



PLAY !

- die Ergänzung

Schiff Ahoi

Ziel: Reaktionsvermögen, Problemlösung, Pantomime, Schnelligkeit

Teilnehmerzahl: 5-50

Ort: Draußen oder in einem großem Raum

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Ach, was für ein Leben auf See:

Über uns der Himmel und unter uns das Meer, da sich bis zum Horizont erstreckt! Für manche ist es das Paradies. Und solange wir das Spiel spielen, können wir auch so tun, als wären wir an Bord. Ein Spieler wird zum Rufer bestimmt. Durch Markierungen wird das Schiff festgelegt. Wenn ihr drinnen spielt, kann auch euer Raum das Schiff sein. Der Rufer gibt den Spielern unterschiedliche Anweisungen, auf die die Spieler schnell reagieren müssen. Wenn ein Spieler zu langsam ist oder eine Anweisung nicht richtig ausführt und dabei vom Rufer gesehen wird, tauschen sie beide die Plätze. Bei einigen Anweisungen kann es sein, dass sie Spieler von einem Platz auf dem Schiff zum anderen rennen müssen. Fängt der Rufer einen Spieler, bevor dieser an seinem Platz ankommt, wird der gefangene Spieler ein neuer Rufer.

Hier ein paar mögliche Kommandos:

- *Schiff Ahoi* – hierbei halten alle Spieler ihre Hände so, als ob sie sich vor der blendenden Sonne schützen
- *Deck schrubben*– auf allen Vieren wird das Schiffsdeck geschrubbt
- Kapitän im Anmarsch! – alle Spieler stehen stramm und salutieren mit der rechten Hand.
- *Vorschiff* – jetzt müssen alle Spieler an das vordere Ende des Schiffs (das vorher festgelegt wurde)
- *Achter* – an das andere Ende
- *Backbord* – an die linke Seite
- *Steuerbord* - an die rechte Seite

Wenn die Spieler die einzelnen Kommandos beherrschen können weitere dazugenommen werden:

- *Mann über Bord* – alle werfen Rettungsringe aus
- *Schiffbruch* – die Spieler gehen zu dritt zusammen, ein Spieler steht in der Mitte. Die beiden äußeren Spieler halten um den Spieler ihre Hände und bilden ein Rettungsboot.

Es können auch noch weitere nach Lust und Laune ausgedacht werden.

Captain Video

Ziel: Beobachtungsgabe, Pantomime

Teilnehmerzahl: 5-10 (bei mehr einen weiteren Kreis bilden)

Ort: Drinnen oder draußen, mit Platz für einen Kreis

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Das Spiel wird im Kreis gespielt. Nachdem das Spiel erklärt wurde, stellen sich alle Spieler im Kreis auf und drehen sich dann mit dem Gesicht nach außen. Als Erstes steht ein Spieler in der Mitte und tippt einem Mitspieler auf den Rücken (dabei schauen alle nach außen). Der angetippte Spieler dreht sich nun um und beobachtet den Spieler in der Mitte. Der macht dem zweiten eine oder zwei einfache Bewegungen vor. Dann tauschen beide Spieler die Plätze, aber der erste Spieler schaut jetzt mit dem Gesicht zur Mitte. Der zweite Spieler kopiert die Bewegung nicht sofort, sondern geht erst zu einem dritten Spieler im Kreis und tippt ihm auf die Schulter. Auch dieser dreht sich daraufhin um. Jetzt zeigt der zweite Spieler dem dritten Spieler die Bewegung des ersten Spielers, die dieser so gut es geht nachmacht. So geht es weiter von einem Spieler zum nächsten, bis der letzte Spieler sich umdreht, dem die Bewegung ebenfalls vorgemacht wird. Nun gehen der erste und letzte Spieler in die Mitte, stellen sich Rücken an Rücken und auf „drei“ machen beide ihre beobachtende Bewegung. Und zwar so, dass die Mitspieler sehen können, wie sehr sich die Bewegung verändert hat. Ganz zum Schluss stellen sich der erste und der letzte Spieler gegenüber mit dem Gesicht zueinander auf und wiederholen auf „drei“ ihre Bewegung.

Tuch-Schlagen!

Ziel: Schnelligkeit, Reaktionsvermögen, Körperkontakt

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Tuch mit Knoten

Ort: Draußen oder in einem großem Raum im Stuhlkreis

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

In der Mitte des Kreises steht ein Hocker. Der Anfangsspieler schlägt mit dem Tuch, in das ein Knoten geschlungen ist, einen im Kreis sitzenden Spieler aufs Knie. Dann legt er schnell das Tuch auf den Hocker und versucht seinen Platz wieder zu erreichen. Der Getroffene muss den Schläger vor Erreichen des Platzes erneut mit dem Tuch, das er vom Hocker aufgenommen hat, abschielen. Gelingt es ihm, so muss er jetzt das Tuch wieder auf dem Hocker ablegen und versuchen seinen Platz zu erreichen, bevor er wieder von seinem Verfolger abgeschlagen wird. Erreicht der Fliehende seinen Platz, so muss der Verfolger aufs Neue jemanden im Kreis abschielen. Das Tuch darf nur vom Hocker aufgenommen werden. Wer es auf den Boden fallen lässt, muss es selbst aufheben. Es darf auch nicht aus der Hand gerissen werden.

