zu bringen. Dabei sind alle Methoden außer direkten Schlägen, Tritten, Bissen etc. direkt gegen Gegenspieler erlaubt. Die Mannschaft mit den meisten Toren in einer vorgegebenen Zeit gewinnt.

Wichtige Infos

Material - 1 x Gymnastikball - 1 x Spielfeld mit Fußballtoren (Fussballfeld)

Hinweise - Spiel kann und wird sehr ruppig werden, u.U. Verletzungsgefahr
- klares Stoppsignal ausmachen. Bei Ruf "Stop" muss! sofort das Spiel unterbrochen werden.
- klarmachen, dass Treten, Schlagen etc. tabu ist

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Vollkontaktspiele/Umwuppspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Viel

Besonderheiten Nass und dreckig werden

2.48 Tücher greifen (Tücher reißen)

Dienstag, 01 November 2016 15:44 geschrieben von Stefanie Hake

Es werden 2 gleich große und gleich starke Mannschaften gebildet. Jeder TN steht einem TN der gegnerischen Mannschaft gegenüber (am Besten Personen, die ungefähr gleich groß/ stark sind). Es wird durchgezählt, so dass jeder Mitspieler einer Gruppe eine Zahl hat (die gleich starken TN haben dann dieselbe Zahl). Ein Tuch wird in die Mitte eines Feldes gelegt, die beiden Teams stehen jeweils an verschiedenen Enden dieses Feldes. Der Spielleiter ruft nun eine Zahl (oder auch mehrere, entweder als Zahl oder als Rechenaufgabe) und die Personen, mit dieser Zahl laufen los, holen sich das Tuch und versuchen es hinter die Reihe der eigenen Mannschaft zu bringen. Dafür gibt es einen Punkt.

Wichtige Infos

Material 1 Tuch

Hinweise Am besten auf dem Beachvolleyballplatz oder der Wiese spielen. Auf keinen Fall auf dem Hartplatz!

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Nass und dreckig werden

2.49 Verrückte Staffel

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:07 geschrieben von Jannik

Vorbereitung: Teile deine Gruppe in mehrere kleine Teams auf. Bereite die folgende Liste mit Anweisungen vor, jede davon auf einem eigenen Zettel, für jedes Team eine identische Ausführung:

Laufe um dein Team herum, während du wie ein Fußballer nach einem Tor jubelst!

Suche dir einen Spieler des anderen Geschlechts, knie vor diesem nieder und frage: "Liebling, willst du mich heiraten?"

Ein Verrückter droht damit, dich zu erschießen. Fall auf die Knie und winsle um Gnade!

Stell dich auf einen Tisch und rufe so laut du kannst: "Ich bin so wütend, ich könnte jemanden umbringen!"

Bringe dein gesamtes Team dazu, so laut wie möglich zu lachen!

Schleiche dich an jemanden aus einem anderen Team heran und brülle ihm etwas ins Ohr, dass er zusammenzuckt!

Rufe laut: "Das ist nicht fair!" und brich in Tränen aus!

Stell dich mit "versteinertem" Gesicht auf einen Stuhl vor dein Team und verziehe eine Minute lang keine Mine!

Singe deinem Team die erste Strophe eines bekannten Liebesliedes!

Roll dich auf dem Boden zusammen und sage: "Ich halte das nicht mehr aus!"

Lege jedes Aufgaben-Set in eine andere Tasche und weise jedem Team eine Tasche zu. Die Teams setzen sich jeweils im Kreis hin, die Taschen befinden sich in der Mitte des Kreises.

Spiel: Ein Spieler nach dem anderen läuft für seine Gruppe zu seiner Tasche, holt einen Zettel heraus und läuft wieder zurück zu seinem Team. Dort oder unterwegs liest er die Aufgabe und führen sie aus. Ein Leiter in jedem Team sollte auf die Ausführung achten (wenn ein Spieler sich nicht traut, kann ein anderer einspringen). Wenn die Aufgabe erfüllt wurde, läuft der nächste Spieler des Teams los und holt eine neue Aufgabe. Wer als erstes alle Aufgaben erfüllt hat, ist der Sieger.

Wichtige Infos

Material Zettel mit Anweisungen (müssen vorher geschrieben werden), optional: 1 x Tasche, Box oder Schachtel je Team

Hinweise Darauf achten, dass klar geregelt ist wann der nächste loslaufen darf und wer als nächstes losläuft

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Abspackspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

2.50 Wächterspiel

Sonntag, 02 April 2017 11:24 geschrieben von Stefanie Hake

Ziel des Spieles für die TN ist es, dass sie sich als Gefangene nacheinander vom Punkt A (Ausgangspunkt) aus unerkant an dem Wächter (i.d.R. ein Leiter) vorbei zum Punkt B (Fluchttür) schleichen. Der Wächter geht auf einer festgelegten Route, darf sich dabei nicht umschauen (Kopf darf nicht gedreht werden) und versucht alle TN zu entdecken. Erkennt er jemanden, ruft er laut den Namen des TN und dieser muss zurück zum Ausgangspunkt. Am Ausgangspunkt steht ein weiterer Leiter, der die erkannten TN nach und nach zurück ins Spiel lässt. Das Spiel endet wenn alle oder eine bestimmte Anzahl an TN es geschafft haben oder eine gewisse Zeit abgelaufen ist.

Mobile Verstecke wie z.B. Bettlaken sollten verboten werden.

Wichtige Infos

Hinweise Das Spiel schockt besonders gut im Forum (Haupteingang = Startpunkt; Endpunkt auf der anderen Seite (Kreuz oder Notausgang am Forum)).

Es muss geklärt werden, was zum Spielfeld gehört, und was nicht (nicht in Räume gehen etc.).

Mobile Verstecke wie z.B. Bettlaken sollten verboten werden.

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezzweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gebäude, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

2.51 Zeitungsschlagen

Dienstag, 04 Oktober 2016 15:54 geschrieben von Marieke Wulf

Die Gruppe sitzt im Kreis, in der Mitte steht ein Eimer. Ein Teilnehmer steht mit einer Zeitungsrolle in der Mitte. Er schlägt (nicht zu doll!!) einem Mitspieler auf die Oberschenkel, legt/stellt (nicht werfen) die Rolle in den Eimer und versucht sich nun auf den frei gewordenen Platz hinzusetzen. Der Abgeschlagene steht auf, nimmt sich die Zeitung aus dem Eimer und versucht den Schläger mit der Zeitung zu berühren, bevor er auf seinem Platz sitzt. Gelingt ihm das, darf er sich wieder setzen. Gelingt es ihm nicht, macht er weiter und schlägt einem nächsten auf den Oberschenkel.

Wichtige Infos

Material eingerollte Zeitung, Poolnudel (ausm Schwimmbad, Tuch o. ä.)

Hinweise Weist darauf hin, dass nur die Oberschenkel und Knie Trefferzonen sind; Kopf etc. ist tabu! Es darf nicht zu doll geschlagen werden!

Klassische Kategorie Actionspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Kreisspiel

3 Darstellungsspiele

3.1 Armer schwarzer Kater

Montag, 24 Oktober 2016 16:06 geschrieben von Sabine Meyer

Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Teilnehmer (schwarzer Kater) befindet sich in der Mitte des Kreises und hat keinen Stuhl. Der schwarze Kater versucht einen Teilnehmer zum Lachen zu bringen, indem er vor ihm sitzt, ihn anmiaut und mit seiner Mimik arbeitet (ohne sprechen). Der Teilnehmer, der auf dem Stuhl sitzt, darf nicht lachen und muss 3x „Armer schwarzer Kater sagen und dem Kater dabei über den Kopf streicheln. Lacht er währenddessen, ist er der nächste schwarze Kater.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Darstellungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

3.2 Kotzendes Känguru

Montag, 09 Januar 2017 10:10 geschrieben von Stefanie Hake

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Freiwilliger steht in der Mitte, möchte dort aber nicht bleiben.

Um aus der Mitte heraus zu kommen zeigt er auf einen Mitspieler und nennt eine Figur, die nun von diesem Spieler und seinem linken und rechten Nachbarn dargestellt werden muss. Macht einer der drei Spieler bei der Darstellung der gewünschten Figur einen Fehler, muss er in die Mitte.

Hinweis: Es sollte gut erkenntbar sein, auf wen gezeigt wird! Ggf. muss ansonsten der Name dazu genannt werden.

Einige mögliche Figuren sind: (am Anfang 2-3 aussuchen und erklären, dann im weiteren Verlauf des Spiels weitere hinzufügen)

Mixer: Der Spieler Mitte stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, Spieler links und Spieler rechts drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.

Waschmaschine: Spieler links und Spieler rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. Spieler Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis.

Dönerbude: Spieler Mitte stellt den Dönerspieß dar. Er dreht sich flott um die eigene Achse. Die Spieler rechts und links schaben Streifen aus dem Döner.

Kotzendes Känguru: Spieler Mitte hält die Arme wie ein Känguruh seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler links und Spieler rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.

Toaster: Spieler links und Spieler rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Spieler Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.

James Bond: James steht in der Mitte und macht ein sehr cooles Posing mit Pistole. Spieler links und Spieler rechts sind die Bondgirls und fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!".

Palme: Die Palme steht in der Mitte und hält die Arme als Blätter nach oben. Die Spieler links und rechts sind Kokosnüsse und müssen ihre Köpfe unter die Arme von Spieler Mitte halten.

Gitarrist: Spieler Mitte ist Gitarrist und spielt ein Luftgitarrensolo. Die beiden anderen Spieler sind Groupies und jubeln oder tanzen.

Robbendompteur: Der Spieler in der Mitte ist der Robbendompteur und füttert die Robben (Spieler links und rechts) mit Fischen. Die Robben hocken auf dem Boden, schauen nach oben und klatschen mit den Flossen (Händen) und machen Robbengeräusche.

Disco: Mitte dreht sich um sich selbst, die beiden äußeren TN wenden sich zu ihm und wippen mit dem Zeigefinger im Takt und sagen "Ütz ütz ütz ütz".

Wichtige Infos

Varianten Alternativ können TN, die Fehler machen auch ausscheiden.

Klassische Kategorie Darstellungsspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

3.3 Sklavenhandel

Montag, 24 Oktober 2016 16:33 geschrieben von Sabine Meyer

Der Spielleiter geht -nachdem er das Spiel erklärt hat- mit einem Zettel und einem Stift vor die Tür. Nun kommt der Reihe nach jeder TN nach draußen und nennt einen prominenten Namen, den der Spielleiter notiert. Wenn alle TN draußen waren, geht der Leiter zurück in den Stuhlkreis und liest zwei mal die prominenten Namen in vermischter Reihenfolge vor (sonst können die TN anhand der Reihenfolge feststellen, wer welchen Namen genannt hat). Danach beginnt der Sklavenhandel: Ein Spieler beginnt indem er einen beliebigen anderen Spieler nach seinem "Promi-Namen" fragt, z.B.: "Bist du Chuck Norris?". Ist er es, muss er sich hinter den TN stellen, der gefragt hat und ist ab sofort sein Eigentum und muss ihn im weiteren Verlauf des Spieles beraten. Ist er es nicht, darf er weitermachen und einen anderen Spieler fragen. Wer einen Promi entlarvt, der schon Sklaven hat, gewinnt diese gleich mit. Gewonnen hat derjenige, der am Ende alle anderen hinter sich als Sklaven versammelt hat.

Regel: der SL muss beim Aufschreiben der Namen darauf achten, dass kein Name doppelt vergeben wird, damit es nicht zu Verwirrungen im Spiel kommt.

Wichtige Infos

Material 1 Zettel und 1 Stift

Hinweise Tipp: Je nach nach Spielverlauf können die Namen vom Spielleiter wiederholt vorgelesen werden.

Klassische Kategorie Darstellungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele)

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

3.4 Was machst du denn da?

Montag, 24 Oktober 2016 22:23 geschrieben von Sabine Meyer

Alle stellen sich im Kreis auf. Ein Beispielablauf: A macht eine Bewegung, z. B. sie kratzt sich am Kopf. Die Nachbarin B fragt: "Was machst du denn?" A sagt etwas anderes: "Ich hüpfte auf einem Bein." Daraufhin hüpfte B auf einem Bein und wird von der nächsten NachbarIn gefragt, was sie denn macht. Sie antwortet z.B.: "Ich spiele Klavier." Und so weiter. Das Spiel ist nach ein, zwei Runden zu Ende, wenn ein Leiter antwortet: "Ich beende dieses Spiel."

Wichtige Infos

Varianten Erschwert wird das Spiel, wenn die Leiter die Regeln nicht explizit erklären, sondern einfach anfangen, und die Spieler die Regeln dann selbst herausfinden müssen.

Klassische Kategorie Darstellungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

4 Wahrnehmungsspiele

4.1 Anschreispiel

Donnerstag, 29. Dezember 2016 15:33 geschrieben von Stefanie Hake

Die Teilnehmer werden für dieses Spiel in zwei Gruppen eingeteilt.

Gruppe 1 und Gruppe 2 stehen sich als Reihe jeweils in einem Abstand von ca. 10 m gegenüber. Jede Gruppe wählt einen "Hörer", welcher sich zu dem Leiter, ca. 5m hinter die gegnerische Gruppe stellt.

Jede Gruppe erhält vom Leiter einen Begriff, welchen sie nach dem Startsignal so laut wie möglich schreien müssen, damit der Hörer ihrer Mannschaft den Begriff schneller als der andere Hörer versteht und dem Leiter sagt. Gewonnen hat die Mannschaft die am Ende am meisten Begriffe schneller richtig erkannt hat.

Der Leiter kann auch vorher den beiden Gruppen eine Liste mit Begriffen geben, welche nacheinander in der Reihenfolge geschrien werden müssen.

Wichtige Infos

Varianten

Hinweise Am Besten mit 3 Leitern spielen, mindestens sind jedoch zwei notwendig

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

4.2 Bahnhof (Platzwechsel)

Montag, 24 Oktober 2016 16:16 geschrieben von Sabine Meyer

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis und ein "blinder" Freiwilliger mit einer zusammengerollten Zeitung steht in der Mitte. Die Spieler erhalten alle eine Nummer und der Spieler in der Mitte gibt jeweils die Anweisung, welche Spieler tauschen sollen, also z.B. "Nummer 1 und 5 tauschen die Plätze!" Die beiden Spieler müssen versuchen, den Platz zu tauschen, ohne vom "Blinden" abgeschlagen zu werden. Wer zum Tausch der Plätze einmal aufgestanden ist, darf sich nicht wieder auf seinen alten Platz setzen. Der Spieler, der vom "Blinden" dabei abgeschlagen wird, übernimmt in der nächsten Runde seine Rolle. Dauert dies zu lange, darf der Blinde drei Zahlen aufrufen, die die Plätze tauschen, dabei darf keiner auf seinem eigenen Stuhl wieder Platz nehmen.

Wichtige Infos

Material Zusammengerollte Zeitung oder ähnliches

Varianten Das Spiel kann auch im "Stehkreis" gespielt werden.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kreisspiel

4.3 Blinder Samurai

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:00 geschrieben von Sabine Meyer

Die TN sitzen im Stuhlkreis. Ein TN wird als Blinder Samurai benannt und stellt sich mit verbundenen Augen in die Mitte des gebildeten Stuhlkreises. Jeder TN der im Kreis sitzt bekommt eine Wäscheklammer. Der blinde Samurai erhält einen langen weichen Gegenstand (z.B. zusammengerollte Zeitung) in die Hand.

Stufe 1: Die Teilnehmer, die im Kreis sitzen, versuchen in einer beliebigen Reihenfolge nacheinander die Wäscheklammern an dem Samurai zu befestigen. Der Samurai kann sich dabei mit der zusammengerollten Zeitung verteidigen. Ziel der TN im Kreis ist es in dieser Stufe, die Wäscheklammern an dem Samurai zu befestigen ohne von der Zeitung getroffen zu werden. Wird ein TN getroffen, muss er sich wieder hinsetzen und kann es dann erneut versuchen. Stufe 2: Haben alle TN ihre Wäscheklammern an dem Samurai befestigt, geht es nun darum, sich die vorher befestigte Wäscheklammer wiederzuholen, ohne von der Zeitung getroffen zu werden. Wird ein TN getroffen muss er sich wieder hinsetzen und kann es dann erneut versuchen.

Wichtige Infos

Material TN x Wäscheklammer; zusammengerollte Zeitung; Augenbinde

Varianten Variante: TN stehen nacheinander auf um ihre Klammern zu befestigen/wieder zu holen.

Hinweise Klammern nicht in die Haare oder ans Gesicht heften

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kreisspiel

4.4 Das Burgspiel

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:53 geschrieben von Sabine Meyer

Es werden zwei Gruppen gebildet, wobei die eine den Raum verlässt. Die im Raum verbliebenen bekommen die Aufgabe eine Burg zu bauen, indem sie einen geschlossenen Kreis mit dem Köpfen nach innen bilden. Sie einigen sich vorher auf ein Zeichen, welches Zeichen zum Eintritt in ihre Burg berechtigt. Dieses Zeichen sollte aus einer Berührung bestehen, die weder verletzend noch schmerzvoll sein darf und nicht so komplex ist, dass sie nicht erraten werden kann.

