

# TATORT SPIEL

## DIE SPIELEDATEI 2010



[www.ksj-hamburg.eu](http://www.ksj-hamburg.eu)

### **Regeln für den Spielleiter**

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

#### **Vorüberlegungen**

##### Was ist das Ziel?

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

Mit welcher Gruppe hast du es zu tun? Es gilt, das Spiel auf die Gruppe abzustimmen. Der Spielleiter macht sich Gedanken über die Gruppe und ihre Zusammensetzung.

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

#### **Bereite dich gut vor!**

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

#### **Durchführung**

Leite das Spiel so an, dass alle es verstehen! Der Spielleiter achtet darauf, dass alle Teilnehmer die Erklärungen und Regeln verstehen. Er erläutert das Spiel in kurzen und einfachen Worten. Bei komplizierten Spielregeln ergänzt er seine Anleitung, indem er den Spielablauf mit einem Teilnehmer demonstriert oder in Zeitlupe durchspielt. Außerdem wählt er einen Standpunkt, von dem aus ihn alle sehen können, und spricht laut und deutlich. Um das Spiel anschaulicher zu gestalten, überlegt er sich eine Rahmengeschichte und motiviert so die Teilnehmer. Am Ende der Erklärungen lässt er Raum für Rückfragen und beantwortet diese.

## **Behalte den Überblick!**

Der Spielleiter geht auf Variationsvorschläge der Gruppe flexibel ein und lässt Veränderungen des Regelwerkes zu, um so die Motivation der Teilnehmer zu erhöhen. Wenn sich Spielregeln als ungeeignet erweisen, werden sie von dem Spielleiter geändert, oder ein alternatives Spiel wird von ihm vorgeschlagen. Der Spielleiter sollte möglichst oft selbst mitspielen, denn das fördert den Spielverlauf und die Motivation.

Gib die Spielleitung nicht aus der Hand!

Wer die Regeln erklärt, muss auf deren Einhaltung achten. Der Spielleiter ist dafür verantwortlich, dass die Teilnehmer sich an die Regeln halten. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, dass einige Teilnehmer bewusst oder unbewusst die Regeln übertreten. Dann muss der Spielleiter gegebenenfalls das Spiel unterbrechen und nochmals auf die Regeln hinweisen. Nur der Spielleiter hat das Recht, Regeln zu ändern, das Spiel zu beenden oder frühzeitig abubrechen.

Beende das Spiel!

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

## **Nachbereitung**

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

## **In Kontakt kommen – Spiele zum kennenlernen**

## **Funkerspiel**

Gruppe: ab 10 Personen

Zeit: 15 Minuten

Material: -

Die Mitspieler stehen oder sitzen im (Stuhl-) Kreis. Ein Spieler beginnt zu „funken“, in dem er die beiden Daumen mit der Spitze an die Schläfen drückt und mit beiden Händen winkt. Der rechte Nachbar winkt mit der linken Hand, Der linke mit der rechten Hand. Der Funker funkt jemanden an mit dem Satz: „ Hier Hauptfunker (Name) mit den „Nebenfunkern“ (Name des rechten Nachbarn) und des „Nebenfunkers“ (Name des Linken Nachbarn) funkt an Funker (Name):“ Der „Angefunkte“ muss mit den beiden Nebenfunkern sofort reagieren und in der gleichen Weise funken. Wer sich verspricht, scheidet aus. Er kann sich nun auf dem Boden setzen.

## **Alle die ...**

Die gelbe Socke

Anzahl: ab 10

Material: Stühle

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Ein Teilnehmer hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Er muss sich nun eine Eigenschaft ausdenken, die auf einige Mitspieler zutrifft, z. B. „alle die einen Ohrring haben“, oder „ alle die Turnschuhe tragen“. Nun müssen alle Personen, auf die die Eigenschaft zutrifft aufstehen und versuchen einen andren Platz zu suchen. Auf seinen eigenen Platz darf man sich nicht setzen. Nun bleibt wieder jemand übrig und das Spiel beginnt von vorne. Bei „ alle gelbe Socken“ müssen alle Mitspieler die Plätze wechseln.

## **Namensduell**

Gruppe: 12-20

Alter: ab 8

Zeit: 10-20 Minuten

Material: Bettlaken oder große Decke (oder Schwungtuch)

Der Spielleiter sucht sich noch eine zweite Person aus, die ihm bei der Durchführung des Spiels hilft. Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die Spielleiter halten ein großes Tuch (Bettlaken oder Fallschirm) hoch. Auf beiden Seiten des Tuches nimmt eine Kleingruppe Platz. Die beiden Gruppen dürfen sich nicht sehen. Beide Gruppen suchen nun in aller Stille einen Spieler aus. Diese setzen sich mit dem Gesicht zum Tuch gewandt einander gegenüber. Auf ein vereinbartes Zeichen lassen die Spielleiter das Tuch fallen ,und die beiden Spieler müssen so schnell wie möglich den Namen ihren gegenüber nennen. Wer dies zuerst schafft, darf den anderen Spieler in die eigene Mannschaft mitnehmen. Das Spiel wird fortgesetzt, indem jede Mannschaft wieder eine Person bestimmt, die vor dem Tuch Platz nimmt. Variante A: Statt einer Person können auch zwei Personen vor den Tuch Platz nehmen und so schnell ei möglich die Namen der andrenen nennen. Variante B: Die Spieler sitzen mit dem Rücken zum Tuch und versuchen, anhand der Personenbeschreibung der übrigen Gruppenmitglieder herauszufinden, wer Rücken an Rücken mit ihnen sitzt.