Würstchen, Pommes, Ketchup

Ziel: Spontaneität, Koordination, Teamarbeit, Kreativität

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Schwungtuch

Ort: Draußen oder in einem großem Raum

Dauer: ab 5 Minuten

Beschreibung:

Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt (mindestens 4 pro Gruppe). Die Gruppen heißen wie der Spieltitel Würstchen, Pommes, Ketchup, Majo, usw. Dann wird das Tuch hoch geschwungen und der Spielleiter nennt eine Gruppe (z.B. Pommes) und die Gruppe „Pommes“ geht unter das Tuch. Der Rest Gruppe lässt das Tuch wieder runter und zählt von 15 auf 0 runter. In den 15 Sekunden muss die Gruppe unter dem Tuch ein Tier pantomimisch darstellen. Bei 0 schwingt der Rest der Gruppe das Tuch wieder hoch und muss erraten was die Kleingruppe dargestellt hat. Danach ist eine andere Gruppe dran und das kann beliebig oft wiederholt werden.

Variationen:

Anstatt Tiere können auch Möbelstücke, Sportarten oder andere Themen dargestellt werden.

Man kann auch mit den Wös oder Juffis konkrete Begriffe zu einem Thema an die Gruppen vorher verteilen, wenn diese zu einem Projekt oder Thema der Meute oder des Trupps passen, z.B. Freundschaft, Streit, Kinderrechte, usw. um den Kindern das Thema spielerisch näher zu bringen.

Raffrollo

Ziel: Schnelligkeit, Koordination, „Aufräumen“😊

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Schwungtuch/Fallschirm

Ort: Draußen oder in einem großem Raum

Dauer: 5 Minuten

Beschreibung:

Legt einen Ball auf das Tuch und schleudert ihn gemeinsam hoch. Immer, wenn der Ball in der Luft ist, habt ihr Zeit, das Tuch von allen Seiten aufzurollen. Wieviele Würfe braucht ihr, bis das Tuch ganz zusammengerafft ist?

Variationen:

Stellt euch alle um das Tuch. Der/die SpielleiterIn beginnt, nennt einen Gegenstand, den sie mit in den Urlaub nehmen möchte und wickelt diesen ein Stück mit dem Schwungtuch ein. So geht es reihum, bis jede/r etwas eingepackt hat - und das Tuch zu einem Knäuel zusammengewickelt ist. Nun kann es mühelos in den "Koffer" (Schwungtuchhülle) gesteckt werden.

Wahrnehmungsspiele

Wer hat dich berührt?

Ziel: Entspannung, Konzentration, Sinne wahrnehmen, Berührungsängste abbauen

Teilnehmerzahl: 5+

Ort: an einem ruhigen Ort im Kreis

Dauer: 5 Minuten

Beschreibung:

Bis auf fünf Spieler (auch weniger bei weniger Mitspielern) sitzen alle in einem Kreis und schließen die Augen. Die fünf Spieler bewegen sich in der Kreismitte. Jeder von ihnen berührt nun einen der sitzenden Mitspieler mit der Hand z.B. streichelt ihm übers Haar, fasst ihn an der Schulter, kneift ihn sanft in die Wange usw.. Danach gehen die fünf in die Mitte zurück. Die im Kreis sitzenden Spieler öffnen die Augen. Die Spieler, die eine Berührung verspürt haben, müssen zu versuchen herauszufinden, wer von den fünf sie berührt hat. Wer richtig geraten hat, darf bei der nächsten Runde in die Kreismitte.

Die Gruppe sollte nicht zu groß sein und das Spiel nicht allzu oft wiederholen, da sonst bei den Spielern, die nichts zu tun haben, leicht Unruhe und Unzufriedenheit auftreten. Über die Erfahrungen beim Spiel sollte hinterher gesprochen werden, da bei manchen Gruppenmitgliedern durch die Berührung bisher verdeckte Gefühle freigesetzt werden können.

Variationen:

Ein Spieler steht mit geschlossenen/verbundenen Augen in der Mitte und bis zu 5 Spieler können langsam und nacheinander ihre Hand/beide Hände irgendwo auf den Körper legen. Der Spieler in der Mitte muss nun raten wie viele Hände insgesamt seinen Körper berühren.

Wo sind wir gerade?

Ziel: Entspannung, Konzentration, sich darstellen/in Szene setzten, Kommunikation

Teilnehmerzahl: 5+

Ort: überall

Dauer: 10 Minuten (bei mehreren Runden)

Beschreibung:

Die Spieler verteilen sich beliebig im Raum. Ein Mitspieler wird kurz vor die Tür geschickt. Während er draußen ist, einigt sich die Spielgruppe nun auf eine Szene, die sie gemeinsam darstellen wird z.B. Warten an der Bushaltestelle, Fahrt im Bus zur Schule, Disko, Besichtigung eines Museums usw. Die Szene wird durch Gebärden, ohne Sprache, dargestellt, und der hereingerufene Spieler muss erraten, worum es geht.

Indianer auf dem Schleichpfad?