Die andere Gruppe wird hereingebeten. Sie muss nun das Zeichen herausfinden, welches Eintritt in die Burg gewährt. Dabei solltet ihr als Spielleiter darauf achten, dass es nicht zu ehrverletzenden oder schmerzhaften Berührungen kommt. Ziel eines jeden ist es, in das Innere der Burg zu gelangen. Diejenigen, die es geschafft haben, dürfen es denen, die es 'außen' noch versuchen, nicht verraten, welche Berührung zum Erfolg geführt hat.

Wichtige Infos

Hinweise Erfahrungen: Anhand dieses Spieles lässt sich sehr gut die Außenseiterproblematik in den Blickpunkt der Gruppe rücken. Die Gefühle 'Ausgeschlossensein' und 'Dazu gehören zu wollen' sind hier spielerisch zugänglich und können anschließend zusammen mit der Gruppe thematisiert werden. In stark cliquenbestimmten Gruppen ist dieses Spiel sehr interessant, stellt aber auch bei einer Nachbereitung einige Anforderungen an den/ die Spielleiter.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

4.5 Dirigenten raten

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:28 geschrieben von Jana Meyer

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Ein freiwilliger TN verlässt den Raum. Der Spielleiter bestimmt einen TN der ab jetzt der Dirigent ist und bestimmt welches (Luft-)Musikinstrument gespielt wird. D.h. er fängt bspw. an Luftgitarre zu spielen. Die Aufgabe aller anderen TN die im Kreis sitzen, ist es unauffällig zu gucken welches Instrument der Dirigent gerade spielt (hier Luftgitarre) und das nachzumachen. Der freiwillige TN wird in den Kreis geholt und muss versuchen den Dirigenten zu finden. Der Dirigent hat die Aufgabe das Instrument regelmäßig zu wechseln und alle anderen TN müssen dies nachmachen. Der freiwillige TN hat bspw. drei Versuche den Dirigenten finden und benennen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

4.6 Duell der Augen

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:37 geschrieben von Jana Meyer

Ziel ist es, möglichst lange nicht in ein direktes Duell zu geraten! Die Gruppe stellt sich zunächst in einem relativ engen Kreis auf. In festgelegter Reihenfolge z.B. von links nach rechts geben die SpielerInnen nun nacheinander immer zwei Kommandos: „SCHAURUNTER“ bedeutet, dass alle MitspielerInnen vor sich auf den Boden schauen. Gleichzeitig tritt vollständige Ruhe ein und alle überlegen für sich, welche MitspielerIn sie als nächstes anschauen wollen. Kurz darauf erfolgt nämlich das Kommando „SCHAUHOCH“, was bedeutet, dass alle Köpfe gleichzeitig gehoben und die Augen unmittelbar auf die vorher ausgewählten Personen gerichtet werden. Sehen sich nun zwei Personen direkt in die Augen, so haben beide Pech gehabt und scheidern für den Rest des Spieles aus. Der Kreis wird verkleinert und die anderen SpielerInnen setzen das Spiel so lange fort, bis eine SiegerIn übrig bleibt bzw. die beiden letzten SpielerInnen unweigerlich ein Duell austragen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

4.7 Durcheinander

Montag, 24 Oktober 2016 14:13 geschrieben von Sabine Meyer

Alle Teilnehmer sitzen auf Stühlen. Der Spielleiter gibt drei verschiedene Kommandos vor, die mit besonderen Ausführungsformen belegt sind, z. B. "Aufstehen" bedeutet hinsetzen, "Grüßen" bedeutet aufstehen und "Hinsetzen" bedeutet grüßen. Wer falsch reagiert, wird Spielleiter.

Wichtige Infos

Varianten Variation: Es werden nur Bewegungen verabredet, die im Sitzen auszuführen sind.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

4.8 Goofy / Tanz der Vampire

Montag, 24 Oktober 2016 16:30 geschrieben von Sabine Meyer

Die TN verteilen sich im Raum und schließen die Augen bzw. bekommen die Augen verbunden. Der Spielleiter bestimmt nun per Handauflegen einen Spieler, der in dieser Runde den Goofy darstellt und die Augen öffnet. Auf los begeben sich alle anderen Spieler auf die Suche nach Goofy, indem sie mit geschlossenen Augen durch den Raum gehen und nach Goofy rufen. Ertasten sie dabei einen anderen TN und dieser antwortet suchend mit "Goofy", wissen sie, dass sie ihn noch nicht gefunden haben. Goofy selbst schweigt nämlich. Sobald jemand Goofy gefunden hat, darf er sich bei ihm einhaken, die Augen öffnen und ebenfalls schweigen, wenn er mit "Goofy" angesprochen wird. Haben sich so alle Spieler gefunden, ist das Spiel beendet.

Wichtige Infos

Varianten Variante Tanz der Vampire:

Alle haben die Augen geschlossen. Eine(r) wird heimlich von der/dem SpielleiterIn zum Vampir erklärt. In einem gefahrfreien! und begrenzten Gebiet wandeln alle schweigend umher. Wenn sich zwei berühren, schweigen sie weiterhin, nur der Vampir schreit laut, wenn er jemanden berührt, der damit ebenfalls zum Vampir wird. Treffen zwei Vampire aufeinander, sind beide erlöst.

Hinweise Darauf achten, dass Hindernisse im Raum beseitigt werden. Auf eventuelle Gefahrenquellen sollte hingewiesen werden.

Am besten eignet sich hierfür ein kleiner Raum.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Dauer unter 5 Minuten

Bewegung Wenig

Besonderheiten Besonders geil im Dunkeln, Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

4.9 Impulsweitergabe (Hände gekreuzt)

Montag, 24 Oktober 2016 16:22 geschrieben von Sabine Meyer

Alle sitzen im Kreis und jeder hat seine linke Hand auf dem rechten Oberschenkel des linken Nachbarn, die rechte Hand auf dem linken Oberschenkel des rechten Nachbarn liegen. Der Spielleiter gibt das Startsignal und "patscht" mit einer seiner Hände auf den Oberschenkel von einem seiner Sitznachbarn. Das "Patschen" wird nun in diese Richtung weitergegeben. Es geht rund, indem alle sich nacheinander auf die Schenkel patschen, ohne das eine Hand übersprungen werden darf. Wer sein Signal zu früh gibt, muss die entsprechende Hand aus dem Spiel nehmen und hinter dem Rücken verstecken. Wer zu langsam reagiert, muss seine Hand ebenfalls aus dem Spiel nehmen.

Nach einer Proberunde wird ein zusätzliches Signal eingeführt: Wenn eine Person mit einer Hand doppelt "patscht", wechselt die Richtung.

Gewonnen hat, wer als letztes noch eine Hand im Spiel hat.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

4.10 Meteoritenschauer

Freitag, 31 März 2017 21:26 geschrieben von Alexander

Die Gruppe bildet einen Kreis. Die TN sollten nicht zu eng zusammenstehen, sie sollten werfen und fangen können. Der Spielleiter hält zunächst einen Ball in der Hand und wirft diesen einem TN zu. Bevor er wirft, sagt er erst seinen Namen laut, dann den Namen des TN, zu dem geworfen wird. Der TN soll den Ball jetzt einem anderen TN zuwerfen, dabei zunächst seinen Namen, dann den Namen des anderen TN nennen, zu dem er den Ball wirft (d.h. jeder nennt seinen eigenen Namen und den Namen zu dem er den Ball wirft).

Dies passiert so lange, bis alle TN den Ball einmal zugeworfen bekommen haben. Der letzte Fänger ist wieder der Spielleiter. Die Reihenfolge soll sich gemerkt werden.

Nun werden weitere Durchläufe gespielt bis die Gruppe ausreichend schnell ist (Stopuhr-Anreiz).

Stufe 1: Es werden weitere Bälle hinzugefügt. Der Spielleiter bringt diese nacheinander ein.

Stufe 2: Ein Dreieckstuch muss zusätzlich gegen den Uhrzeigersinn hinter dem Rücken während des Werfens und Fangens durchgegeben werden.

Stufe 3: Ein Becher halbvoll Wasser muss auch noch im Uhrzeigersinn (nicht hinterm Rücken) während des Werfens und Fangens durchgegeben werden.

Wichtige Infos

Material 3 - 5 Bälle Plastikbecher mit Wasser Dreieckstuch

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase, Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

4.11 Nacht in Palermo

Donnerstag, 29 Dezember 2016 13:34 geschrieben von Stefanie Hake

Jeder TN hat ein brennendes Teelicht vor sich stehen (auf Unterlagen!). Dies ist sein Lebenslicht. Der Spielleiter verteilt nun Karten (aus einem normalen Kartenspiel). Diese Karten bleiben geheim und dürfen nicht weitergezeigt werden. Die Mitspieler mit dem Kreuz- und Pik-König sind die Mörder. Nachts, wenn alle TN schlafen, ist es ihre Aufgabe die anderen zu töten. Der Mitspieler mit dem Herz-König ist der Detektiv, der Spielleiter zeigt ihm vor Beginn des Spiels, wer die Mörder sind. Der Detektiv darf seine Rolle nicht verraten.

Um Verwirrung zu verhindern sollte der Karo-König vorher rausgenommen werden.

1. Alle TN schließen die Augen.
2. Die Mörder öffnen die Augen und erkennen sich.
3. Die Mörder schließen die Augen.
3. Der Detektiv öffnet die Augen. Der Spielleiter zeigt ihm nun durch Handzeichen, wer die Mörder sind.

Nun schließen wieder alle die Augen, denn es wird Nacht in Palermo. "Die Mörder wachen auf", und wählen unbemerkt gemeinsam ein Opfer aus. Nachdem dem Spielleiter das Opfer bekannt ist, sagt er: "Die Mörder schließen die Augen"

Es wird Tag in Palermo, alle TN erwachen, jedoch ohne das Opfer, welches der Spielleiter benennt. Nun dürfen alle TN, die einen Verdacht haben, diesen äußern und die Person als Mörder anklagen.

Ziel der Mörder ist es, alle anderen zu töten. Ziel der anderen TN und des Detektivs ist es, die Mörder zu entlarven.

Wichtige Infos

Material Kartenspiel, Teelichter

Hinweise Ähnlich wie Werwölfe vom Dürerwald

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele)

Ort Gruppenraum, Gebäude

Bewegung Wenig

Besonderheiten Besonders geil im Dunkeln, Kreisspiel

4.12 Parlament

Sonntag, 02 April 2017 10:40 geschrieben von Jonas Weigel

Es wird ein Stuhlkreis in Form eines D's gebildet. Hierbei muss es einen Stuhl mehr als TN geben. Die gerade Linie des D's umfasst dabei je nach Anzahl der TN 2, 4 oder 6 Stühle. Die TN werden in 2 gleich große Teams eingeteilt. Jeder TN zieht einen Zettel. Auf jedem Zettel steht der Name eines TN. Jeder TN heißt von nun an so, wie es auf dem Zettel steht. Die Teams finden sich kurz (1 Min.) zusammen und nennen sich gegenseitig ihre auf den Zetteln stehenden neuen Namen.

Anschließend setzen sich alle abwechselnd nach Teams in den Kreis. Jetzt sitzt jeder zwischen zwei Mitgliedern des anderen Teams. Ein Stuhl muss frei bleiben, jedoch nicht auf der geraden Seite des D's.

Der TN, dessen rechter Platz frei ist, beginnt. Er nennt einen Namen eines der TN. Derjenige, **der diesen Namen auf seinem Zettel stehen hat**, muss sich nun auf den freien Platz setzen.

Die gerade Seite des D's ist das Parlament. Ziel jedes Teams ist es, das Parlament mit ihren Mitgliedern zu besetzen.

Wichtige Infos

Material Kleine Zettel mit Namen jedes TN's

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele)

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

4.13 Partnerruf

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:45 geschrieben von Jana Meyer

Jede/r sucht sich einen Partner. Jedes Spielpaar vereinbart nun einzweiteiliges Kennwort, z.B. Brausetablette, Honigkuchen usw.. Die Partner ordnen sich dann jeweils einem Wortteil zu z.B. A = Honig und B = Kuchen. Jedes Paar gibt daraufhin sein Kennwort den anderen Spielpaaren bekannt. Kein Wortteil darf mehr als einmal vorkommen. Die in einer Reihe stehenden Spieler gehen dann an gegenüberliegende Spielfeldränder, verändern ihre Reihenfolge und legen die Augenbinden an. Um anschl. Verletzungen zu vermeiden, strecken sie ihre Hände nach vorne. Durch zurufen der Kennwortteile (keine Lautstärkebegrenzung) versucht jede/r nun zu einem Partner zu finden. Paare, die sich getroffen haben, können die Augenbinden abnehmen und den anderen zuschauen.

Wichtige Infos

Material

- TN x Augenbinde

Varianten Das zweiteilige Kennwort kann kursbezogen sein, z.B. "Bildschirm", "Videokamera" etc.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Wenig

4.14 Roboterspiel

Montag, 24 Oktober 2016 16:41 geschrieben von Sabine Meyer

Ziel: zwei Roboter in Parkposition steuern.

Dauer: 10–15 Minuten.

Wir brauchen dazu: etwas Platz ohne böse Hindernisse, geht aber auch drinnen.

So geht es: Die Teilnehmer finden sich in Dreier-Teams zusammen. Zwei der Teilnehmer sind die Roboter und stellen sich Rücken an Rücken. Der dritte ist der „Roboterführer“. Die Roboter bewegen sich im An-Zustand mit kleinen, stetigen Schritten (stampf stampf) immer geradeaus. Läuft ein Roboter gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter, dann läuft er auf der Stelle und piept dabei (miep miep). Mit drei Kommandos lassen sich die Roboter steuern: An-Knopf: Durch (leichtes!) Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter gleichzeitig angeschaltet werden. Linksdrehung: Durch Tippen auf die linke Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach links. Rechtsdrehung: Analog zur Linksdrehung.

Ziel ist, beide Roboter so zu steuern, dass sie schließlich in „Parkposition“ (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen und sich dann automatisch abschalten. Stehen alle Roboter in Parkposition, ist das Spiel beendet.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

4.15 Rush-Hour in Tokio

Dienstag, 04 Oktober 2016 15:42 geschrieben von Marieke Wulf

Tokio ist eine Großstadt, und in Großstädten sind Parkplätze Mangelware. Die Tokioter haben aber eine spezielle Form entwickelt, um der Parkplatznot zu entgehen: Sie verabreden sich immer mit ihren Freunden und tauschen dann die Parkplätze.

Das geht so: Alle TN sitzen im Stuhlkreis, einer steht in der Mitte. Je zwei TN nehmen Augenkontakt miteinander auf und verständigen sich durch Zublinzeln, dass sie jetzt ihre Plätze tauschen wollen. Wenn sich zwei TN zugeblinzelt haben beeilen sie sich ihre Plätze zu tauschen. Es können mehrere Spieler gleichzeitig die „Parkplätze tauschen, jeder TN darf sich aber nur auf den Stuhl seines Blinzelpartners setzen. Der Parkplatzsucher in der Mitte versucht, sich auf einen der freien Plätze zu setzen. Schafft er das, ist derjenige, der sich nicht hinsetzen konnte, der neue Parkplatzsuchende. Wenn jemand mal lange in der Mitte steht, darf er (oder der Spielleiter, vorher absprechen) „Rush hour rufen. Dann müssen sich alle einen neuen Platz suchen.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

4.16 Schafe und Schäfer / Schafe lotsen

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:57 geschrieben von Jana Meyer

Ziel des Spiels ist es, dass ein Schäfer die gesamte Gruppe zu einem bestimmten Zielort (Stall) bringt. Der Leiter bestimmt einen "Schäfer", allen anderen werden die Augen verbunden. Der Schäfer bekommt anschließend leise den Stall gezeigt. Er muss die anderen TN zum Stall führen, ohne dabei zu sprechen oder die TN zu berühren. Laute, Piffe etc. sind erlaubt.

Bevor das Spiel beginnt erhält die Gruppe 15 Minute Vorbereitungszeit, um sich eine Strategie zu überlegen. Anschließend werden den TN die Augen verbunden und sie werden im Raum verteilt (evt. mit Drehen).

Wichtige Infos

Material TN x Augenbinde

Hinweise Bitte die Stolpermöglichkeiten beachten.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

4.17 Schlüssel troll

Dienstag, 25 Oktober 2016 20:59 geschrieben von Sabine Meyer

Ein TN wird als Troll benannt und setzt sich auf einen Stuhl in die Mitte des gebildeten Stuhlkreises und bekommt die Augen verbunden. Er bewacht einen Schatz/Schlüssel, der unter ihm liegt. Diesen darf er mit seiner Keule (zusammengerollte Zeitung) verteidigen. Es wird Stumm ein TN ausgesucht. Dieser muss versuchen, den Schatz unter dem Stuhl des Trolls wegzunehmen, ohne von seiner Keule getroffen zu werden.