Ziel: Entspannung, Konzentration, Sinne wahrnehmen

Teilnehmerzahl: 7+

Ort: an einem ruhigen Ort im Kreis

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Ein Spieler wird zum „schleichenden Indianer“ ernannt. Alle anderen setzen oder stellen sich in einen Kreis, mit dem Rücken zur Kreismitte. Von dort aus versucht der Indianer sich nun von hinten an einen der Spieler heranzuschleichen. Wird er von diesem bemerkt, hebt der Spieler die Hand- umdrehen ist verboten -, und der Indianer muss zurück in die Mitte und sich an einen anderen Spieler heranschleichen. Erreicht er unbemerkt einen Spieler im Kreis, muss dieser den „schleichenden“ Indianer ablösen.

Bei einer großen Spielgruppe können auch zwei oder drei „schleichende Indianer“ im Kreis sein, damit mehr Spieler gleichzeitig beschäftigt sind. Die „schleichenden Indianer“ müssen ihre Opfer sehr genau anpeilen, damit möglichst keine Missverständnisse entstehen, wer gemeint ist. Bei kleineren Kindern sollte ein Spielleiter darüber wachen, dass sie nicht die Arme heben, auch wenn sie noch keinen „schleichende Indianer“ bemerkt haben.

Ballspiele

Bodyguard

Ziel: Schnelligkeit, Präzision, Teamarbeit, Koordination,

Teilnehmerzahl: 10+

Material: weicher Ball

Ort: Draußen oder in einem großem Raum

Dauer: 5 Minuten

Beschreibung:

Alle Spieler bis auf zwei stellen sich im Kreis auf. Der Kreisradius sollte an das Alter der Spieler angepasst sein. Je älter die Spieler sind, desto größer wird der Radius sein. Zwei Spieler haben eine Sonderfunktion: einer ist der VIP, der andere sein Bodyguard. Beide stehen in der Kreismitte. Die Spieler am Kreis haben die Aufgabe, den VIP mit dem Ball abzuschießen. Der VIP muss verhindern, den Ball zu berühren. Berührt er den Ball auch nur mit einem Körperteil, hat er verloren; auch das Fangen des Balles gilt nicht und führt zur Niederlage. Der Bodyguard muss das Abschießen seines VIPs verhindern: er muss den Ball unbedingt abwehren. Es ist völlig egal, wie er das tut: er darf den Ball fangen, mit den Händen oder sonstigen Körperteilen abwehren und sich schützend vor den VIP stellen. VIP und Bodyguard dürfen sich frei im Kreis bewegen, diesen aber nicht verlassen.

Variationen:

Besonders schwierig wird es bei zwei oder noch mehr Bällen.

Bei vielen Mitspielern und entsprechend großen Kreisen kann man auch die Anzahl der VIPs und Bodyguards erhöhen (z.B. 4 Bälle, 3 Bodyguards, 2 VIPs)

Halli Hallo

Ziel: Schnelligkeit, Präzision, Koordination,

Teilnehmerzahl: 5+

Material: Ball

Ort: Draußen

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Die Mitspieler stellen sich in einer Reihe auf. Ein Spieler steht ihnen im Abstand von ca. 2 Metern gegenüber. Er hält einen Ball. Diesen wirft er nun einem Spieler aus der Reihe zu und ruft dabei den Anfangsbuchstaben eines Begriffs, den die Spieler erraten sollen z.B. "Ein Tier mit L." Der Spieler fängt den Ball und wirft ihn wieder zurück. Dabei rät er z.B. "Leopard".

Hat er den richtigen Begriff geraten, wirft der Rätselsteller den Ball über sich hoch in die Luft und ruft: "Halli-Hallo". Dabei läuft er schnell weg.

Der Spieler, der den Begriff gefunden hat, versucht sogleich den Ball zu fangen. Schafft er dies, ruft er: "Stopp". Der Spieler muss nun stehen bleiben und mit seinen Armen einen Ring vor seinem Körper bilden. Der andere Spieler geht jetzt so viele Schritte, wie die Anzahl der Silben des erratenen Wortes (Le-o-pard = 3 Schritte) vorwärts. Er versucht nun den Ball durch den "Armring" des Mitspielers zu werfen. Gelingt dies, darf sich dieser Spieler einen neuen Begriff überlegen und das Spiel startet erneut. Hat der Spieler das Rätsel nicht gelöst und den Begriff nicht erraten, so können es alle Mitspieler versuchen, wenn sie an der Reihe sind. Errät es keiner, wird der zweite Buchstabe des Wortes preisgegeben.

Die Spielrunde endet erst, wenn der Begriff gefunden wurde.

Variationen:

Statt Tiernamen können auch Automarken, Blumennamen, Vornamen oder ähnliches als Begriffsrätsel gestellt werden.

Tanzbär

Ziel: Schnelligkeit, Präzision, Koordination

Teilnehmerzahl: 6+

Material: Ball

Ort: Draußen

Dauer: mind 5 Minuten

Beschreibung:

Alle Spieler stehen im Kreis, während einer sich als Tanzbär in die Mitte stellt. Die anderen versuchen dann, den Tanzbär mit dem Ball zu berühren. Der Ball darf aber nicht geworfen werden, sondern nur auf dem Boden gerollt werden. Der Tanzbär versucht durch Hüpfen und Springen dem Ball auszuweichen. Hat der Ball den Tanzbär dennoch berührt, tauscht der Tanzbär den Platz mit dem Spieler, der gerollt hat und er ist der neue Tanzbär.