Wichtige Infos

Material Ein "Schatz", Augenbinde

Varianten Variante 1: Der Troll schlägt nicht zu, sondern zeigt nur in die Richtung, indem er den Dieb vermutet.

Variante 2: Es können mehrere TN gleichzeitig versuchen, den Schatz zu stehlen. Hierbei ist darauf zu achten, dass das Spiel beim Treffen des ersten Diebes kurz unterbrochen wird, damit der Zweite Dieb nicht im Moment der Ansage den Schlüssel stehlen kann.

Hinweise Kann auch ohne Schuhe gespielt werden. Es muss darauf geachtet werden, dass es im Raum ruhig ist.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

4.18 Zublinzeln

Dienstag, 25 Oktober 2016 20:52 geschrieben von Sabine Meyer

Zunächst wird ein Stuhlkreis gebildet. Die Anzahl der Stühle muss halb so groß sein wie die Anzahl der TN. Auf allen Stühlen bis auf einen sitzen TN. Hinter **jedem** Stuhl steht ein weiterer TN, auch hinter dem leeren Stuhl. Dieser muss versuchen, jemanden auf seinen Stuhl zu bekommen. Dies tut er, indem er einem sitzenden TN mit beiden Augen zublinzelt. Dieser muss sich nun so schnell wie möglich auf den freien Platz setzen. Der dahinterstehende TN muss versuchen, ihn an den Schultern festzuhalten, bevor dieser aufspringen kann. Er darf den sitzenden TN vorher allerdings nicht berühren. Schafft er es, den fliehenden TN festzuhalten, muss der Blinzler jemandem neues zublinzeln.

Schafft es der sitzende TN den Platz zu wechseln, muss jetzt der vor dem leeren Platz stehende TN jemandem zublinzeln.

Wichtige Infos

Material $TN/2 =$ Anzahl der Stühle

Hinweise Ab und zu sollten stehende und sitzende TN getauscht werden. Es muss eine ungrade Anzahl von TN vorhanden sein.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

4.19 Zungenmörder

Montag, 24 Oktober 2016 16:12 geschrieben von Sabine Meyer

Die TN sitzen im Kreis. Alle schließen kurz die Augen, während der Spielleiter durch Hand auflegen einen Mörder auswählt. Nach einem Kommando des Spielleiters öffnen alle TN die Augen und nehmen die "Denkerpose" ein (rechter Zeigefinger aufs Kinn legen). Die TN werden ganz leise, das Spiel beginnt. Die Aufgabe des Mörders ist es, die anderen Spieler zu töten, indem er ihnen bei Augenkontakt die Zunge rausstreckt. Die anderen Mitspieler versuchen natürlich, ihn auf frischer Tat zu ertappen, ohne dabei selber getötet zu werden. Wem die Zunge rausgestreckt wird, stirbt, muss laut schreien und seine beiden Hände auf die Knie legen. Hat ein Mitspieler einen Verdacht wer der Mörder ist, so hebt er die linke Hand (er kann währenddessen immer noch umgebracht werden!). Heben mindestens zwei Leute die Hand, so zählt der Spielleiter bis drei. Bei „drei zeigen dann die Leute die aufgezeigt haben, auf die Person, von der sie meinen, dass sie der Mörder ist. Zeigen mindestens die Hälfte der Leute auf den Mörder, so stirbt dieser und die Gruppe gewinnt. Ansonsten sterben alle Leute die aufgezeigt haben und das Spiel geht weiter. Der Mörder gewinnt das Spiel, wenn er alle anderen Mitspieler umgebracht hat.

Wichtige Infos

Varianten Zublinzeln statt Zunge rasustrecken

Hinweise Für die Atmosphäre können auch Grablichter als Lebenslichter aufgestellt werden und (Werwölfe-)Karten verteilt werden.

Klassische Kategorie Wahrnehmungsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

5 Kooperationsspiele

5.1 Abgehoben

Sonntag, 02 Oktober 2016 09:54 geschrieben von Florian Sander

Ihr müsst eine Person aus der Gruppe an die Wand kleben, sodass sie nachher ohne Hilfe 30 sec. an der Wand hängt ohne den Boden zu berühren. Ein Stuhl o.ä. darf dabei nicht benutzt werden.

Wichtige Infos

Material

- Klebeband
- Eine Wand oder Säule

Hinweise Vorsicht vor Klebeband in den Haaren! Achtung Materialverschwendung.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.2 Alle in ein Auto (Telefonzelle, Klo,...)

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:19 geschrieben von Markus G

Die TN müssen sich in einen engen Raum, z.B. ein Auto quetschen. (Das Auto muss natürlich geschlossen sein).

Wichtige Infos

Material

- kleiner Raum oder ähnliches

Varianten Geht natürlich auch im Bad, in einer Telefonzelle oder einem anderen kleinen Raum, in den die TN optisch erstmal nicht rein passen können.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele, Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gebäude, sonstiges

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

5.3 Aquädukt (Wassertransport)

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:19 geschrieben von Marieke Wulf

Die TN müssen eine bspw. 5 Meter lange Wasserleitung bauen, mit deren Hilfe sie einen 10 l Eimer mit Wasser füllen. Dazu müssen sie sich so anordnen, dass sie mit Frischhaltefolie eine Wasserleitung bilden, durch die das Wasser fließen kann.

Die TN wählen einen „Wasserchef aus, der das Wasser aus einem Eimer in die Wasserleitung kippt.

Regeln:

Alle abgesehen von dem Wasserchef müssen in die Wasserleitung involviert sein und die Frischhaltefolie über den Kopf halten.

Wichtige Infos

Material ca. 10-40 cm Frischhaltefolie pro TN, 2x10 l Eimer, Wasserhahn oder Wasserquelle

Varianten Variante1: Das Wasser muss über Becher von vorne nach hinten in den Eimer befüllt werden. Dafür füllt der erste TN seinen Becher mit Wasser und füllt ihn in den Becher seines Hintermannes, der den Becher über den Kopf des Ersten hält. Dabei steht der Erste mit dem Rücken zu seinem Hintermann und darf sich nicht umdrehen während er seinen Becher über seinem eigenen Kopf umfüllt. So geht es weiter bis zum letzten der den Inhalt seines Bechers in den Eimer hinter ihm kippt. Variante2: Das Spiel und auch Variante1 können als Wettkampfspiel in zwei oder mehreren Gruppen gegeneinander gespielt werden.

Hinweise Am einfachsten geht es auf einer Treppe.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Nass und dreckig werden

5.4 Baumstammsortierung / Sortieren

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:03 geschrieben von Jana Meyer

Vorbereitung: Einen Baumstamm o.ä. auf den Boden legen oder Stühle (p.P. 1 Stuhl) in einer Reihe/einem Halbkreis aufstellen.

Die Gruppe stellt sich (idealerweise) auf einem Baumstamm in einer Reihe auf. Das Ziel der Gruppe ist, sich nach einem Merkmal (z.B. Alter, Größe, Name, ...) auf dem Baumstamm zu sortieren, so dass am Ende die Gruppe der Reihe nach von links nach rechts absteigend sortiert ist. Für diesen Platzwechsel gelten folgende Regeln:- niemand darf den Boden berühren- niemand darf sprechen- sobald jemand den Boden berührt muss er auf seinen Startplatz zurück

Wichtige Infos

Material

- Baumstamm, Bank oder TN x Stuhl

Varianten kann auch ohne Stühle/Baumstamm gespielt werden

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Kennenlernphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

5.5 Blinder Mathematiker (Quadrat bilden)

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:32 geschrieben von Markus G

Alle stellen sich um ein zusammengebundenes Seil im Kreis auf. Mit geschlossenen Augen heben die TN das Seil auf und versuchen dann alle mit dem Seil eine geometrische Figur zu bilden, die ihnen der Spielleiter vorgibt (Quadrat, Dreieck, Kreis). Sind sich alle einig, die Aufgabe erfüllt zu haben, können die Augen geöffnet werden, damit sich alle das Ergebnis ansehen können.

Wichtige Infos

Material 1 x Seil TN x Augenbinde

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Bewegung Wenig

5.6 Cola Kisten

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:32 geschrieben von Jana Meyer

Zwei Mannschaften treten gegeneinander an und stapeln so schnell wie möglich Colakisten mit leeren Flaschen, welche zuvor in die Kisten gepackt werden müssen.

Es werden gleich viele leeren Flaschen auf dem Boden in zwei Feldern verteilt. Die Kisten (bspw. 9 Kisten pro Mannschaft) werden wahllos dazu verteilt. Die TN liegen auf dem Rücken und müssen mit den Füßen die einzelnen Flaschen in die Kisten stellen und jeweils drei volle Kisten übereinander stapeln.

Regeln:

- Hierzu dürfen nur die Füße und nicht die Hände benutzt werden.
- Die Schultern müssen auf dem Boden sein.
- Es darf sich nicht mit den Ellenbogen abgestützt werden.

Wichtige Infos

Material

- Cola Kisten
- leere Flaschen

Varianten Es gibt auch die Möglichkeit das Spiel als Kooperationsspiel zu verwenden mit einem möglichst hohen Kistenturm
Natürlich gehen auch Wasskisten o . ä.

Hinweise Die Anzahl der Kisten auf beiden Seiten sollte durch drei teilbar sein

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

5.7 Countdown

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:52 geschrieben von Jana Meyer

Beginnend mit der Zahl, die der Gruppengröße entspricht, soll schrittweise bis auf Null herunter gezählt werden. Bedingungen sind lediglich:

- Alle Mitspieler müssen mit einer Zahl an diesem Countdown beteiligt sein (jeder sagt also nur eine Zahl)
- Es darf keinerlei Verständigung (mit oder ohne Worte) über die Reihenfolge stattfinden.
- Sobald zwei Spieler gleichzeitig mit einer Zahl ansetzen, muss wieder vorn begonnen werden.

Wichtige Infos

Varianten Nach einem erfolgreichen Countdown kann die Gruppe herausgefordert werden, die Startzahl zu erhöhen, so dass nun einige oder auch alle Mitspielerinnen mehrmals an der Reihe sind.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

5.8 Das laufende A

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:33 geschrieben von Marieke Wulf

Für das Spiel wird ein großes A aus Holz benötigt, welches man nicht ohne weiteres selber schnell bauen kann. Das Spiel sollte nicht ohne einen Leiter gespielt werden, der das Spiel schon einmal gespielt hat!

Ziele- Absprachen treffen- Kräfte/ Stärken verteilen- Vertrauen- Koordination

Vorbereitung: Die 4 Seile werden am "A" befestigt. Es wird eine Strecke von ca. 30 m abgesteckt. In der Mitte wird eine "Ruhezone" markiert.

Die Gruppe erhält das A, in das sich jemand stellt. Diese Person wird von der Gruppe ausgewählt und erhält zur Sicherheit einen Helm. Alle anderen Gruppenmitglieder verteilen sich strategisch an den Seilen. Aus Sicherheitsgründen dürfen die Seile den Boden nicht berühren. Die Gruppe muss nun versuchen das A zum Laufen zu bringen und es über die Strecke vom Start bis zu Ziel zu transportieren. Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Person im A darf den Boden nicht berühren.
- Das A darf mit maximal 2 Punkten (nur mit den beiden "Füßen") den Boden berühren.
- Das A darf nur von der zu transportierenden Person berührt werden.
- Alle anderen müssen einen Abstand von mindestens 1,5m zum A einhalten.

Sobald eine der Regeln verletzt wird, muss die Gruppe von vorne beginnen oder (etwas leichter) 2 m zurück. In der Ruhezone darf die Person im A absteigen und an den Seilen darf getauscht werden. Zusätzlich muss die Gruppe nun bei Verletzen der Regeln nur bis zur "Ruhezone" zurückkehren.

Wichtige Infos

Material laufendes A (extra angefertigtes Holzgestell in A-Form), 4 Seile, 1 Helm, evtl. Augenbinden, Zielmarkierungen

Varianten Variante1: Die Gruppenmitglieder an den Seilen können nichts sehen. (ACHTUNG: SEHR SCHWER)

Hinweise - Die Seile müssen ordnungsgemäß am "A" befestigt werden.
- Die Seile dürfen nicht um die Hände gewickelt werden.
- Die Seile dürfen den Boden nicht berühren.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

5.9 Die goldenen Schuhe

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:13 geschrieben von Marieke Wulf

Es werden zwei Seile in einem Abstand von ca. 15 m auf den Boden gelegt, um einen Lavafluss zu symbolisieren. Dieser Lavafluss darf nur mit den goldenen Schuhen überquert werden.

Die TN müssen komplett und heile auf der anderen Seite des Lavaflusses ankommen. Sie dürfen nur die Schuhe als Hilfsmittel benutzen.

Regeln:

Die Schuhe dürfen nicht geworfen werden.

Jeder darf die Schuhe nur einmal und nur solange tragen bis er einmal den Lavafluss verlassen hat.

Die Schuhe dürfen die Person wechseln.

Falls eine Person in die Lava fällt beginnt die ganze Gruppe von vorn.

Lösung: TN müssen sich gegenseitig tragen

Wichtige Infos

Material 1 Paar Schuhe, 2 Seile

Varianten Statt der Schuhe kann auch ein Umhang o. ä. verwendet werden.

Hinweise Mit dem Spiel kann eine physisch starke Person in der Gruppe hervorgehoben werden.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Besonders geeignet für Einzelne Stärken

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

5.10 Eisschollenspiel

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:01 geschrieben von Marieke Wulf

Ziele: Kommunikation - Kooperation - Führung übernehmen - abwarten können

Spielgeschichte:

Die Gruppe war gemeinsam mit dem Flugzeug unterwegs zu einer Polar-Expedition, leider stürzte es jedoch über dem eiskalten Atlantik ab. Die Spieler konnten sich großflächig verstreut auf kleine Eisschollen retten, auf denen sie im Meer treiben. Dort sind sie vorerst sicher, können sich jedoch (da die kleinen Schollen sehr instabil sind) nicht mit ihnen fortbewegen, wenn sie auf ihnen drauf stehen. Um gerettet zu werden, muss die Gruppe zu einer großen Eisscholle zusammen kommen, denn nur dann werden sie von den Rettungsflugzeugen gesehen und eingesammelt. Zum Glück gibt es eine (später evtl. auch 2) leere Eisscholle, die im Wasser treibt.

Aufbau:

Alle Spieler werden mit einem Stuhl auf der Wiese/ im Raum verteilt. Auf ein Kommando der Spielleitung begeben sich alle auf ihre Eisschollen / Stühle und die Situation wird den Spielern erklärt.

Bei der Lösung der Aufgabe gelten folgende Regeln:

- Mit den Eisschollen/ Stühlen kann nicht vorwärts gerutscht oder gehüpft werden. Wer dies macht zieht die Aufmerksamkeit von Orkas auf sich und wird beim Auftauchen des Wales von einer Welle weiter von der Gruppe fortgeschwemmt.

- Fällt jemand ins Wasser oder berührt es, folgt ebenfalls eine Orka Welle.

Die Spielleitung trifft die Auswahl, neben wen sie den überzähligen Stuhl platziert. Dann kann die Aufgabe beginnen. Im weiteren Verlauf kann die Spielleitung entscheiden, einen weiteren Stuhl ins Spiel zu bringen. Die Aufgabe ist geschafft, wenn alle zusammen eine große zusammenhängende Eisscholle bilden.

Wichtige Infos

Material Stuhl, Kisten oder Teppichfliesen (1 pro Person + 1 oder 2), evtl. Tuch

Varianten Variante 1: Wenn ein Spieler das Wasser berührt oder hinein fällt, erleidet er ein Handicap z.B. die Beine erfrieren, die Arme erfrieren, die Spieler erblinden. Dies wird dann mit einem Tuch abgebunden.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

5.11 Flugzeugabsturz

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:11 geschrieben von Jana Meyer

Spielgeschichte:

Es wird mit der Simulation eines Fluges in den Urlaub begonnen. Die Gruppe sitzt in 2er Reihen hintereinander auf ihren Stühlen/auf dem Boden. Vorne "im Cockpit" sitzt der Pilot (die Spielleitung). Diese beginnt mit der Einführung in die Spielgeschichte und begrüßt die Passagiere an Bord. Direkt nach dem Start gerät das Flugzeug in Turbulenzen.

Der Pilot weist die Passagiere nun auf die Sicherheitsmaßnahmen (Spielziel) hin:

Da bei einer Notlandung alle Passagiere auf dem Gelände verstreut sind, besteht die wichtigste Aufgabe aller an Bord befindlichen Personen, wieder zusammen zu kommen.

Außerdem muss sich die Gruppe darum kümmern, den Fahrtschreiber (Gegenstand zeigen) zu finden, damit eine Chance auf Rettung besteht, da dieser permanent Signale aussendet. Der Flugschreiber ist jedoch so empfindlich, dass dieser nicht berührt werden darf. Die Gruppe muss sich also zum Flugschreiber hinbegeben.

In der Spielgeschichte wird dann von der missglückten Landung erzählt.

Die Spielleitung verteilt nun die einzelnen Passagiere auf dem Gelände (weiter Umkreis) und bekommen dann geheim Handicaps zugewiesen:

- Die Gelähmten: Sie können nur auf ihrem Stuhl sitzend transportiert werden.
- Die Blinden: Sie können während der gesamten Rettungssituation nichts sehen und behalten desÂ½halb ihre Augenbinden auf.
- Die Stummen: Sie können nicht reden und haben außerdem nur einen Arm zur Verfügung (abbinÂ½den).

Wenn alle Passagiere verteilt wurden, dürfen alle (außer den Blinden) ihre Augenbinden absetzen und starten. Dies wird durch den Signalpiff bekannt gegeben.

Die Passagiere müssen sich nun am Flugschreiber versammeln.

Wichtige Infos

Material

- Klebeband
- TN x Augenbinde
- Zettel mit Handicap
- Stuhl
- 1 x Gegenstand als Fahrtschreiber

Varianten Dieses Spiel kann auch mit anderen Handicaps gespielt werden.

Hinweise - Anzahl Blinde und Stumme ungefähr gleich groß. - pro Gelähmten sollten 4-6 andere Spieler zur Verfügung stehen.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielzweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont),
Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

5.12 Fröbelturm

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:13 geschrieben von Markus G



Für das Spiel benötigt man den Fröbelturm, ein vorbereitetes, fertiges Set aus Holzklötzen und Seilen.

Die Gruppe bekommt die Aufgabe, einen Turm aus den einzelnen Elementen auf- / abzubauen ohne dass dieser einstürzt. Dabei darf als Hilfsmittel nur das vorgegebene Material eingesetzt werden.

Die Teilnehmer bilden einen Kreis, in dessen Mitte eine Markierung als Zielpunkt gesetzt werden kann. Die Holzklötze werden so aufgestellt, dass sich die Nut (Ausfräsung) im oberen Drittel befindet. Jede Person nimmt ein oder mehrere Seile (am Ende!) in die Hand und spannt sie so, dass die Hängevorrichtung über den Klötzen ausgerichtet werden kann. Nun gilt es mit dem Bügel in der Nut eines Klötzes einzuhaken, diesen hochzuheben und ihn zum Zielpunkt zu bringen oder auf einen anderen Holzklötz zu stellen. Fällt ein Holzklötz um, wird dieser auf seinen Startplatz zurück gestellt.

Wichtige Infos

Material

- Das Fröbelturmspiel

Varianten Variante 1: Die Gruppe kann im Vorfeld entscheiden, ob ein Holzklotz, der beim Einhängen umfällt, wieder aufgestellt werden darf, oder ob er aus dem Spiel ausscheidet.

Variante 2: Die Gruppe bekommt ein Zeitlimit (10 Minuten) gesetzt und hat zusätzlich fünf Auszeiten zu je 2 Minuten.

Variante 3: Der Turm muss abgebaut statt aufgebaut werden.

Variante 4: Während des Spiels darf nicht gesprochen werden.

Variante 5: Die Teilnehmer arbeiten mit nur einer Hand.

Variante 6: Die Teilnehmer arbeiten mit ihrer schwächeren Hand.

Variante 7: Alle 60 sek. müssen die Spieler untereinander die Schnüre tauschen.

Variante 8: Dirigieren von außen: Einige Spieler geben Kommandos und die Spieler, die Seile in der Hand haben bekommen Augenbinden aufgesetzt.

Hinweise Die Seile dürfen nur am Ende gehalten werden. Je nach Variante variiert der Schwierigkeitsgrad enorm

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.13 Gordischer Knoten

Dienstag, 04 Oktober 2016 14:28 geschrieben von Jonas Weigel

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Alle schließen die Augen und strecken die Arme nach vorne aus. Dann laufen alle aufeinander zu und greifen sich die ersten zwei Hände, die sie berühren. Wenn alle in jeder Hand je eine andere Hand halten, dürfen die Augen geöffnet werden. Dann müssen die TN versuchen, sich so zu entwirren, dass am Ende wieder nur ein großer Kreis entsteht. Dabei dürfen sie sich nicht loslassen!

Wichtige Infos

Hinweise Es können zwei oder mehr ineinander verwobene Kreise entstehen.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont),
Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

5.14 Krokofluss (Schokofluss, Säurefluss)

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:29 geschrieben von Marieke Wulf

Ziele- Absprachen treffen- Verantwortung übernehmen- unter Stress agieren- sich gegenseitig helfen- KörperkontaktVorbereitung:Mit Hilfe der Markierungen wird ein Fluss abgesteckt. Die Breite des Flusses variiert je nach Gruppengröße. Es sollte ca. 1 m pro Person gerechnet werden.

Alle Gruppenmitglieder begeben sich auf eine Seite des Flusses und erhalten Teppichfliesen. Die Gruppe hat ca. die Anzahl der Teilnehmer/2 +2 Teppichfliesen zur Verfügung. Mit Hilfe dieser Teppichfliesen müssen sie den Fluss überqueren. Wie die Gruppe die Aufgabe löst, kann sie selber bestimmen. Die Aufgabe ist geschafft, wenn sich alle Gruppenmitglieder auf der anderen Seite des Flusses befinden. Die Spielleiter stellen hungrige Krokodile dar, die Teppichfliesen fressen, wenn sie frei im Wasser schwimmen und machen die TN blind (Augenbinden), sobald sie mit einem Körperteil das "Wasser" berühren. Ist ein TN bereits blind und tritt erneut ins "Wasser" so wird ein anderer TN blind. Gefressene Teppichfliesen erhält die Gruppe nicht zurück.

Dabei gelten folgende Regeln:- Die Gruppenmitglieder dürfen den Fluss (Boden) nicht berühren, sonst werden sie blind- die Teppichfliesen dürfen nicht alleine im Wasser gelassen werden, d.h. müssen immer mit einem Körperteil berührt werden, sonst fressen die Krokodile sie auf

Wichtige Infos

Material Teppichfliesen (oder: Stühle, Kisten etc.), Augenbinden, Ziel- und Startmarkierungen

Varianten - Berührt jemand den Boden, muss die gesamte Gruppe zurück zum Startufer.

Hinweise Die Anzahl der Fliesen ist entscheidend ! Hat die Gruppe zu viele, wird es zu leicht. Hat sie zu wenige nicht schaffbar. Tipp: Anzahl der TN/2 +2 (dann ist es ein normales Niveau). Ist die Gruppe sehr fit, weniger Fliesen. Es ist wichtig, als Leiter strikt zu sein.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

5.15 Lost in Space (Raumstation)

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:42 geschrieben von Marieke Wulf

Vorbereitung:Es wird ein Ort markiert, der eine Raumstation darstellt. Innerhalb des Ortes muss ein Seil befestigt werden, welches den Sauerstoffschlauch simuliert. Außerhalb des Ortes werden 10 Dosen sowie Holzklötze auf dem Boden (oder auch auf Fensterbänken o.ä.) verteilt. Diese Gegenstände sollen überwiegend für die Gruppe erreichbar sein, wenn alle vom Seil aus eine Kette bilden. Einige Holzklötze können auch nur mit Hilfe der in den Dosen befindlichen Schnüre erreichbar sein.

Spielgeschichte:Die Gruppe befindet sich als Astronautenteam im Weltraum. Jedoch wurde bei einer Landung der Motor (Holzklötze) des Raumschiffes zerstört und fliegt nun im Weltraum umher. Diese muss die Gruppe wieder einsammeln und zusammenbauen um zurück zur Erde fliegen zu können. Des Weiteren befinden sich andere undefinierbare Gegenstände (Dosen) im Weltraum, die sowohl hilfreich als auch hinderlich sein können. Hier entscheidet die Gruppe selbst, ob sie diese Teil einsammeln möchte oder nicht. Die Gruppe hat 15 min. Zeit die Motorteile zu bergen, da ihnen nicht mehr Sauerstoff zur Verfügung steht.

Regeln für das Bergen der Teile im Weltraum:- Alle Gegenstände dürfen nur einzeln transportiert werden.- Die Gruppe befindet sich zu Beginn auf der Raumstation und darf nur Gegenstände im Weltraum einsammeln, wenn sie an die Sauerstoffversorgung (das Seil)angeschlossen sind.- Die Sauerstoffversorgung kann immer nur von einer Person angefasst werden.- Es ist erlaubt, eine Menschenkette von der Sauerstoffversorgung aus zu bilden.- Die Menschenkette darf nicht reißen. Geschieht dies trotzdem müssen alles sofort zur Raumstation zurück und die schon geborgenen Gegenstände fliegen durch die Turbulenzen zurück in den Weltraum (ggf. noch weiter von der Station entfernt).- Nach 30 sek. müssen sich alle Astronauten wieder auf der Raumstation befinden, da die Sauerstoffversorgungskapazität so gering ist.- Wird diese Zeit überschritten, reduziert sich die Gesamtzeit von 15 min. um eine Minute, da eine Sauerstoffbehandlung der Astronauten notwendig ist.

Spielziel ist es die notwendigen Teile für die Reparatur zu finden die vor dem Beginn des Spiels klar kommuniziert werden müssen (bspw. alle 8 Klötze, einen Schraubendreher und die passende Schraube die sich in einer der Dosen befindet o. ä.).

Wichtige Infos

Material 1x kurzes Seil, 8-12x Holzklötz, 10x Dosen (3 mit kurzen Schnüren; 3 mit Gegenständen, die Urangestein darstellen; 4 Dosen sind leer), Stoppuhr

Varianten Variante 1: Bei besonders großen Gruppen (ab 20 Personen) kann es erlaubt sein oder vorgegeben werden, dass sich die Gruppe halbieren kann. Dann sollte es zwei „Sauerstoffversorgungen (Seile) geben. In diesem Fall müssen beide Gruppen jedoch gleichzeitig starten.

Hinweise Die Dosen müssen so verteilt werden, dass sie für die Gruppe auch erreichbar sind (vorher grob abmessen).

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

5.16 Panzerknacker (Raum der Stille)

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:49 geschrieben von Marieke Wulf

Für das Spiel werden 2 Räume benötigt. Im Durchführungsraum liegen oder kleben insgesamt die doppelte Anzahl von umgedrehten Karten mit Nummern, wie TN in der Gruppe sind. Die Karten können bspw. in einen Innen- und Außenkreis gelegt werden. In beiden Kreisen ist an einer Stelle eine Lücke. Ein Leiter sitzt neben dem Kreismuster und hat sich einen Überblick aufgemalt, an welcher Stelle welche Zahl liegt. In dem anderen Raum sind die TN mit einem weiteren Leiter. Auf den Karten stehen die Zahlen von 1 bis (TN-Anzahl x 2).

Es darf immer nur eine Person in den Durchführungsraum mit dem Muster gehen und je eine Karte aufdecken. Zieht sie die eins, darf sie eine weitere Karte aufdecken, zieht sie durch Zufall auch noch die zwei, noch eine Karte usw. Zieht sie eine Karte außerhalb der Reihenfolge, werden alle Karten wieder umgedeckt. Im Besprechungsraum steht der Gruppe ein Din A4 Zettel und ein Stift zur Verfügung.

Ziel ist es, dass die Zahlenreihenfolge genau richtig aufgedeckt wird. Hierfür kann die Anzahl der Versuche begrenzt werden.

Wichtige Infos

Material Zahlenkarten und Übersichtsliste

Varianten Variante 1: Nur ein TN muss am Ende alle Zahlen richtig aufdecken (schwer)

Variante 2: Je ein TN deckt die eins, ein anderer die zwei, ein weiterer die drei usw auf. Es darf weiterhin aber nur eine Person im Raum sein.

Variante 3: Die Zahlenkarten sind nicht im Muster angeordnet, sondern überall im Raum versteckt

ähnlich wie das Spiel "Zahl um Zahl"

Hinweise Das Spiel eignet sich gut um als Leiter die Rollen in der Gruppe zu erkennen.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.17 Pipeline (Murmeln rollen)

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:56 geschrieben von Jonas Weigel

Vorbereitung:Es wird eine Strecke abgesteckt, die, wenn sich die TN nebeneinander stellen, ca. 2-3x so lang ist. Am Ende der Strecke steht ein Gefäß.

Spielablauf:Die Gruppe soll mit Hilfe von Rohren eine Murmel von A nach B transportieren und am Ende in das Gefäß befördern.

Für den Transport der Murmel gelten folgende Regeln:

- Die Murmel darf, während sie sich im Spiel befindet, nicht berührt werden.- Die Spieler können sich mit ihrem Rohr nur weiterbewegen, wenn sich keine Murmel darin befindet.- Fällt die Murmel herunter, muss die Gruppe von vorne beginnen.- Alle Spieler müssen am Murmeltransport beteiligt sein.

Wichtige Infos

Material TN x ca. 30cm langes Rohr (Boomwhackers?), Murmel, Gefäß

Varianten Variante 1: Die Spieler dürfen nicht miteinander reden.

Variante 2: Die Murmel muss immer rollen.

Variante 3: Kann in zwei Gruppen als Wettkampf gespielt werden (Dann kein Koop!)

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.18 Plane wenden (Blatt wenden, ...)

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:41 geschrieben von Markus G

Eine Plane wird ausgebreitet auf den Boden gelegt und die TN stellen sich auf diese Plane. Alle müssen gemeinsam die Plane einmal wenden (auf die andere Seite drehen), ohne sie zu verlassen.

Regeln:

- Ø Die TN dürfen die Plane nicht verlassen
- Ø Falls sie doch die Plane verlassen, muss von vorne begonnen werden.

Wichtige Infos

Material

- Plane, altes Bettlaken o. ä.

Hinweise Schwierigkeitsgrad kann durch Größe der Plane sehr gut angepasst werden.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.19 Rein in den Teich

Donnerstag, 05 Januar 2017 20:26 geschrieben von Jonas Weigel

Einige Tische werden so nebeneinander aufgestellt, dass von oben betrachtet ein großes hohles Rechteck/Quadrat entsteht. In der Mitte dieses Rechtecks muss entsprechend eine Fläche freibleiben. Das ist der "Teich".

Die TN starten außerhalb des Rechtecks. Ihre Aufgabe besteht darin, mit der gesamten Gruppe in das Rechteck zu gelangen. Dabei dürfen die Tische nicht berührt werden. Wird ein Tisch berührt (egal ob von einem Körperteil oder durch Kleidung), muss jeder TN das Rechteck wieder verlassen und das Spiel startet von Neuem. Die TN dürfen von innen unter die Tische krabbeln, um diesen Platz zu nutzen. Aber auch dort darf kein Teil des Tisches berührt werden und es darf weder Körperteil noch Kleidung über die äußere Tischkante hinausragen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Teilnehmer im "Teich" sind ohne, dass einer der Tische berührt wurde.

Wichtige Infos

Material je nach Gruppengröße 5-10 Tische

Hinweise Die Lösung besteht darin, dass erst ein bis zwei TN über den Tisch springen und dann von Innen beim herüberreichen der anderen helfen. Die letzten ein bis zwei TN müssen dann wieder springen.

Auf Verletzungspotenzial hinweisen!

Auf keinen Fall unbeaufsichtigt lassen (sonst kommen Ideen wie z.B. "Wir werfen Max einfach rüber").

In jedem Fall auf relativ weichem Untergrund (Wiese) spielen.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Besonders geeignet für Gruppenphasenwechsel, Rollenfindung, Einzelne Stärken

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Dauer mehr als 1 Stunde

5.20 Rügen / Sylt

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:10 geschrieben von Sabine Meyer

In der Mitte steht eine gewisse Anzahl von Stühlen in einem "Knubbel" zusammen (es ist nicht wichtig, wo die Stuhllehne steht). Die gesamte Gruppe stellt sich auf die Stühle. Nach und nach nimmt der Spielleiter Stühle weg und die Gruppe muss versuchen, trotzdem drauf stehen zu bleiben. Ziel ist es, mit der Gesamtgruppe auf möglichst wenig Stühlen zu stehen.

Wichtige Infos

Material Stühle

Hinweise Nur so lange Spielen, wie die Sicherheit gewährleistet ist!

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

5.21 Salzstangen-Schlüssel-Spiel

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:57 geschrieben von Marieke Wulf

Ihr müsst einen Schlüssel weitergeben. Dazu darf nichts außer der Salzstangen den Schlüssel berühren.

Die Salzstangen werden dazu von jedem TN in den Mund genommen, um den Schlüssel von Salzstange zu Salzstange weiterzugeben. (Die Salzstange wird durch das Loch des Schlüssels gesteckt)

Regeln:

- Jeder TN hat nur seine eigenen 3 persönlichen Salzstangen. Sie dürfen nicht weitergegeben werden.- Zerbricht eine Salzstange müssen die TN mit einem Salzstangenstummel klar kommen.- Es werden keine weiteren Salzstangen ausgeteilt.- Die Gruppe muss zwei Runden schaffen.- Fällt der Schlüssel herunter wird von vorne angefangen.- Nach einer geschafften Runde ist diese Runde sicher (Safepoint).- Benutzt ein TN eine Hand wird von vorne angefangen.