Calculator - Knack den Code

Ziel: Förderung des Blicks auf die Gruppe (alle werden mit einbezogen), offener Absprachen, Handeln nach Absprache, Hilfsbereitschaft

Teilnehmerzahl: 5+

Material: 20 Pappteller (oder mehr, je nach Gruppengröße), Edding, Kreide oder langes Seil, Stoppuhr, evtl. eine kleine Süßigkeit für jeden

Ort: Drinnen oder Draußen

Dauer: 20 Minuten

Beschreibung:

Der Spielleiter beschriftet jeden Pappteller auf der unteren Seite mit einer Zahl von 1 bis 20, so dass es jede Zahl einmal gibt. Anschließend mischt er die Teller, verteilt sie mit der Zahl sichtbar auf dem Boden und markiert drumherum mithilfe der Kreide oder des Seils einen großen Kreis.

Er erzählt den Kindern folgende Geschichte: „Ihr wollt in einen Tresor einbrechen, der durch einen langen Code gesichert ist. Der Code ist zwar sehr einfach zu merken, nämlich 1, 2, 3, 4, ..., 20 – aber es ist unheimlich schwierig den Code einzugeben, ohne dass der Alarm losgeht, weil die Tastatur mit den Zahlentasten mit einem Sensor ausgestattet ist: der registriert, wie viele Leute in seiner Nähe stehen und weiß genau, zu welchem Zeitpunkt sich welche Person an welcher Stelle aufhält. Der Tresor öffnet sich nur unter folgenden Bedingungen:

- Die Tastatur (Kreis) darf zu jedem Zeitpunkt nur von einer Person betreten werden.
- Die Tasten dürfen nur mit der Hand berührt werden.
- Jede Person muss mindestens eine Taste des Codes drücken.

Natürlich habt ihr nicht ewig Zeit, weil ja auch Wachpersonal regelmäßig nach dem Rechten sieht.“

Nun haben die Kinder 5 Minuten Zeit (Stoppuhr), sich zu überlegen, wie sie jeden mit einbeziehen und möglichst schnell die Zahlenreihenfolge antippen können.

Dann lässt sich der Leiter die Vorgehensweise nochmal von den Kindern erklären und wenn alle Kinder einverstanden sind, gibt er das Startsignal und startet die Stoppuhr.

Wenn gegen eine Regel verstoßen wurde, muss der Code erneut von Beginn an eingegeben werden. Wenn es geschafft ist, verkündet der Leiter die benötigte Zeit und gibt den Kindern nochmal Zeit, ihre Strategie nochmal zu überdenken. Im Zweiten Durchgang toppen die Kinder in der Regel ihre erste Zeit und haben somit ein großes Erfolgserlebnis. An dieser Stelle kann der Tresor wirklich geknackt worden sein und es könnte Süßigkeiten regnen oder so ;)

Anschließend muss reflektiert werden:

Was ist passiert? Hat sich jeder an die Absprachen gehalten? Wie haben die anderen reagiert, wenn nicht? Wie hat sich das ausgewirkt? Wie erging es euch in dem Moment? Und dem, der anders reagiert hat?

Abschließend: Würdet ihr beim nächsten Mal genauso regieren oder etwas anders machen?

Decklein, wende dich!

Schwerpunkt: Gegenseitig helfen und halten, abstimmen und koordinieren

Teilnehmerzahl: 6+

Material: eine Decke oder ein Bettlaken, Größe je nach Gruppengröße

Ort: drinnen oder auf einer trockenen Wiese

Dauer: 15 Minuten

Beschreibung:

Die Gruppe nimmt auf einer Decke Platz. Die Decke kann ggf. soweit zusammengeschlagen werden, dass die Gruppe gerade noch so Platz hat (Schwierigkeitsgrad erhöht). Nun muss die Gruppe die Decke wenden, ohne die Decke zu verlassen. (Eine vorherige Beratungsphase anzuregen, ist sinnvoll.) Der Spielleiter legt vorher fest, ob die Gruppe erneut anfangen muss, wenn jemand den Boden berührt hat. Knackpunkt des Spiels ist, dass unbeliebten Kindern nicht so gut geholfen wird nicht von der Decke runterzufallen wie beliebten Kindern. Dadurch berühren die unbeliebten Kinder eher den Boden, begehen einen Fehler und sind dadurch der vermeindliche Buhmann.

Die anschließenden Reflexionsfragen sollten daher gezielt gestellt werden, dass die Kinder erkennen, dass nur durch gemeinschaftliches Handeln und uneingeschränktem gegenseitigen Helfen das Ziel erreicht werden kann.