Wichtige Infos

Material 3 x Salzstange pro Teilnehmer, Schlüssel (großes Loch)

Hinweise Bitte darauf achten, ob einigen TN eventuell so viel Nähe unangenehm ist. Zwar gibt es bei dem Spiel keine wirkliche Berührung, jedoch könnte es unangenehm sein, dass die Gesichter so nahe zusammen sind.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.22 Säuresee (Variante: Falsche Becher)

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:19 geschrieben von Marieke Wulf

Aufbau: Mit einem langen Seil wird ein Kreis mit ca. 3m Durchmesser auf den Boden gelegt. In der Mitte des Kreises steht ein Einmachglas/Weckglas (wichtig: Öffnung oben), in dem Tischtennisbälle sind. Im Raum verteilt stehen Stühle und es liegen 4 Seile und ein Weckglasgummi im Raum verteilt. Außerdem wird Material verteilt, welches im Gegensatz zu den anderen Dingen für die Lösung nicht brauchbar ist.

Die Gruppe hält sich zu Beginn außerhalb des Raumes, in dem das Spielfeld aufgebaut ist auf. Es werden 4 TN ausgewählt, diese erhalten Augenbinden. Die restlichen TN betreten den Raum und setzen sich auf die Stühle. Sie sind nun gelähmt.

Die Aufgabe ist es, die Medizin (Tischtennisbälle) aus dem Säuresee, der natürlich nicht betreten werden darf, zu retten, um die Blinden wieder sehend und die Gelähmten wieder mobil zu machen.

Lösung: Die Gelähmten lotsen die Blinden durch den Raum. Die Blinden kneten die 4 Seile im gleichen Abstand an das Weckglasgummi und positionieren sich rund um den Säuresee. (Betreten sie den Teich, wird bisher eingesammeltes Material weggenommen und neu verteilt. Dann ziehen sie das Gummi auseinander und die Gelähmten steuern durch Worte, wo das Weckglas steht. Das Gummi wird um den Rand des Weckglases gelegt. Es entsteht eine Art Kran, mit dem das Glas aus dem Säuresee gehoben werden kann.

Wichtige Infos

Material 1x Weckglas, 1x Weckglasgummi, 4x Seil, anderes Material, 1x langes Seil zum Teich abstecken, Tischtennisbälle

Varianten Achtung - noch schwerer:

Wasserbecher und Wasserflasche

Material: Wasser, Joghurtbecher, Trinkflasche, 2 Kordelstücke (4-8 m lang), ein kürzeres Seil, 1 Tisch, Tablett

Es wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 3 m mit Seil gelegt. In der Mitte des Kreises steht ein Tablett. Auf diesem Tablett befindet sich eine gefüllte Wasserflasche und ein Becher. 4 TN bekommen die 2 Kordelstücke.

Vor Beginn der Aufgabe darf sich die Gruppe beraten.

Ziel: Die TN müssen einen Joghurtbecher mindestens halb voll mit Wasser befüllen und dann auf einen entfernten Tisch stellen.

Regeln:

Die Kordelstücke dürfen getauscht werden.

Der Kreis darf nicht betreten werden.

Flasche oder Becher müssen immer auf dem Tablett stehen.

Der Becher darf das Tablett dann verlassen, wenn er befüllt wurde.

Becher und Flasche dürfen nur mit den Kordelstücken berührt werden.
Verlorenes Wasser kann nachgefüllt werden.
Die TN können ein drittes Kordelstück dazu bekommen, wenn sie dreiviertel des Bechers befüllen.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Besonders geeignet für Rollenfindung

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

5.23 Schräges Seil (Seitenwechsel)

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:02 geschrieben von Marieke Wulf

Ziele- Vertrauen stärken- Grenzen überwinden- Teamwork- ActionVorbereitung:Vor Beginn der Aufgabe wird das Seil schräg auf einer Breite von etwa 5 m zwischen zwei Bäumen/ Säulen oder einem Baum und einem Stuhl gespannt. Der hohe Anschlagpunkt sollte etwa bei 1,50 m (oder niedriger bei kleineren Spielern) und der niedrige Anschlagpunkt bei etwa 0,50 m (knapp über der Sitzfläche des Stuhls) sein. Nun wird das Seil mit den Dreieckstüchern in 3 gleich große Abschnitte eingeteilt.

Spielablauf:Alle Spieler versammeln sich auf einer Seite des Seils. Über jeden Abschnitt des Seils muss genau 1/3 der Gruppe auf die andere Seite gelangen, ohne das Seil zu berühren. Wer einmal die Seite gewechselt hat, bleibt dort. Berührt ein Spieler das Seil, so müssen ALLE auf die Ausgangsseite zurück und das Spiel beginnt von vorn. Die Aufgabe ist geschafft, wenn alle auf der anderen Seite angekommen sind. Besonders im höheren Drittel ist der Anspruch an den körperlichen Einsatz der Spieler und das Zulassen können von Nähe und Berührung gefragt. Deshalb kommt es in diesem Bereich vermehrt darauf an, die Gruppe gut im Blick zu haben.

Wichtige Infos

Material 2 Bäume oder Säulen, 1x Seil (min. 10 m), 2x Dreiecktuch oder Ähnliches, evtl. Wäscheklammern (zur Markierung der Spielerzahl pro Abschnitt, evtl. 1 Stuhl

Hinweise Häufig kommen Spieler auf die Idee mit Anlauf über das Mittelstück zu springen. Wenn das Seil straff zwischen zwei Bäumen gespannt ist kann es hier zu Stürzen kommen. Deshalb empfiehlt sich der Aufbau mit einem Stuhl am niedrigen Punkt, da dieser einfach umfällt, wenn man im Seil hängen bleibt. Ansonsten sollte das "Überspringen" vor Spielbeginn untersagt werden.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Viel

5.24 Schwebender Stab (Zollstock)

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:47 geschrieben von Markus G

Alle TN stellen sich in zwei Reihen gegenüber mit dem Gesicht zueinander auf. Dann stecken alle die Hände nach vorn und fahren die Zeigefinger in gleicher Höhe aus. Vom Spielleiter wird ein Bambusstab oder Zollstock über die ausgestreckten Finger gelegt.

Aufgabe: Die Gruppe soll den Stab auf dem Boden ablegen. Während der ganzen Übung müssen die Zeigefinger den Stab berühren. Der Stab darf nicht einfach fallen gelassen sondern muss sanft abgelegt werden.

Wichtige Infos

Material Bambusstab ca. 2,50 m lang oder Zollstock

Hinweise Was geschieht? Statt nach unten bewegt sich der Stab nach oben. Was so leicht erscheint, wird plötzlich doch kompliziert. Die Gruppe muss sich darauf einigen, wie sie das trotzdem schafft. Der Spielleiter muss immer wieder auf den Auftrag hinweisen.

Hohes Eskalationspotential!

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Besonders geeignet für Konflikte sichtbar machen

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

5.25 Seil schlagen

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:53 geschrieben von Markus G

Der Spielleiter und ein Helfer schlagen ein langes Seil (wie beim Seilspringen). Die Teilnehmer müssen versuchen unter dem Seil durchzulaufen. Zuerst alle einzeln, dann paarweise, dann in Vierergruppen, dann in Sechsergruppen, bis am Ende die gesamte Gruppe gleichzeitig unter dem Seil durchlaufen muss. Bleibt einer hängen, müssen alle wieder zurück.

Wichtige Infos

Material Seil

Varianten Die Aufgabe für dieses Spiel kann auch nur heißen, dass die Gruppe versuchen muss, durch das geschlagenen Seil auf die andere Seite zu kommen. Dabei darf kein Seilschlag ohne jemanden im Seil passieren, oder das Seil gestoppt werden. Wenn das geschieht muss die gesamte Gruppe wieder auf eine Seite und fängt von vorne an.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont),
Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Viel

5.26 Spinnennetz

Samstag, 10 Februar 2018 19:29 geschrieben von Marieke Wulf

Es wird ein Spinnennetz mit Seilen (bspw. zwischen zwei Bäumen) gebaut. Dieses Netz enthält mindestens so viele Löcher wie TN. Die Löcher haben verschiedene Größen, müssen aber mindestens so groß sein, dass ein normaler TN hindurchpasst.

Ziel: Alle TN müssen von einer Seite des Netzes auf die andere Seite kommen.

Regeln:

Jedes Loch darf nur einmal verwendet werden (evtl. mit Wäscheklammern markieren). Die Seile dürfen nicht berührt werden.

Wird ein Seil berührt, so müssen alle TN wieder von vorne beginnen.

Wichtige Infos

Material Seil (viele zum Spinnennetzbau), evtl. Wäscheklammern, 2 Bäume / Säulen o.ä.

Varianten Es gibt weniger Löcher als Teilnehmer und die Löcher sind mit Wäscheklammern markiert. Je nachdem, wie viele Wäscheklammern in dem Loch angebracht sind, dürfen dementsprechend viele Teilnehmer durch dieses Loch gehen. Ist ein TN durch ein Loch geklettert, wird die Markierung abgenommen.

Joker, d.h. einmal darf die Gruppe die TN, die bisher auf der anderen Seite stehen (keine Tauschmöglichkeit), sichern. Sie müssen dann nicht mehr zurück

Hinweise Sicherheit ist wichtig, da die Löcher teilweise sehr hoch oben sind. Ist es zu unsicher, oder die Taktik einfach nicht machbar, sollte man eine die Gruppe zusammen rufen und einen neuen Impuls reingeben.

Dieses Spiel kann sehr lange dauern und sehr stark frustrieren. Der Leiter muss das im Auge haben und eingreifen / reflektieren können.

Aufbau des Netzes bedarf u.U. viel Zeit und sollte von einem Leiter mindestens vor dem Start kontrolliert werden, der das Spiel schon einmal gespielt hat.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Besonders geeignet für Gruppenphasenwechsel, Rollenfindung, Konflikte sichtbar machen

Ort Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer mehr als 1 Stunde

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

5.27 Stühle kippen

Sonntag, 02 Oktober 2016 17:19 geschrieben von Sabine Meyer

Die Stühle werden im Kreis mit der Sitzfläche nach innen aufgestellt. Jeder Teilnehmer stellt sich außen an einen Stuhl, alle mit Blick in dieselbe Richtung. Die Teilnehmer dürfen den Stuhl, der vor ihnen steht nur mit einer Hand berühren. Die Stühle werden auf die "Hinterbeine" gekippt. Ziel ist es, dass nun im Uhrzeigersinn die Teilnehmer weiterrücken müssen, ohne dass ein Stuhl auf alle vier Beine zurück kippt. (klappt am besten mit einem TN der Kommando 1,2,3 angibt). Berührt ein Stuhl den Boden mit allen vier Beinen, dann müssen alle TN wieder zu ihrem Anfangstuhl zurück rücken.

Wichtige Infos

Material TN x Stuhl

Varianten Variante: Alle TN stehen auf einem Bein. Die Gruppe muss sich in eine Richtung weiterbewegen, indem weiter alle auf einem Bein stehen bleiben (hüpfen) und die Stühle gekippt bleiben. Die Gruppe muss sich darüber einigen, wie sie dieses Ziel erreicht.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

5.28 Transportring

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:48 geschrieben von Jana Meyer

Mittels einer vorbereiteten Apparatur aus einem Ring und daran befestigten Schnüren sollen Tennisbälle über eine 10-15 m lange Strecke hinweg von einem Eimer in einen anderen transportiert werden.

Zu beachten ist dabei:

- die Tennisbälle und der Ring dürfen einzig in dem ersten Eimer berührt werden, um einen Ball auf den Ring aufzulegen.

- die Schnüre dürfen nur am Ende und immer nur mit einer Hand festgehalten werden. Jeder TN kann nur eine Schnur halten.

- Bälle, die unterwegs vom Ring fallen, sind verloren.

- die Gruppe hat 10 Min. zur Verfügung. Zusätzlich kann sie sich bei Bedarf 5 Auszeiten von jeweils 2 Min. nehmen.

Wichtige Infos

Material 1 Ring (Tauchring etc.), TN x Schnur von 1,50 - 2 m Länge, x Tennisbälle, 2 Eimer

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

5.29 Turmbau zu Babel

Sonntag, 02 Oktober 2016 14:00 geschrieben von Jana Meyer

Die Gruppe hat die Aufgabe in einer bestimmten Zeit einen möglichst hohen Turm aus dem vorgegebenen Material zu bauen. Der Turm muss selbstständig stehen und darf nirgends angelehnt, festgemacht oder anderweitig fixiert werden.

Wichtige Infos

Material Bspw.: Bleistift, Papier, Karton, Dosen, Wellpappe, Lineal, Tesafilm, Uhu, Filzstift, Bindfaden, Klorollen, Kreppband usw.

Varianten Variante 1: Das Spiel kann auch im Wald mit Holz und sonstigen Materialien gespielt werden.

Variante 2: Das Spiel können auch Gruppen gegeneinander spielen.

Das Spiel kann auch in einer größeren Gruppe gespielt werden, sodass Kleingruppen gebildet werden. Daraus lässt sich dann ein Wettbewerb machen (Wer hat den stabilsten/ schönsten/ höchsten Turm)

Hinweise AUF MATERIALVERSCHWENDUNG ACHTEN!

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele), Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.30 Zahl um Zahl

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:35 geschrieben von Marieke Wulf

Vorbereitung: Vor dem Spiel müssen im Durchführungsraum die Zahlenkarten mit etwa 80 cm Abstand zueinander in zufälliger Reihenfolge auf dem Boden oder an den Wänden verteilt werden.

Spielablauf: Alle Spieler befinden sich zu Beginn im Besprechungsraum. Im Durchführungsraum (der nicht einsehbar ist) liegen zwei- bis viermal so viele Karten wie Spieler auf dem Boden. Auf jeder steht gut sichtbar eine Zahl von 1 bis X. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, gemeinsam innerhalb einer bestimmten Zeit im Durchführungsraum alle Zahlen, von 1 in aufsteigender Reihenfolge (1, 2, 3 usw.) hintereinander zu berühren und diese so lange zu halten, bis die letzte Zahl berührt wurde. Jeder Teilnehmer muss dabei im Laufe des Spiels mehrere Karten berühren, dies geschieht schweigend.

Dabei gelten folgende Regeln:- Die Gruppe darf nur im Planungsraum miteinander sprechen, bei der Durchführung müssen alle Spieler stumm sein.- Sobald eine Zahl übersprungen wurde, eine bereits berührte Zahl losgelassen oder ein Spieler gesprochen hat gilt der Versuch als gescheitert.- Wenn ein Versuch scheitert, müssen alle Spieler unverzüglich zurück in den Planungsraum.

Wichtige Infos

Material Zahlenkarten, 2 Räume, evtl. Stoppuhr

Varianten -Variante1:- Jeder Versuch beträgt maximal X Sekunden (die Zeitbegrenzung ergibt sich aus der Anzahl der Zahlen plus 20 bis 50 Sekunden).- Die Zeit wird gestoppt, sobald der erste Spieler den Durchführungsraum betritt und endet sobald die letzte Zahl berührt wurde.

Die Zeitvorgabe sollte an die Gruppe angepasst werden. Häufig benötigt eine Gruppe mit ca. 25 Personen nahezu 5 min. Je größer die Gruppe desto schwieriger wird die Koordination untereinander.

Variante2: Die Anzahl der Versuche kann begrenzt werden. Die Anzahl der Versuche sollte auf die Gruppe angepasst werden.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

5.31 Zentimeterarbeit

Sonntag, 02 Oktober 2016 13:02 geschrieben von Jana Meyer

Ein Zollstock wird an einigen Stellen geknickt auf den Boden gelegt. Darauf werden kleine Gegenstände gelegt. Dann hat die Gruppe die Aufgabe, den Meterstab hochzuheben und mit den Gegenständen darauf über eine bestimmte Hindernisstrecke zu transportieren. Bis auf maximal zwei Spieler sollen dabei immer alle Kontakt zu dem Meterstab haben. Die Hindernisstrecke kann z. B. mit Hilfe von Holzblöcken markiert werden, die als Tore durchquert werden müssen. Während des Transportes dürfen die Gegenstände von den Spieler nicht berührt werden. Fällt ein Gegenstand herunter, muss die Reise vom letzten überwundenen Hindernis aus wieder aufgenommen werden. Davor können die Spieler alle Gegenstände, inklusive des heruntergefallenen, noch einmal sicher platzieren.

Wichtige Infos

Material 1 x Zollstock, Material zum Auflegen, Hindernisse

Varianten Das Spiel kann auch mit einigen "blinden" Mitspieler/innen gespielt werden.

Hinweise Diese Aufgabe eignet sich besonders gut in einem Haus mit vielen verwinkelten Durchgängen. Aber auch ein künstlicher Parcours in einem einzigen Raum kann sich als sehr anspruchsvoll erweisen. Die Schwierigkeit des Spiels hängt sehr stark von der Größe und dem Gewicht der Gegenstände ab, die auf dem Zollstock platziert werden. Je größer und schwerer diese sind, desto herausfordernder wird die Aufgabe.

Klassische Kategorie Kooperationsspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kooperationsspiele (eher kopf-/kommunikationsbetont)

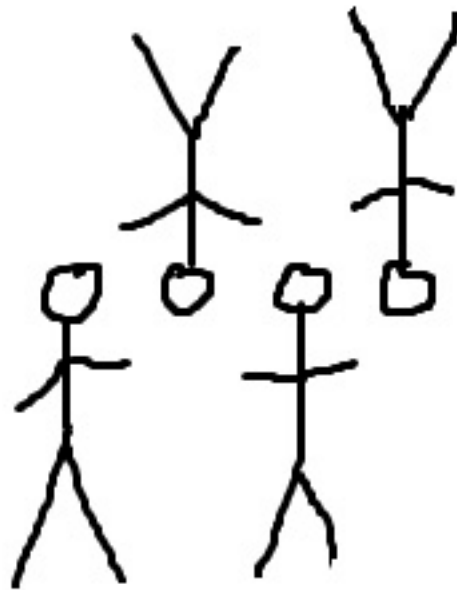
Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

6 Vertrauensspiele

6.1 Förderband

Sonntag, 02 April 2017 11:14 geschrieben von Jonas Weigel



Zunächst legen sich alle TN bis auf einen auf den Boden. Sie legen sich so nebeneinander, dass ihre Köpfe eine Reihe bilden und die Beine abwechselnd in beide Richtung nach Außen zeigen (siehe Bild).

Nun wird der übrig gebliebene TN von den in der Reihe liegenden TN auf den Händen von einer Seite zur Anderen "weitergereicht". Jeder, der will, darf freiwillig rüber.

Wichtige Infos

Hinweise Besonders gut auf Matrasen

Klassische Kategorie Vertrauensspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Ort Gruppenraum, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

6.2 Menschenpyramide

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:47 geschrieben von Marieke Wulf

Aufgabe ist es eine Menschenpyramide aus mindestens 4 Etagen zu bauen. Fällt jemand herunter, muss die Gruppe von vorne beginnen. Jeder Teilnehmer muss Teil der Pyramide sein. Nachdem die Menschenpyramide fertig gestellt ist, kann es Aufgabe sein ein Lied zu singen und/oder mindestens 10 Sekunden so stehen zu bleiben.

Wichtige Infos

Hinweise Untergrund beachten!

Das Spiel kann zur Not auch in Gebäuden auf einem nicht zu harten Untergrund gespielt werden (also nicht auf Steinen), dann können auch Matratzen verwendet werden.

Klassische Kategorie Vertrauensspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Kooperationsspiele (eher körperbetont)

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

6.3 Pendel

Freitag, 06 Januar 2017 12:29 geschrieben von Jonas Weigel

Sanftere Version des Vertrauensfalls.

Ein TN steht aufrecht im Raum, um ihn herum stehen die anderen TN in einem engen geschlossenen Kreis Schulter an Schulter. Der TN in der Mitte schließt die Augen, baut Körperspannung auf (stocksteif dastehen, Arme an den Seiten oder auf der Brust verschränkt) und lässt sich in eine Richtung fallen. Die TN im Kreis fangen ihn auf und fangen an, ihn im Kreis herumzugeben. Die Füße des TN in der Mitte müssen dabei auf einer Stelle stehen bleiben (wie angenagelt). Der TN bewegt sich so wie ein Pendel im Kreis.

Wichtige Infos

Hinweise Das Spiel muss von den TN ernst genommen werden.
Ähnlich Vertrauensfall gut zu reflektieren.

Klassische Kategorie Vertrauensspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

6.4 Wettermassage (Pizzamassage)

Sonntag, 02 April 2017 11:38 geschrieben von Jonas Weigel

Die TN bilden Zweiergruppen. Ein TN legt sich auf den Bauch, der Andere setzt sich daneben. Der SL erzählt eine kurze Geschichte über das Wetter: "Wir gehen raus und es ist sonnig..." Der danebensitzende TN führt dazu entsprechende Bewegungen / Aktionen aus.

Sonne: Hände reiben und auf den Rücken des liegenden TN legen (Wärme)

Regen: Mit den Fingerspitzen auf den Rücken tippeln

Wind: Mit der flachen Hand über den Rücken streicheln

Blitz: Mit dem Finger einen Blitz auf den Rücken malen

Weitere Möglichkeiten nach belieben.

Wichtige Infos

Varianten Variante 1: Pizzamassage; Teig kneten, Belag auflegen u.s.w.

Hinweise Am Besten auf weichen Untergrund (z.B. Matrasen) spielen. Freiwilligkeit! Einverständnis abfragen.

Klassische Kategorie Vertrauensspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Ort Gruppenraum, Wiese / Sand / fester Untergrund

Bewegung Wenig

7 Sing- & Klatschspiele

7.1 Auf der grünen Wiese

Samstag, 01 April 2017 16:39 geschrieben von Markus G

ACHTUNG: Bei diesem Sing- und Klatschspiel muss man die Melodie und das Spiel kennen um das Spiel richtig spielen zu können!

Text:

Auf der grünen Wiese steht [Die Hände horizontal über kreuz hin und her bewegen] ein Baum. [Die Hände von oben nach unten bewegen]

Auf der grünen Wiese steht [Die Hände horizontal über kreuz hin und her bewegen] ein Baum. [Die Hände von oben nach unten bewegen]

Und ratet mal was an dem Baum dran ist: [Fragezeichen in die Luft malen]

Äste. [Arm in die Luft halten]

Die Äste [Arm in die Luft halten] an dem Baum [Die Hände von oben nach unten bewegen]

Der Baum [Die Hände von oben nach unten bewegen] auf der Wiese [Die Hände horizontal über kreuz hin und her bewegen].

Auf der grünen Wiese steht [Die Hände horizontal über kreuz hin und her bewegen] ein Baum. [Die Hände von oben nach unten bewegen]

Der Text wird jedes Mal mit den ganzen Bewegungen komplett wiederholt. Und es wird nach jeder Runde eine Stufe weiter gegangen.

Und ratet mal was an den/dem ... ist [Fragezeichen in die Luft malen]

(an den) Äste - Zweige [Handgelenke über kreuz halten]

(an den) Zweige - Blätter [Daumen zusammen und Finger spreizen]

(in den) Blätter - Nester [Handballen zusammen und ein Nest darstellen]

(in den) Nestern - Eier [Mit Daumen und Zeigefinger zwei Eier darstellen]

(in den) Eiern - Kücken [Handballen zusammen und ein Finger zusammen klappen lassen]

(in den) Kücken - Herzen [mit beiden Händen ein Herz darstellen]

(in den) Herzen - Blut [mit der rechten Hand Wellenbewegungen von rechts nach links machen]

(im Blut) Blut - rote Blutkörperchen [mit der linken Hand und tippelnden Fingern von links nach rechts gehen]

...

... - keine Ahnung [Schultern zucken]

Wichtige Infos

Hinweise Der Witz ist, dass das Spiel scheinbar kein Ende nimmt.

Klassische Kategorie Sing- & Klatschspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

7.2 Das Krokodil aus Afrika

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:40 geschrieben von Marieke Wulf

ACHTUNG: Bei diesem Sing- und Klatschspiel muss man die Melodie und das Spiel kennen um das Spiel richtig spielen zu können!

Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass reihum alle TN einmal genannt werden.

Text:

Ja, wer kommt denn da? Ja, wer kommt denn da? Das Krokodil aus Afrika. [Handflächen aneinander und Schlangenbewegungen machen]

Sperre sein Maul weit auf, sperre sein Maul weit auf. [Auf und zu klappende Handbewegungen, wie ein Krokodilmaul]

Und frisst *die Name* [TN1] und *den Namen* [TN2] auf.

Doch die Beiden rufen: "NEIN!" [Nur die beiden Genannten schreien Nein]

Krokodil lass das sein! [Mit dem Zeigerfinger Dududu machen]

Sonst sperren wir dich in 'ne riesigengroße Kiste ein. [Mit den Händen ein Viereck (Kasten) in der Luft formen]

Wichtige Infos

Hinweise Bei größeren Gruppen muss nicht jeder TN genannt werden, damit das Spiel nicht zu lange dauert.

Klassische Kategorie Sing- & Klatschspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

7.3 Ein kleiner Matrose

Sonntag, 02 Oktober 2016 10:40 geschrieben von Jana Meyer

ACHTUNG: Bei diesem Sing- und Klatschspiel muss man die Melodie und das Spiel kennen um das Spiel richtig spielen zu können!

Zunächst wird das Lied mehrmal mit allen Gesten gesungen. Anschließend werden einzelne Wörter nur noch gezeigt und nicht mehr gesungen. Beispielsweise wird in der ersten Runde das Wort "ein" weggelassen. In der folgenden Runde wird zusätzlich zu diesem Wort ein weiteres weggelassen usw..

Text:

Ein kleiner Matrose umsegelte die Welt,
er liebte ein Mädchen, das hatte gar kein Geld,
das Mädchen muss sterben, und wer war schuld daran?
Ein kleiner Matrose in seinem Liebeswahn.

Text [mit Gesten]:

Ein [Daumen hoch] **kleiner** [kleinen Abstand mit Zeigefinger und Daumen zeigen]
Matrose [salutieren] **umsegelte** [seitliche Welle mit der Hand nachmachen] **die Welt**
[Kreis mit den Händen beschreiben],

er liebte [mit beiden Händen ans Herz fassen] **ein Mädchen** [die Silhouette eines Mädchens mit den Händen nachahmen], **dass hatte gar kein** [Zeigefinger schütteln]
Geld [Zeigefinger und Daumen aneinander reiben],

das Mädchen [die Silhouette eines Mädchens mit den Händen nachahmen] **muss sterben** [mit dem Zeigefinger am Hals entlangfahren],

und wer war schuld daran? [mit dem Zeigefinger ein Fragezeichen in die Luft malen] **Ein** [Daumen hoch] **kleiner** [kleinen Abstand mit Zeigefinger und Daumen zeigen]

Matrose [salutieren] **in seinem Liebeswahn.** [mit beiden Armen selbst umarmen]

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Sing- & Klatschspiele

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

7.4 Ein Tiroler

Sonntag, 02 Oktober 2016 12:52 geschrieben von Marieke Wulf

ACHTUNG: Bei diesem Sing- und Klatschspiel muss man die Melodie und das Spiel kennen um das Spiel richtig spielen zu können!

Text:

Ein Tiroler ging jodeln auf den Gipfel juhei,
da kam eine Lawine [eine Ziege] [ein Grizzly-Bär] [ein schneller Traktor] [ein schönes
Mädel] [des Mädels Vater]

und stört ihn dabei.

Hola-di,

hola-di-hia, hola-dio, wusch [mäh] [grr] [brumm] [*Kussgeräusch*] [peng]

hola-di-hia, hola-dio, wusch [mäh] [grr] [brumm] [*Kussgeräusch*]

hola-di-hia, hola-dio, wusch [mäh] [grr] [brumm] [*Kussgeräusch*]

hola-dio.

Wichtige Infos

Hinweise Nach dem ersten Peng ist das Spiel direkt zuende.

Klassische Kategorie Sing- & Klatschspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

7.5 Unser kleiner Bär im Zoo

Montag, 24 Oktober 2016 16:02 geschrieben von Sabine Meyer

ACHTUNG: Bei diesem Sing- und Klatschspiel muss man die Melodie und das Spiel kennen um das Spiel richtig spielen zu können!

Die TN sitzen im Kreis. Ein freiwilliger TN kauert in der Mitte des Kreises. Sobald der Liedtext zuende ist, machen der TN etwas verrücktes (Aktion und Geräusch) vor und alle anderen TN machen dies nach.

Nach wenigen Sekunden geht der nächste TN in den Kreis. Jeder TN sollte einmal in der Mitte des Kreises kauern.

Text:

Unser kleiner Bär im Zoo der schläft ganz tief und fest.

Unser kleiner Bär im Zoo der schläft ganz tief und fest.

Doch wartet nur bis er erwacht und was er dann vormacht. [Dabei klatschen alle im Rhythmus]

Wichtige Infos

Hinweise Besonders gut am Anfang eines verrückten Blocks, da jeder TN sich einmal zum Affen macht und dann die Hemmschwelle nicht mehr so hoch ist.

Klassische Kategorie Sing- & Klatschspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Abspackspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

7.6 Vater Abraham

Samstag, 01 April 2017 16:07 geschrieben von Markus G

ACHTUNG: Bei diesem Sing- und Klatschspiel muss man die Melodie und das Spiel kennen um das Spiel richtig spielen zu können!

Text:

Vater Abraham hatte sieben Söhne,
sieben Söhne hatte Vater Abraham.

Und sie aßen nichts und sie tranken nichts.

Und sie hatten gar kein Geld!

[rechter Arm] [linker Arm] [rechtes Bein] [linkes Bein] [Arsch dazu] [Kopf dazu] [Zunge raus]

Wichtige Infos

Hinweise Dieses Spiel schockt nur, wenn der Spielleiter (und Vorsinger) richtig doll mitmacht!

Klassische Kategorie Sing- & Klatschspiele

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Abspackspiele, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

8 Methoden

8.1 (Gruppeneinteilung) Meier, Meyer, Maier

Sonntag, 02 April 2017 10:25 geschrieben von Stefanie Hake

Dieses Spiel dient dazu die Gruppe in verschiedene Kleingruppen einzuteilen.

Dafür müssen Zettel vorbereitet werden, auf denen je nach gewünschter Kleingruppengröße der Familienname "Meyer" in unterschiedlichen Variationen notiert sind. (Meyer, Maier, Mayer und Meier)

Jeder TN zieht (verdeckt) einen Zettel, der aber erst beim Startsignal durch den Spielleiter, angesehen werden darf.

Wichtig: Den TN wird nur erklärt, dass sie mittels dieser Zettel eine Familienzugehörigkeit bekommen und dass sie durch lautes rufen des Names auf dem Zettel ihre anderen Familienmitglieder finden müssen, so entsteht zunächst ein wenig Verwirrung.

Beispiel:

Bei 4x "Meyer" 4x "Maier" und 4x "Meier" würden drei Vierergruppen entstehen.

Wichtige Infos

Material TN x Zettel

Varianten Es kann auch vorher gesagt werden: "Eine Familie besteht aus Mutter, Vater einer Tochter und einem Sohn". (Bei Gruppengröße von 4 Personen). Dafür müssen auf die Zettel: Mutter Meyer, Vater Meyer, Tochter Meyer, Sohn Meyer usw. geschrieben werden.

Klassische Kategorie Methoden

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Gruppeneinteilungsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

8.2 (Gruppeneinteilung) Passender Partner

Montag, 24 Oktober 2016 15:59 geschrieben von Sabine Meyer

Wenn zwei Mannschaften gebraucht werden: "Bitte sucht euch jeweils einen Partner, der gleich oder ähnlich schnell/stark/... ist".

Dann, wenn sich alle Paare gefunden haben, sollen sich die TN mit ihrem jeweiligen Partner gegenüber so aufstellen, dass zwei Reihen entstehen.

Nur der Spielleiter darf ggf. tauschen, um die Mannschaften fair zu gestalten.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Methoden

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Gruppeneinteilungsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

9 Sonstiges

9.1 (TAGESAKTION) Capture the Wolf - Werwölfe Geländespiel

Sonntag, 23 Oktober 2016 19:37 geschrieben von Sabine Meyer

Voraussetzung: Werwölfe-Spiel inkl der Erweiterungen "Charaktere" und "Gemeinde" sind den TN bekannt - sonst zu aufwendig zum erklären!

Wie im Werwölfe-Spiel gibt es eine Tag- und eine Nachtphase. Die Nachtphase mit folgender Abstimmung findet in einem Stuhlkreis statt, in dem jeder jeden sehen kann.

Das Dorf wird in Dorfbewohner und Vagabunden/Landstreicher (zwei faire Mannschaften) aufgeteilt und die TN mit Dreieckstüchern gekennzeichnet. Anschließend werden die geheimen Charaktere verteilt.

1. Nacht: Alle notwendigen Charaktere werden vom Spielleiter abgefragt, die Werwölfe erkennen sich.

Tag (Spielprinzip "Capture the Flag"): Die beiden Mannschaften ziehen sich in ihre Base zurück und verstecken ihren Gegenstand (bspw. ein weiteres Dreieckstuch in Mannschaftsfarbe). Wenn beide Mannschaften ihr okay gegeben haben, zählt der Spielleiter das Spiel an. Die TN versuchen nun, den Gegenstand der jeweils anderen Gruppe zu finden und zur eigenen Base zu bringen. Schaffen sie dies, sind sie in der nächsten Nacht-Runde immun gegen die Werwölfe. Werden sie von der anderen Mannschaft geschultert, scheidet sie kurzzeitig aus dem Spiel aus. Sie dürfen wieder ins Spiel, wenn der Spielleiter ihnen nach bspw. 1 Minute Bescheid gibt. Wenn nach einer vorher festgelegten Zeit nichts passiert ist, wird das Spiel abgepiffen, man trifft sich in der Runde und die nächste Nacht bricht an. Niemand ist immun.

2. und alle folgenden Nächte: Alle Charaktere spielen ihre Fähigkeit aus. Der Spielleiter und die Werwölfe müssen darauf achten, wer durch die Tagphase immun ist!