Orchester

Schwerpunkt: anderen das Kommando überlassen, selber Tongeber zu sein, Taktik, non-verbale Kommunikation, Beobachtungsgabe

Teilnehmerzahl: 8+

Material: /

Ort: überall, wo man einen Kreis (sitzend oder stehend) bilden kann

Dauer: 10 – 15 Minuten

Beschreibung:

Die Gruppe ist ein Orchester, bildet einen Kreis und ein Teilnehmer wird als Detektiv kurz weggeschickt, damit sich das Orchester absprechen kann, wer bei dem folgenden Werk der Dirigent ist. Wenn der Dirigent feststeht, beginnt er pantomimisch ein bestimmtes Instrument zu spielen (z.B. Flöte) und alle machen es ihm nach. Der Detektiv wird reingerufen und muss nun durch Beobachten herausfinden wer der Dirigent ist. Da ein Werk nämlich nicht nur mit einem Instrument gespielt wird, wechselt der Dirigent nach kurzer Zeit zu einem anderen Instrument (z.B. Geige) und wieder müssen es ihm alle so schnell wie möglich gleich tun. Der Kniff besteht darin, das Instrument dann zu wechseln, wenn der „Detektiv“ gerade nicht zum Dirigent guckt – nur müssen die anderen schnell genug das neue Instrument übernehmen, damit der Dirigent nicht als einziger das neue Instrument spielt und ertappt wird. Andererseits dürfen auch nicht alle Orchestermitglieder permanent auf den Dirigenten gucken, weil das zu auffällig wäre...

Wenn der Detektiv den Dirigenten entlarvt hat, wird ein neuer Detektiv rausgeschickt und das Spiel beginnt erneut.

Zielfoto

Schwerpunkt: Kooperation, Koordination, Strategie, Blick auf die ganze Gruppe schärfen

Teilnehmerzahl: 5+

Material: zwei Seile / Kreide / Tesakrepp zum Markieren der Start- und Ziellinie, eine Digitalkamera und einigermaßen großem Display, eine Stoppuhr

Ort: in einem großen Raum oder draußen auf ebener, großer Fläche

Dauer: 15 Minuten

Beschreibung:

Der Spielleiter markiert Start- und Ziellinie mit einem Abstand von ca. 15 m.

Aufgabe der Gruppe ist es, in möglichst kurzer Zeit von der Startlinie zur Ziellinie zu kommen und die Ziellinie zum exakt gleichen Zeitpunkt zu überschreiten.

Eine Digitalkamera dient als Belegmöglichkeit und wird bei jüngeren Kindern am besten vom Spielleiter bedient. Bei älteren Spielern kann es aber auch Teil der Aufgabe werden, herauszufinden, wie am besten und zuverlässigsten die Gleichzeitigkeit festgestellt werden kann. Das Foto muss dabei einen absolut schlüssigen Beweis zum Zeitpunkt der Überquerung liefern. Wenn ein Teilnehmer vor bzw. nach einem anderen die Ziellinie überschreitet, wird ein neuer Versuch gestartet. Außerdem nimmt der Spielleiter bei jedem Versuch die Zeit und lenkt den Fokus, sobald die Gruppe das Problem der gleichzeitigen Überschreitung gelöst hat, auf die Geschwindigkeit.

Zu dieser Aufgabe gibt es sehr unterschiedliche Lösungsstrategien: Kinder scheitern zu Anfang meist an dem Ehrgeiz, die Ziellinie ganz schnell zu erreichen und lassen dabei die Langsameren der Gruppe außer acht. Der Leiter sollte daher zwischen den Versuchen in die Richtung lenken, dass die Schwächeren in der Gruppe den Ton angeben sollten. Auch der Tipp, dass die Aufgabe der Gleichzeitigkeit erstmal geschafft werden sollte und an dem Tempo anschließend noch gearbeitet werden kann, spornt an und nimmt anfänglichen Frust. Eine andere Strategie wäre, dass alle so schnell wie möglich bis einen Schritt vor die Ziellinie laufen und anhalten und der Schwächste nach seiner Ankunft durch ein Kommando das gemeinsame Überschreiten auslöst – auf sowas müssen die Kinder allerdings selber kommen.

Armes Mäuschen

Schwerpunkt: Kooperation, aufeinander achten, Strategie

Teilnehmerzahl: 8+

Material: /

Ort: in einem großen Raum oder auf einem Platz mit zwei Begrenzungen

Dauer: 10 – 15 Minuten

Beschreibung:

An einer Wand des Raumes steht ein Spieler (die Katze). Die anderen (Mäuschen) stehen an der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Die Spieler haben, ohne Wissen der Katze, einen Spieler zum armen Mäuschen ernannt. Auf ein Zeichen des Spielleiters laufen beide, Mäuschen und Katze, durch den Raum zur gegenüberliegenden Wand. Jedesmal darf die Katze ein Mäuschen fangen. Das Spiel ist beendet, wenn das arme Mäuschen gefangen wird. Der Reiz des Spieles ist, dass das arme Mäuschen möglichst unbemerkt vor der Katze zu schützen ist. Hier lässt sich auch gut nach ein paar Runden, wenn der Teamgeist der Kinder geweckt ist, ein weniger beliebtes Kind in die Rolle des armen Mäuschens schlüpfen.

Fünf Bohnen

Schwerpunkt: Kommunikation, Aufmerksamkeit, Konzentration

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Pro Mitspieler 5 Bohnen

Ort: überall

Dauer: 10 – 15 Minuten

Beschreibung:

Jeder Spieler bekommt fünf Bohnen. Er geht nun mit einem Böhnchen auf die anderen Spieler zu, sucht sich einen Gesprächspartner und verwickelt ihn in eine beliebige Unterhaltung. Sagt einer der Gesprächspartner „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“, dann muss er dem anderen ein Böhnchen abgeben und beide suchen sich wieder neue Gesprächspartner.