Das Dorf wacht auf und es kommt zu der üblichen Abstimmung. Im Anschluß daran wird erneut das Prinzip "Capture the Flag" gespielt. Die im Werwölfe-Teil gestorbenen Spieler dürfen nur noch auf der eigenen Hälfte (mit einem Seil oä kennzeichnen) verteidigen und nicht mehr nach dem Gegenstand der anderen Mannschaft suchen.

Um den Spielspaß zu gewährleisten, ist es sinnvoll, wenn die Toten nachts weiterhin die Augen schließend müssen. Sonst ist die Gefahr groß, dass sich jemand während der Tagphase verplappert!

Wichtige Infos

Material "Werwölfe vom Düsterwald", evtl. Erweiterung "Charaktere", Dreieckstücher (zwei Farben, für jeden aus der Mannschaft eins), Gegenstand, den die Mannschaft versteckt und beschützt, Seil als Abgrenzung für die Toten, Stoppuhr, einen Leiter, der sich um die Geschulterten kümmert

Hinweise Charaktere, mit denen es bei uns (12 TN, 4 Leiter) funktioniert hat: Seherin, Urwolf, Bärenführer (die Plätze im Stuhlkreis dürfen nicht gewechselt werden, sonst ist dieser Charakter zu stark!), Hexe, Dorfdepp, zwei Schwestern, Amor (das Liebespaar muss sich einmal täglich berühren, sonst Selbstanzeige in der Nacht und Tod beider Spieler), zwei Wölfe. Rest Bürger. Zwei Leiter als Spielleiter und zwei, die nachts mit spielen und tagsüber in der Base aufpassen und den erbeuteten Gegenstand entgegen nehmen.

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase

Spielezweck Auspower-Spiele, Vollkontaktspiele/Umwuppspiele, Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gelände / Wald

Bewegung Viel

Besonderheiten Nass und dreckig werden

9.2 Die Bewohner von Gelgamar

Freitag, 31 März 2017 21:15 geschrieben von Alexander

Spieldauer: 1 bis 1 ½ Stunden

Ziel des Spiels:

- Kennenlernen der Gruppe
- Sensibilisierung für Kommunikationsprobleme und Störungen
- Sensibilisierung für interkulturelle Differenzen
- Aufdeckung und Thematisierung von Missständen in der Gruppe

Spielaufbau: Die Scheren und die Kleber werden auf einem Tisch, nahe der „Schlucht“ ausgelegt. „Die Schlucht“ kann bsp. durch 2 sich gegenüberstehende Stühle definiert werden. Je nach Schwierigkeitsgrad können die Stühle enger bez. weiter auseinandergestellt werden. Zwischen dieser Schlucht muss dann die Brücke durch die Gelganier errichtet werden.

Es gibt 2 Fraktionen in diesem Spiel. Die Architekten von der Erde und die Gelganier. Die Gelganier sind ein hochtechnologisches Volk von einem anderen Planeten, können nur leider keine Brücken bauen. Deshalb haben sie einem Architekturbüro von der Erde den Auftrag erteilt, ihnen Fachpersonal vorbeizuschicken, die ihnen zeigen, wie man eine Brücke baut.

Die Architekten von der Erde:

Von der Spielleitung werden zu Beginn 3 Architekten (bei großer Gruppenstärke 4) bestimmt, die dann den Raum verlassen müssen. Achtung: Die Architekten dürfen das Spiel nicht kennen. Ebenfalls dürfen die Architekten nicht in Sicht oder Hörreichweite des Raumes sein, indem sich die Gelganier befinden. Nachdem die Regeln den Gelganieren erklärt wurden (dazu später mehr), wird den Architekten ihr „Auftrag“ erklärt (siehe oben). Einer der 3 Architekten wird dann in den Raum mit der Brücke und den Gelganieren geschickt und darf 3 – 5 Minuten sondieren, Material begutachten und die Gelganier „kennenlernen“. Wenn die Zeit abgelaufen ist, haben die Architekten 5 – 15 Minuten Zeit, sich zu besprechen. Nach Verstreichen betreten alle 3 Architekten den Raum und haben 30 – 45 Minuten Zeit, den Gelganieren zu erklären, wie die Brücke zu konstruieren ist.

Regeln für die Architekten:

- Die Materialien dürfen NUR von den Gelganieren berührt und benutzt werden.
- Die Architekten dürfen nur anleitend tätig werden, Handführen etc. ist ausschließlich zum Zwecke der Erklärung erlaubt.

Die Gelganier:

Die Gelganier sind ein intelligentes hochtechnologisches Volk mit einer komplexen wie auch strengen Art der Kommunikation. Diese Kommunikation ist 5 Regeln unterworfen, an die sich alle zu halten haben, auch Außenstehende (die Architekten). Die Gelganier gehen davon aus, dass jeder ihre Kultur und die damit verbundene Kommunikationseigenheiten kennt, da sie sonst nie Kontakt zu anderen Völkern pflegen. Jeder Bruch der Regeln wird als schwerer Fauxpas (Fehltritt) gesehen. Ein empörtes Aufschreien des/der betreffenden Gelganier ist die Folge (zu späterer Stunde ist auch ein „in Tränen ausbrechen“ möglich)

Die Regeln:

1. Jedwede gezielte verbale, wie auch nonverbale oder paraverbale Kommunikation darf nur in Verbindung mit „berühren“ getätigt werden. Sobald ein Gelganier zu einem anderen spricht, müssen sich beide bewusst berühren (Beispiel: Hand auf die Schulter legen). Bei Gruppenkonversationen müssen sich alle Teilnehmer berühren (nicht jeder jeden, sondern Netzwerkartig (jeder, der kommuniziert, hängt am Berührungsnetzwerk)).

2. Ein Unbekannter (die Architekten, Geschlecht unerheblich) muss von einer Frau vorgestellt werden, wenn dieser erstmalig mit einem Mann kommunizieren möchte. Beispielsituation: A. (Architekt) möchte mit M. (männlich) kommunizieren und berührt ihn. M. schreit auf (Regelbruch). A. hat das System verstanden und bittet F. (weiblich), A. und M. bekannt zu machen. F. kommt dieser Aufforderung nach, berührt beide und stellt sie gegenseitig vor (F.: „Hallo, das ist A., A. das ist M.“; M.: „Hallo A., schön dich kennenzulernen“). Je nach Anzahl männlicher und weiblicher Teilnehmer können die Rollen des Vorstellens getauscht werden. Ideal ist, wenn wenige Personen die Möglichkeit haben, vorstellen zu können.

3. Ja heißt Nein und Nein heißt Ja. Beispielsituation: A. (Architekt) bittet F., A. und M. bekannt zu machen. F. wird mit Nein antworten und macht beide dann bekannt.

4. Brückenbau: Es ist alte Tradition, dass Frauen nur Scheren und Männer nur Kleber benutzen dürfen. Beispielsituation: A. (Architekt) bittet F. (weiblich), 2 Brückenelemente zu verkleben. F. wird A. zum Kleber folgen und schockiert gucken. A. versucht, F. den Kleber näher zu bringen. F. begreift und schreit (Regelbruch).

5. Verhalten gegenüber anderen: Die die Bewohner von Gelgamar sind ein freundliches und fröhliches Volk. Sie lachen ungerne über Andere. Bosheit und Schadenfreude sind ihnen zumeist ein Gräuel. Sie sind hilfsbereit, aber keine andere Kultur gewöhnt. Andere zu beleidigen ist bei ihnen einer der höchsten Verstöße gegen ihren Kommunikationskodex.

Wichtige Infos

Material 2 Scheren,
2 Kleber (Pritstifte, Trockenkleber),
DIN A3 Papier (Richtwert: 4 Blatt),
DIN A4 Papier (Richtwert: 20 Blatt),
2 Stühle/Tische/sonstiges

Hinweise - In den 5 – 15 Minuten, in denen sich die Architekten besprechen, sollten Fragen bezüglich der Regeln geklärt werden (die gab es bisher immer). Außerdem besteht manchmal Bedarf an Reflektion, da schon in den ersten 5 Minuten Regel 5 gebrochen wird. Das sollte unbedingt thematisiert werden, da sich die Architekten sonst vorgeführt vorkommen.

- Falls das Spiel reflektiert werden soll, empfiehlt es sich, einen Beobachter einzusetzen, der den Verlauf des Spiels und die Signifikanzen protokolliert, um diese in der späteren

Reflektion präsent zu haben. Dies kann entweder ein Leiter oder (bei einer älteren Gruppe) auch ein Teilnehmer übernehmen.

- In der Erklärungsphase für die Architekten sollte hauptsächlich auf die Brücke und die Werkzeuge zum Zwecke ihrer Errichtung Bezug genommen werden, um den Fokus des Spiels nicht direkt präsent zu machen.

- Mit der Zeit sollte es nicht zu streng genommen werden.

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Kommunikationsspiele (keine Kooperationsspiele)

Besonders geeignet für Konflikte sichtbar machen

Ort Gruppenraum, Gebäude

Dauer mehr als 1 Stunde

Bewegung Wenig

9.3 Disco (Türsteher)

Sonntag, 02 April 2017 10:50 geschrieben von Stefanie Hake

Achtung: Dieses Spiel kann nur gespielt werden, wenn der Spielleiter das Spiel und den Code kennt.

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Verarschungsspiel. Bei Verarschungsspielen darf die Lösungen nicht verraten werden. Daher werden wir hier die Lösung bzw. den Code nicht verraten.

Die Gruppe sitzt im Kreis: Alle TN wollen in die Disco. Davor steht allerdings der Türsteher Daniel (Spielleiter), der nur Personen reinlässt, die etwas sagen, was dem Code der Disco entspricht. Die TN versuchen nun nacheinander durch gezieltes Fragen in die Disco zu kommen.

Tim fragt z.B.: "Hey Daniel ich bin cool und hab Bock auf feiern, komm ich in die Disco?"

Daraufhin antwortet der Türsteher getreu dem Code der Disco mit "Nein, du kommst nicht rein".

Danach ist der nächste TN dran, der sein Glück versucht: Judith fragt z.B. "Hi Daniel, meine Freundin ist schon in der Disco und wartet auf mich, lässt du mich rein?"

Daraufhin antwortet der Türsteher getreu nach dem Code der Disco mit "Ja, du kommst rein".

Wichtige Infos

Hinweise Die Lösung nicht verraten, auch wenn die TN noch so sehr betteln!
Nicht am Ende zu offensichtliche Tipps geben, es ist vollkommen in Ordnung wenn die TN die Lösung des Spieles nicht erfahren!

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, im Hintergrund laufende Spiele, Verarschungsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

9.4 Dreiecke ziehen

Sonntag, 02 April 2017 11:43 geschrieben von Markus G

Achtung: Dieses Spiel kann nur gespielt werden, wenn der Spielleiter das Spiel und den Code kennt.

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Verarschungsspiel. Bei Verarschungsspielen darf die Lösungen nicht verraten werden. Daher werden wir hier die Lösung bzw. den Code nicht verraten.

Ein Beispiel: "Ich ziehe ein Dreieck von meiner Nase zu meiner linken Schuhspitze und zu der Türklinke. Und das Dreieck gehört ..."

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, im Hintergrund laufende Spiele, Verarschungsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer unter 5 Minuten

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material, Kreisspiel

9.5 Ein Hoch und ein Tief

Sonntag, 02 Oktober 2016 11:18 geschrieben von Marieke Wulf

Die TN sitzen im Kreis. Der Spielleiter benötigt zwei unterschiedliche Stifte (oder Gegenstände).

Den ersten Stift stellt er mit den Worten "Das ist ein Hoch" vor. Dabei spricht er mit hoher Stimme. Der TN links von ihm fragt ihn daraufhin (mit normaler Stimme) "Was ist das?". Der Spielleiter antwortet mit hoher Stimme: "ein Hoch". Dann gibt er den Stift an den TN weiter.

Dieser stellt nun dem TN links von ihm wieder den Stift mit den Worten "Das ist ein Hoch" vor. Dabei spricht er auch mit hoher Stimme. Der gefragte TN fragt daraufhin (mit normaler Stimme) "Was ist das?". Nun dreht sich der erste TN zum Spielleiter um und fragt ebenso "Was ist das?". Der Spielleiter antwortet nun mit hoher Stimme: "Ein Hoch!". Jetzt kann der erste TN dem TN links von ihm auch antworten: "Ein Hoch".

Nachdem einige TN das Hoch weitergegeben haben, stellt der Spielleiter den anderen Stift als "Das ist ein Tief" vor. Hierbei spricht er mit tiefer Stimme. Das Spielprinzip bleibt immer das Gleiche, das "Tief" wird allerdings in die entgegengesetzte Richtung rum gegeben.

Die Frage "Was ist das?" muss jedes Mal bis zum Spielleiter durch gegeben werden, ebenso die Antworten "Ein Hoch" oder "Ein Tief".

bsp:

"Das ist ein Hoch/Tief"

"Was ist das?" "Was ist das?" "Was ist das?" ... (reihum bis zum Spielleiter)

Spielleiter: "Das ist ein Hoch/Tief" "Das ist ein Hoch/Tief" "Das ist ein Hoch/Tief" ... bis zum letzten TN der den Stift übernimmt.

Das Spiel endet wenn beide Stifte wieder beim Spielleiter angekommen sind oder vorher absolutes Chaos ausgebrochen ist.

Wichtige Infos

Material 2x verschiedene Gegenstände (bspw. Stifte)

Varianten Variante 1:

Statt bei "Hoch" mit hoher Stimme und bei "Tief" mit tiefer Stimme zu sprechen, kann das "Hoch" auch tief und das "Tief" auch hoch gesprochen werden.

Hinweise Besonders verwirrend wird das Spiel, wenn die beiden Stifte dabei sind sich zu überkreuzen.

Ggf. muss der Spielleiter die TN zwischendurch an die Wortkette erinnern. Wenn niemand der TN mehr weiß wer bei Satzreihe an der Reihe ist, startet der Spielleiter die Kette einfach an dieser Stelle neu.

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

9.6 Ich bin dumm

Sonntag, 02 April 2017 11:46 geschrieben von Markus G

Achtung: Dieses Spiel kann nur gespielt werden, wenn der Spielleiter das Spiel und den Code kennt.

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Verarschungsspiel bei welchem die Lösung immer verraten wird.

Die Gruppe sitzt in einem Kreis. Ein oder mehrere freiwillige TN werden kurz weg geschickt während der restlichen Gruppe das Spiel erklärt und die Lösung verraten wird. Im Kreis liegt ein Haufen von beliebigen Gegenständen. Der erste Freiwillige wird zurück geholt. Der Spielleiter erklärt dem Freiwilligen, dass dieser ihm einfach nur alles nachmachen muss. Das Spiel beginnt.

Der Teilnehmer geht in der Mitte im Kreis und sagt:

“Ich bin dumm,“ [kurze Pause] der Freiwillige wiederholt das

“und gehe immer im Kreis herrum“ der Freiwillige wiederholt das

“ und alles was ich sehe,“ der Freiwillige wiederholt das

“das nehme ich mit!“ der Freiwillige wiederholt das

Anschließend dreht sich der Spielleiter zum Freiwilligen um und reicht ihm den ersten der rumliegenden Gegenstände und sagt beiläufig “hier nimm“

Aufgabe des Freiwilligen ist es zu erkennen, dass er auch das “hier nimm“ wiederholen muss um das Spiel zu beenden.

Solange er das nicht auch sagt, geht es wieder von vorne los (mit “Ich bin dumm“) und wird er vom Spielleiter mit immer mehr Gegenständen beladen.

Sobald der Freiwillige die Lösung gefunden hat, bekommt er seinen verdienten Applaus und der nächste Freiwillige ist an der Reihe.

Wichtige Infos

Material ein Haufen beliebiger Gegenstände (möglichst willkürlich)

Hinweise Der Spielleiter sollte bei der Auswahl der Freiwilligen aufpassen, dass diese auch “geeignet“ sind!

Je mehr Gegenstände der Freiwillige mit sich rum schleppt umso deutlicher und lauter sollte das “hier nimm“ betont werden.

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Verarschungsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet, auch für Großgruppen mit mehr als 30 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

9.7 Kartensitzen (Kartenrutschen)

Dienstag, 25 Oktober 2016 20:56 geschrieben von Sabine Meyer

Der SL verteilt Karten aus einem Skat-Kartenspiel an die im Stuhlkreis sitzenden TN. Jeder schaut sich seine Karte an und merkt sich die Form (Kreuz, Herz, Pik, Karo). Der SL sammelt die Karten wieder ein und mischt sie. Nun beginnt er, nach und nach Karten aufzudecken und die Form laut zu sagen. Jeder TN mit der genannten Form darf nun einen Platz im Uhrzeigersinn weiter rücken. Wenn auf diesem Platz jemand sitzt, setzt man sich auf dessen Schoß. "Besetzte" TN dürfen auf bei Nennung ihrer Form nicht weiterrücken. Ziel ist es, eine Runde im Kreis zu schaffen.

Wichtige Infos

Material 1 Kartenspiel (Skat-Blatt)

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase, Auflösungsphase

Spielezweck Warm-Up-Spiele / Aktivierung, Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele

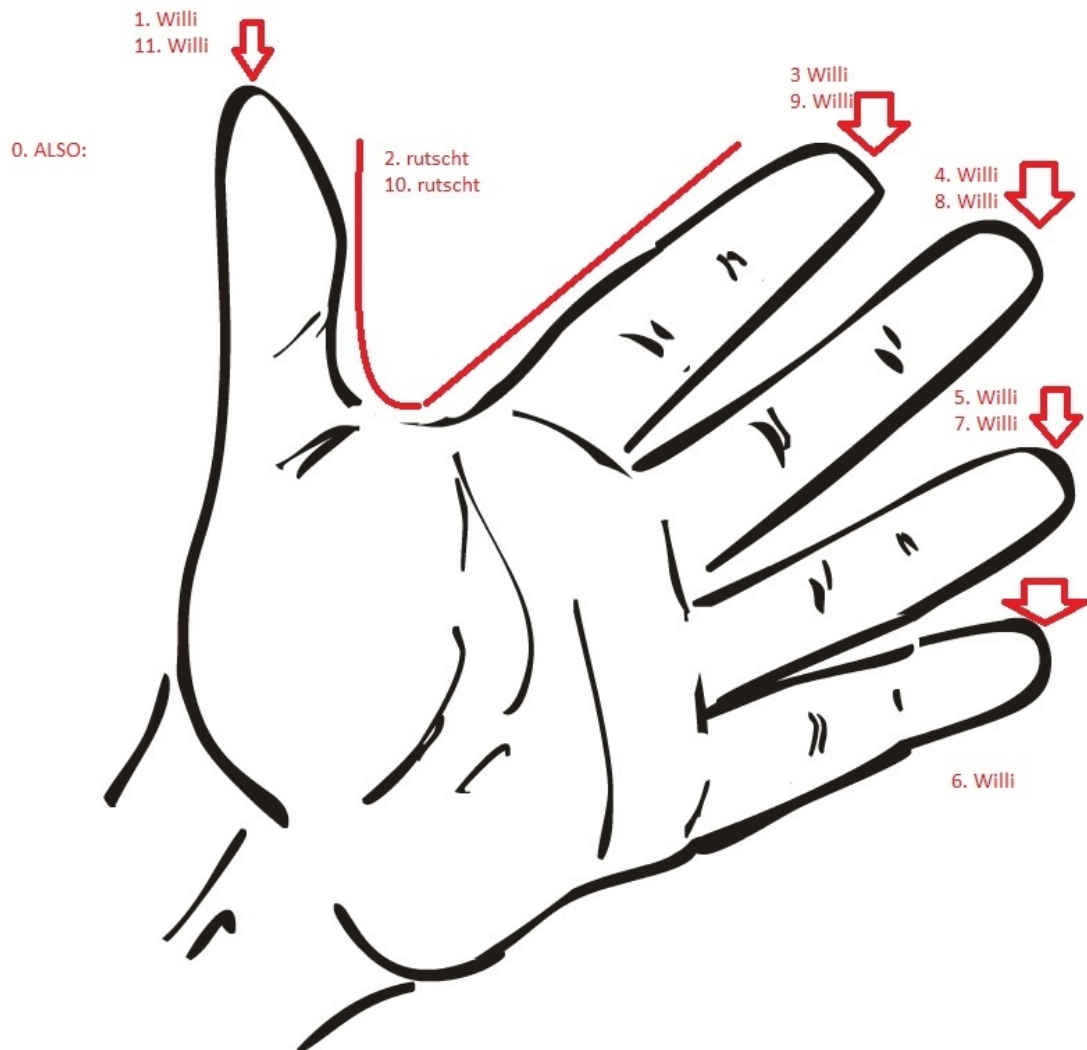
Ort Gruppenraum

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kreisspiel

9.8 Willi rutscht

Sonntag, 22 Januar 2017 12:33 geschrieben von Kai



“Willi rutscht“ ist ein kleines Verarschungsspiel, dass auch als Lückenfüller oder bei einer gemütlichen Runde (am Lagerfeuer oder beim Chillen) nebenher laufen kann.

Für das Spiel werden nur die zwei eigenen Hände benötigt, auf denen “Willi rutscht“.

Ziel des Spiels ist es herauszufinden, wie Willi richtig rutscht, d.h. den genauen Wortlaut sowie die Handbewegung korrekt nachzuahmen, wie es vom Spielleiter vorgegeben wird.

Hier der Text:

“**ALSO:** Willi rutscht, Willi, Willi, Willi, Willi, Willi, Willi, Willi rutscht, Willi“

Hierbei wird die linke Hand offen hochgehalten und der Zeigefinger der rechten Hand

tippt bei jedem "Willi" auf eine Fingerkuppe der linken Hand, beginnend mit dem Daumen. Die Strecke zwischen Daumen und Zeigefinger wird hierbei mit dem rechten Zeigefinger langgerutscht, begleitend mit dem Wort "ruuuutsch". Folglich ist die Reihenfolge der Worte und Gesten dem Bild zu entnehmen.

Der Trick bei der Sache ist es, den umstehenden TN das ganze so oft, wie sie es wünschen, vorzumachen und davor das "Also" auszusprechen, auf das von den umstehenden TN nicht geachtet wird. Dann sollen die TN "Willi rutscht" korrekt nachahmen. Erst wenn das "Also" mitgesprochen wird, ist "Willi ruscht" korrekt durchgeführt, andernfalls ist es "leider" nicht korrekt nachgeahmt worden.

Dieser Trick muss aber herausgefunden werden, sodass das Spiel erst beendet ist, wenn jemand genau diesen Kniff benennen kann. Ein zuvor korrekt durchgeführtes "Willi ruscht" wird einfach als korrekt benannt.

Wichtige Infos

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Zwischendurch-/Lückenfüllerspiele, Verarschungsspiele

Ort Gruppenraum, Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald, sonstiges

Gruppengröße auch für Kleinstgruppen mit weniger als 7 TN geeignet

Bewegung Wenig

Besonderheiten Kaum Vorbereitung, kein Extra-Material

9.9 [SPEZIELLE AKTION] TTT Trouble in Terroristtown

Donnerstag, 26 Januar 2017 12:56 geschrieben von Kai

TTT (Trouble in Terroristtown) ist ein vom Dümmerheim umgemünztes Spiel, das sich am gleichnamigen Ego-Shooter "TTT" aus Garrys Mod orientiert.

Ziel:

Ähnlich wie beim Spiel "Die Werwölfe vom Düsterwald" ist es Ziel, die Verräter ("traitor") zu enttarnen und als Gruppe der Unschuldigen ("innocent") zu überleben. Die Traitor haben gewonnen, wenn sie alle Innocent "erledigt" haben.

Spielvorbereitung:

- Es werden Zettel vorbereitet, auf denen jeweils ein T für Traitor oder ein I für Innocent geschrieben werden.
- Die Anzahl der vorbereiteten Zettel entspricht der Anzahl der spielenden TN. Bei einer Gruppengröße von ca. 10 TN empfehlen sich 2 - 3 Traitor (vom GL nach Gefühl variierbar).
- Jeder TN bekommt eine 1-Schuss Nerf mit jeweils einer Schaumstoffmunition
- Es wird ein Gelände/Gebäude als Spielfeld festgelegt, das den TN nicht erlaubt, das komplette Gelände dauerhaft einzusehen
- TN sollten wetterangemessene Kleidung tragen
- Fair Play ist die Essenz dieses Spiels! (Falls nicht der Fall → tolles Reflexionsthema!)
- GL kann vorher die Traitor notieren, ist aber kein muss.

Spielverlauf/Regeln:

- Es wird vor dem Spielbeginn bekannt gegeben, wie viele Traitor unter den TN sind.
- Die TN erhalten ihre Zettel, schauen sich ihre Rolle an, und dürfen sich diese nicht verraten oder entsprechend äußern. Die Zettel werden von den TN behalten
- In einem Kreis schließen nun alle TN die Augen, die Traitor öffnen sie nach Aufforderung des GL. Nun wissen die Traitor von einander. Die Traitor schließen die Augen wieder, anschließend öffnen alle nach Ansage des GL die Augen.
- Die TN verteilen sich beim herunterzählen von einer gewissen Zahl auf dem Gelände. (Auf Gefahren und Schutzbrillenpflicht hinweisen!)
- *Jemanden erledigen:* Einen Mitspieler zu erledigen ist (NUR) durch Abschuss mit der Nerfwaffe erlaubt. Diese darf auch direkt an die Kleidung gehalten werden und dabei abgeschossen werden. Munition darf jederzeit aufgesammelt werden.

- *Toter TN*: Der erledigte TN muss nach 10 Sekunden einmal laut aufschreien, um sich dann im Schneidersitz auf dem Boden zu setzen, zu liegen, tot zu spielen. Seinen Zettel holt er aus der Hosentasche und legt ihn (gut sichtbar!) zusammengefaltet in seine Handflächen, sodass weitere Spieler nach auf Falten des Zettels sehen können, welche Rolle er inne hatte. Munition erledigter Spieler darf mitgenommen werden, Nerfs nicht!
- Wilde Anschuldigungen und Mexican Standoffs sind charakteristisch für dieses Spiel und machen den Nervenkitzel aus. Es sollte anfangs keine wilde Ballerei geben. Dann läuft was schief; die Gruppe ist dann noch nicht korrekt eingelotet/ nicht bereit für diese Art von Spiel.
- Strategisch ist einiges erlaubt: Traitor dürfen also auch Traitor erledigen, um von sich selbst abzulenken (das wird den TN natürlich nicht auf die Nase gebunden ;))

Eine Runde endet wenn keine Traitor oder Innocents mehr leben.

Wichtige Infos

Material - eine 1-Schuss Nerf pro TN - inklusive einer Munition - vorbereitete Zettel mit Traitor und Innocent - Schutzbrillen (Doombrillen) - Knicklichter (für die Dunkelvariante) - Zettel und Stift für den GL

Varianten Variante 1: Das ganze Spiel kann auch im **Dunkeln** gespielt werden. Hier können sowohl die TN als auch die Nerfs mit Knicklichtern versehen werden

Variante 2: **Detective**: Der Detective (auf dem Zettel mit D markiert) ist für jeden Spieler am Anfang als Detective zu benennen. Er darf seine Rolle äußern. Er ist der "sichere Hafen", der einzige, bei dem man sicher weiß, dass er unschuldig ist. Welche Fähigkeiten er inne hat, kann gemeinsam mit der Gruppe erarbeitet werden. (Vielleicht bekommt er eine Taschenlampe im Dunkeln, hat zwei Leben oder kann einmalig die Rolle eines TN erfahren)

Variante 3: **Spiel als Grundgerüst**: Dieses Spiel sollte als Grundregelwerk gesehen werden und kann beliebig erweitert und verändert werden. (Weitere Rollen, Waffen, Equipment, Nebenaufgaben, etc.)

Hinweise Da das Spiel Nerfs enthält, dient dieses Spiel nicht der "Belustigung" und sollte entsprechend (konzeptionell) vor- und nachbereitet werden! Eine entsprechende Reflexion versteht sich von selbst. Denkbar ist die Anwendung als große Hauptaktion am Wochenende/ in der Woche.

Des Weiteren bedenkt bitte bei der Auswahl des Geländes Gefahrenquellen und weist darauf hin!

Schutzbrillenpflicht!

Klassische Kategorie Sonstiges

Gruppenphasen Machtkampfphase, Vertrauensphase, Abgrenzungsphase

Spielezweck Wettkampf-/Konfrontationsspiele

Ort Gebäude, Wiese / Sand / fester Untergrund, Gelände / Wald

Dauer mehr als 1 Stunde

Besonderheiten Besonders geil im Dunkeln

Index

- (Gruppeneinteilung) Meier, Meyer, Maier, 166
(Gruppeneinteilung) Passender Partner, 167
(TAGESAKTION) Capture the Wolf - Werwölfe Geländespiel, 168
[SPEZIELLE AKTION] TTT Trouble in Terroristtown, 183
3-Stöckchenspiel (Kuhfladen), 28
- A Kaputt, 29
Abgehoben, 114
Abklatschspiel (Dritter Abschlag), 30
Alle die (Obstsalat), 7
Alle in ein Auto (Telefonzelle, Klo,...), 115
Anschreispiel, 94
Anti Verstecken, 31
Aquädukt (Wassertransport), 116
Armer schwarzer Kater, 89
Arschball, 32
Atomspiel, 8
Au ja super, 33
Auf der grünen Wiese, 158
Autogramm jagd, 9
Autorennen, 34
- Bahnhof (Platzwechsel), 95
Ballkette, 10
Baumstammsortierung / Sortieren, 117
Besentanz, 35
Bierdeckelmatch, 36
Billig Rugby / Knubbelball, 37
Blinder Jäger, 38
Blinder Mathematiker (Quadrat bilden), 118
Blinder Samurai, 96
Blutschmuggel (Wasserschmuggel), 39
Bombe, 41
- Chaos / Stühlewegschleppspiel, 43
Codeknacker (Panzerknacker), 44
Cola Kisten, 119
Countdown, 120
- Das Burgspiel, 97
Das Krokodil aus Afrika, 160
Das laufende A, 121
Die Bewohner von Gelgamar, 170
Die goldenen Schuhe, 123
Dirigenten raten, 98
Disco (Türsteher), 173
Drachenschwanzjagd, 46
Dreiecke ziehen, 175
Duell der Augen, 99
Durcheinander, 100
- Eigenschaften versenken, 11
Ein Hoch und ein Tief, 176
Ein kleiner Matrose, 161
Ein Tiroler, 163
Eisschollenspiel, 124
Ente, Ente, Gans (Plumpssack), 47
Evolution, 48
- Förderband, 153
Fanspiel (Rockstar), 13
Flugzeugabsturz, 126
Fröbelturm, 128
Fuchs fängt Henne, 50
- Gegenstände erzählen von mir, 14
Geheimauftrag, 51
Gerüchteküche, 15
Goofy / Tanz der Vampire, 101
Gordischer Knoten, 130
- Ich bin dumm, 178
Ich fahre Zug, 52
Ich telefoniere mit (Telefonieren, Obstprügeln), 53
Impulsweitergabe (Hände gekreuzt), 102
- Kartensitzen (Kartenrutschen), 180
Katz und Maus, 55

Kettenticken, 56
 Kohlkopf, 57
 Komm mit - Lauf weg, 58
 Kotzendes Känguru, 90
 Krakenspiel, 59
 Kreisrennen (Ich dreh am Rad) (Systemischer Kreisel), 60
 Krokofluss (Schokofluss, Säurefluss), 131

 Lügeninterview, 16
 Lindwurm, 61
 Lost in Space (Raumstation), 132

 Menschenpyramide, 155
 Meteoritenschauer, 103
 Mike Marmelade / Simon Schnitzel, 17
 Mike Moveya (Der Auftritt / Susie springt), 18
 Mist, mist, mist, 62
 Mr. Contacto, 63

 Nacht in Palermo, 104
 Namen kreuzen, 19
 Ninja, 65

 Oma Jäger Wolf, 66
 Orientalische Begrüßung, 20
 Ostern auf dem Bauernhof (Büroklammern suchen), 68

 Panzerknacker (Raum der Stille), 134
 Parlament, 106
 Partnerruf, 107
 Pendel, 156
 Pipeline (Murmeln rollen), 136
 Plane wenden (Blatt wenden, ...), 137
 Popcorn, 69

 Rüben ziehen, 72
 Rügen / Sylt, 139
 Rein in den Teich, 138
 Reise nach Jerusalem XTREME, 70
 Riese und Zwerg, 71
 Roboterspiel, 108
 Rush-Hour in Tokio, 109

 Säuresee (Variante: Falsche Becher), 141
 Salzstangen-Schlüssel-Spiel, 140
 Schätzen und verschätzen, 21
 Schafe und Schäfer / Schafe lotsen, 110
 Schlüsseltroll, 111
 Schlacht um Mitteleuropa, 73
 Schorni Ottwa, 74
 Schräges Seil (Seitenwechsel), 143
 Schwebender Stab (Zollstock), 144
 Schweinchen und Metzger, 76
 Seil schlagen, 145
 Sklavenhandel, 92
 Slurt (Skirt), 77
 Sockencatchen, 78
 Speeddating, 22
 Spinnennetz, 146
 Stühle kippen, 148
 Sturm, 79
 Sturm auf die Burg, 80

 Tücher greifen (Tücher reißen), 84
 Tückische Länge, 23
 Touching, 81
 Transportring, 149
 Trollball, 83
 Turmbau zu Babel, 150

 Unser kleiner Bär im Zoo, 164

 Vater Abraham, 165
 Verrückte Staffel, 85
 Verrückter Namenszug, 24
 Vorhang fällt, 25

 Wächterspiel, 87
 Was machst du denn da?, 93
 Wettermassage (Pizzamassage), 157
 Willi rutscht, 181
 Wollknäuel mit anschließendem Entknoten, 26

 Zahl um Zahl, 151
 Zeitungsschlagen, 88
 Zentimeterarbeit, 152
 Zipp-Zapp, 27

Zublinzeln, 112
Zungenmörder, 113