Der Spielleiter sollte das Spiel dann abbrechen, wenn er merkt, dass fast alle miteinander geredet haben. Dieses Spiel gibt den Spielern die Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu kommen. Jeder muss auf das, was er und der andere redet, besonders achten. Die von dem Einzelnen gemachten Fehler werden jedoch nicht im ganzen Kreis bekannt, so dass es nicht möglich ist, sich zu blamieren. Es sollte kein Leistungsdruck in Gestalt einer großen Siegerehrung zu erwarten sein und es ist nicht unbedingt notwendig zu wissen, wer am Ende die meisten Böhnchen besitzt.

Reifen- / Pulliallye

Schwerpunkt: Helfen und helfen lassen, Kooperation

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Hoolahoop-Reifen, alter ausgeleierter Pullover (vor allem am Hals), Stoppuhr

Ort: überall, wo man einen Kreis (sitzend oder stehend) bilden kann

Dauer: 10 – 15 Minuten

Beschreibung:

Hoolahoop-Variante 1: Die Gruppe bildet einen Stehkreis. Der Hoolahoop-Reifen wird einer Person über die Schulter gehangen, dann nehmen sich alle an die Hände. Auf ein Kommando hin startet der Reifen nun seinen Weg durch die Runde, ohne dass sich Hände voneinander lösen. Mit Körpereinsatz und der Hilfe der Nachbarn muss also jeder durch den Reifen krabbeln und ihn über den Arm an den Nächsten im Kreis weitergeben. Der Gruppenleiter kann als Steigerung auch die benötigte Zeit stoppen, sodass die Gruppe sich zu steigern versucht.

Hoolahoop-Variante 2: Die Gruppe bekommt die Aufgabe, dass jeder Mitspieler einmal komplett durch den Reifen muss – die Zeit von der ersten bis zur letzten Reifendurchquerung wird gestoppt. Die Gruppe bekommt zunächst 2 Minuten Zeit, um sich eine Strategie zu überlegen, anschließend startet Versuch Nummer 1. Danach bekommt die Gruppe erneut Zeit, ihre Strategie ein wenig zu verfeinern, um im nächsten Versuch die Zeit vom ersten Versuch zu toppen. Bei jüngeren Kindern sollte der Spielleiter in den Strategiebesprechungen helfen, ohne direkt Strategien zu benennen – sondern durch gezielte Fragen die Kinder darauf zu stoßen.

Pulli-Variante: Die erste Person zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person auf links überzustreifen, ohne dass beide die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam? Klappt es in einer zweiten Runde schneller?

Hochstapler

Ziel: Strategie, Kooperation, Kommunikation

Teilnehmerzahl: 8+

Material: ein Eimer, Stifte, Papier, verschiedene Materialien zum Stapeln

Ort: in einem Raum

Dauer: 15 - 20 Minuten

Beschreibung:

Auf einem Eimer sollen verschiedene Gegenstände stabil und so hoch wie möglich übereinander gestapelt werden. Alle zur Verfügung gestellten Gegenstände müssen dazu verwendet werden, aber nur maximal drei Gegenstände dürfen den Eimer selbst berühren. Das entscheidende Problem besteht zudem darin, dass der Aufbau innerhalb kurzer Zeit (2 Minuten) nach einem zeichnerisch vorher möglichst detailliert auszuarbeitenden und dann auch einzuhaltenden Plan erfolgen muss. Die Gruppe hat also zunächst ein Planungsphase (10 Minuten), während derer sie zwar alle Gegenstände betrachten, aber nicht berühren darf. Papier und Stifte stehen dafür reichlich zur Verfügung.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe ergibt sich aus der Auswahl der zur Verfügung gestellten Gegenstände. Es empfiehlt sich einen Probeaufbau vorzunehmen, um sicherzustellen, dass die Aufgabe mit dem ausgewählten Material auch realisierbar ist.

Variante anspruchsvoll:

Noch anspruchsvoller wird die Aufgabe, wenn pro Person ein Gegenstand ausgegeben wird, den nur die Person selbst vor dem eigentlichen Bau zu Gesicht bekommt. Die Gegenstände können dann zwar beschrieben und gezeichnet werden, aber es bleibt doch eine gehörige Portion Unsicherheit, wie sie am Ende wirklich aussehen. Ein weiterer Vorteil dieser Variante ist, dass dadurch automatisch gewährleistet ist, dass alle Mitspieler zu einem Mindestmaß mit einbezogen werden.

Anschließend sollte wieder ein Reflexionsgespräch zu dem Prozess stattfinden.

Lokomotive

Ziel: Spaß, Auflockerung, Konzentration

Teilnehmerzahl: 8+

Ort: im Stuhlkreis

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Alle Spieler sitzen in einem Kreis und der Spielleiter schickt einen imaginären Zug los, der immer in diesem Kreis rumfährt.

Der Zug fährt los:

Der Spielleiter beginnt mit einem „Tsch tsch tsch“ und bewegt den Kopf von rechts nach links. Der linke Nachbar übernimmt diese Bewegung und so weiter.

Die Schranke fällt:

Ist der Zug die erste Runde gefahren, kommt die nächste Aktion dazu. Kurz bevor der Zug wieder den Spielleiter erreicht, fällt mit einem hohen „Bim Bim Bim“ die Schranke herunter. Dabei hält man sich beide Zeigefinger vor den Mund und lässt diese wie eine Schranke bei jedem „Bim“ ein Stück weiter hinunter.

Ist die Schranke unten, wird der Zug übernommen und erst dann weitergegeben, wenn der Nachbar auch vollständig seine Schranke heruntergelassen hat. Währenddessen zieht man die eigene Schranke unter heftigem „Bim Bim Bim“ wieder herauf und bewegt die Zeigefinger wieder nach oben.

Ein Auto hält:

Es passiert das gleiche wie vorher, nur bevor der Zug nach der geschlossenen Schranke übernommen wird, legt man den Kopf nach hinten und bewegt ihn langsam – als wäre er ein Auto – mit einem „Brumm Brumm Brumm“ auf die Schranke zu. Kurz vor der Schranke wird die Bremse getreten und „Quiiiiitsch“ gerufen. Da kommt auch schön der Zug „Tsch Tsch Tsch“. Er fährt von links nach rechts. Ist er beim nächsten Spieler angekommen, lässt man die eigene Schranke wieder hoch und vergisst nicht das Auto – „Brumm Brumm Brumm“ – noch ein Stück nach Vorne über den Bahnübergang zu fahren.

Alle Spieler machen alle Bewegungen und Geräusche in der hier beschriebenen Form nach, so dass sie immer im Kreis herumwandern. Haben alle den Ablauf verstanden, beginnt der Spielleiter das Tempo zu steigern. Schließlich leben wir im ICE-Zeitalter. Es entsteht ein herrliches Durcheinander- wie im richtigen Leben.

La Ba Duh

Ziel: Körperkontakt (gut geeignet als einführendes Vertrauensspiel), Selbstbeherrschung, Geschicklichkeit, Spaß

Teilnehmerzahl: 5-50+

Ort: relativ großer Spielkreis (drinnen oder draußen)

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Du kannst nicht tanzen? Macht nichts. Bei unserem La Ba Duh-Tanz fällt das nicht weiter auf. Jeder hat genug mit sich selbst zu tun.

Ihr bildet einen engen Kreis und schaut euch an. Das Spiel besteht aus einem Lied und einem einfachen Tanz. Der Tanzschritt ist ein Schritt zu Seite, Füße wieder zusammen und das Ganze noch mal im Rhythmus der Melodie. Ihr müsst hierzu weder singen noch tanzen können. Bleibt einfach nur so gut es geht in der Gruppe zusammen.

Der Liedtext geht folgendermaßen:

*„Wir tanzen jetzt den La Ba Duh,
La Ba Duh, La Ba Duh,
wir tanzen jetzt den La Ba Duh,
La Ba Duh, La Ba Duh, Hey!“*

Eure Tanzschritte macht ihr passend zum Rhythmus und bei "Hey" stampft ihr energisch mit dem Fuß auf. Dann singt ihr das Lied ein weiteres Mal und bewegt euch dabei in die andere Richtung. Nachdem die Spieler gesungen und getanzt haben, könntest du sie fragen, ob sie den La Ba Duh getanzt haben. Wenn sie mit „Ja“ antworten, fragst du als Nächstes, ob sie den La Ba Duh mit den Händen auf den Schultern ihres Nachbarn getanzt haben („Nein!“). Und los geht's!

Weitere Vorschläge: Finger am Ohr des Nachbarn, Hände auf den Bauch, Finger auf die Nase, Hände auf die Knie und Finger an die Zehen.



Die Indianer vom Stamm Hagenunu

Ziel: Spaß, Auflockerung, Koordination, Kommunikation und Anpassungsfähigkeit

Teilnehmerzahl: 5-50+ (eher jüngere Spieler)

Ort: im Kreis (relativ eng)

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Du fängst an eine Geschichte zu erzählen und forderst alle auf deine Bewegungen/Ausrufe nach zu machen:

Wir sind im Land der Indianer. Es ist früh morgens; die Sonne geht auf und weil wir im Land der Indianer sind, geht sie zweimal auf.

(mit den Armen die Bewegung der aufgehenden Sonne machen).

Der Häuptling wacht auf und beginnt sich zu recken und zu strecken.

(mit den Armen die Bewegung nachmachen)

Er horcht, ob alle Indianer noch schlafen.

(Horchen nachmachen)

Da beginnt er zu rufen: **"Hey Hagenunu, hey Hagenunu, Hagenunu jäh, Hagenunu jäh!"**

Er horcht wieder, doch alles bleibt still. Jetzt ruft er lauter: **"Hey Hagenunu, hey Hagenunu, Hagenunu jäh, Hagenunu jäh!"**

Nun beginnen sich auch die anderen Indianer zu recken und zu strecken und kommen aus ihren Zelten heraus.

(mit den Armen die Bewegung nachmachen)

Sie wärmen sich am Feuer, dann kochen die Indianerfrauen Kaffee und die Indianermänner reiten los zu ihrer Kuh, um Milch für den Kaffee zu holen.

(reiten = schlagen auf Oberschenkel)

Dort angekommen gucken sie erstaunt, denn was sehen sie? Die Kuh ist weg! Schnell reiten sie zurück und erzählen es ihren Frauen. Diese sagen: **"Die Apachen, unsere Feinde, haben bestimmt die Kuh gestohlen! Reitet hin und sucht sie!"**

Und sie reiten los, durch die Wälder *(schlagen auf Oberschenkel)*, über eine Holzbrücke *(schlagen auf das Brustbein)*, dann ein Stück Wüste *(reiben der Oberschenkel)*, und über einen Berg, da kommen die Pferde nur langsam voran. Jetzt geht es dafür ganz schnell wieder bergab. Dann kommt noch ein Stück Wald und noch ein Berg, über den die Pferde rüberkommen müssen, dann wieder herunter. Nun sind sie am Ziel angelangt.

Sie halten nach der Kuh Ausschau. Als sie diese nicht sehen, rufen sie **"Hugemuhmuh"**. Keine Antwort. Sie rufen lauter: **"Hugemuhmuh!"** Sie hören in der Ferne ein **"Muh"**. Schnell reiten sie zu ihrer Kuh und nehmen sie mit nach Hause.

(wie oben reiten sie los: Berg auf – Berg ab – Wald – Berg auf – Berg ab – Wüste – Holzbrücke – Wald)

Die Indianerfrauen freuen sich, ihre Männer und die Kuh wieder zu haben. Sie melken die Kuh, trinken ihren Kaffee und ruhen sich nach dem langen Ritt am Lagerfeuer aus. Der Häuptling raucht seine Pfeife und bald geht die Sonne auch schon unter – und zwar zweimal.

(mit den Armen die Bewegung der aufgehenden Sonne machen).

Die Indianer werden müde, fangen an zu gähnen *(gähnen)* und kriechen in ihre Zelte *(kriechen)*. Bald schlafen alle und man hört einige auch schnarchen *(einschlafen und schnarchen)*. Nur der Häuptling ist noch wach und flüstert:

"Hagenunu, Hagenunu jäh!" und schläft dann auch ein.

Eintrudeln

Schwerpunkt: Vertrauen, Überwindung

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Fallschirm

Ort: Draußen oder in einem großem Raum

Dauer: ab 5 Minuten

Beschreibung:

Zwei Mutige setzen sich Rücken an Rücken mit angezogenen Beinen genau in die Mitte auf das Tuch. Die anderen Teilnehmer fassen das Tuch mit der rechten Hand an und wickeln die beiden vorsichtig ein, indem sie langsam um das Paar herumgehen. Dabei solltet ihr aufpassen, dass das Tuch sich nicht um den Hals der beiden wickelt und ihr das Tuch nicht zu stramm haltet, damit das Paar nicht umkippt. Sind beide gut eingewickelt, schließen sie die Augen und ihr zieht auf ein stummes Zeichen hin das Tuch schnell und kräftig nach außen.

Pünktchen und anderes

Schwerpunkt: Vertrauen, Beobachtungsgabe, evtl. Körperkontakt

Teilnehmerzahl: 8+

Material: Kugelschreiber, evtl. Stoppuhren

Ort: draußen oder drinnen

Dauer: ab 10 Minuten

Beschreibung:

Dieses lustige Körperspiel ist besonders im Sommer zu empfehlen, wenn die Teilnehmer nicht zu dicke Kleidung am Leib tragen müssen. Mit einem Kugelschreiber versteckt jeder an seinem Körper (Intimzonen und die Haare sind natürlich Tabu) fünf Minipünktchen, z.B. auf den Ohrläppchen, hinterm Ellbogen, auf den großen Zehen, an der Schulter und am anderen Arm. Fertig präpariert sich dann jeder Bodypainter seinem Spielpartner oder einer Suchergruppe, die es alle darauf abgesehen haben, die fünf Pünktchen in Sekundenschnelle ausfindig zu machen.

Tipp:

Eine Stoppuhr ist zu empfehlen, so lassen sich die findigsten Pünktchendetektive an der Kürze der benötigten Fahndungszeit erkennen.

Marionettentheater

Schwerpunkt: Vertrauen, Anpassungsfähigkeit, auf den anderen einlassen

Teilnehmerzahl: 4+

Ort: Draußen oder in einem großem Raum

Dauer: 10 Minuten

Beschreibung:

Bei diesem Spiel müssen sich zwei Spieler ganz aufeinander abstimmen. Einer von ihnen stellt nämlich die Marionette dar, der andere ist der Puppenlenker.

Gestartet wird am Boden. Dort liegt die Marionette wie ein Maikäfer auf dem Rücken und beobachtet ganz genau die Handbewegung ihres Meisters. Dieser zieht gerade mit seinen Fingern an einem imaginären Faden, der wohl an den Händen der Puppe befestigt sein muss.

Denn die Marionette gehorcht auf Fingerzeig und bewegt die Arme langsam in die gewünschte Richtung. Dabei sollte übrigens auf einen in etwa gleichbleibenden Abstand zwischen Lenker und Puppe geachtet werden. Auf diese Art führt der Spieler seine Puppe kreuz und quer durch Räume, über Hindernisse und lässt sie am Ende des Theaterstückes wieder langsam zu Boden gleiten.