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

Literatur: Kooperative Abenteuerspiele, Gilsdorf/ Kistner, Seite: 3

### **Feuriges Feuerzeug + Varianten**

Gruppe: ab 6 Personen

Zeit: 15 Minuten

Material: -

Alle sitzen in einem Kreis, ein Mitspieler fängt an und sagt: „Ich heiße Egon, wohne in Erlangen und esse gerne Eis“. Zum kennenlernen sollte der Name stimmen, für Wohnort und Speise ist der Anfangsbuchstabe des Vornamens ausschlaggebend. Nun kommt der nächste Spieler in den Kreis. Er stellt zuerst die Person vor die vor ihm in der Mitte war: „Das ist Egon, er wohnt in Erlangen und isst gerne Eis und ich heiße ..., wohne in... und esse gerne ...“. Und so weiter, wobei jeder Spieler alle Gruppenteilnehmer, die vor ihm an der Reihe waren, wiederholen muss.

Literatur: Spielarbeitshilfe, Tips + Themen 31

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

### **Zip-Zap**

Gruppe: ab 10 Personen

Alter: ab 8

Material:-

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte und zeigt auf einen Mitspieler im Kreis. Er sagt dazu jeweils „Zip“ oder „Zap“. Bei Zap muss der angesprochene den Namen des rechten Nachbarn sagen, bei „Zip“ den Namen des linken Nachbarn. Er hat dazu drei Sekunden Zeit. Wenn die Antwort falsch ist, muss der Angesprochene in die Mitte.

Literatur: Jürgen Gassner ESK, Seite: 32

### **Assoziationskette**

Gruppe: ab 5 Personen

Alter: ab 12

Minuten: ca. 10 Minuten

Material:-

Alle Mitspieler sitzen am besten im Kreis. Nun fängt der Spielleiter an, einen Begriff zu sagen, z. B. Schule. Der nächste muss nun etwas sagen, was ihm zu diesem Begriff spontan einfällt. So setzt sich das Spiel fort. Jeder sagt etwas auf den Begriff des Vorgängers. Nach

einiger Zeit hält der Spielleiter das Spiel an und nun muss versucht werden alle Begriffe rückwärts der Reihe nach aufzusagen.

Literatur: Jürgen Gassner ESK; Seite: 7

## **Spiele im Kreis**

### **Kissenrennen**

Wer gewinnt die Formel 1?

Ziel: Kooperation, Bewegung,

Gruppe: Kleingruppen, 10-50 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: 2 Kissen

Achtung: Eine gerade Teilnehmeranzahl ist erforderlich.

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis und zählen abwechselnd ab, so dass zwei Kleingruppen entstehen (1, 2, 1, 2, 1...). Ein Spieler der ersten Gruppe und ein Spieler der zweiten Gruppe, die sich im Stuhlkreis gegenüber sitzen, erhalten je ein Kissen. Auf ein Zeichen des Teamers hin wird das Kissen im Uhrzeigersinn jeweils immer zum nächsten Spieler der eigenen Mannschaft weitergegeben, bis ein Kissen das andere überholt hat. Die gegnerische Mannschaft darf das Kissen nicht aufhalten

Variation:

- § Der Spielleiter ruft mitten im Spiel: „Richtungswechsel!“ und das Kissen muss in die entgegengesetzte weitergegeben werden.

### **Kotzendes Känguru**

Ein Besuch im Zoo und anderswo

Ziel: Reaktionsschnelligkeit, Bewegung

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-30 Personen

Zeit: 15 Minuten

Material: -

Alle Spieler stehen in einem Kreis. Der Spielleiter stellt einige Figuren aus der unten stehenden Liste mit den entsprechenden Bewegungen vor. Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte des Kreises, zeigt auf einen Mitspieler und nennt eine Figur. Dieser Spieler muss nun in Zusammenarbeit mit seinem linken und rechten Nachbarn die genannte Figur darstellen. Unterläuft einem der Spieler dabei ein Fehler oder reagiert zu langsam, darf er in die Mitte wechseln.

- § Elefant: Der mittlere Spieler stellt mit seinen Armen den Rüssel des Elefanten dar. Die beiden Nachbarn deuten mit ihren Armen die großen Ohren an.
- § Das kotzende Känguru: Der mittlere Spieler deutet mit seinen Armen den Beutel des Kängurus an. Die beiden Nachbarn täuschen geräuschvoll das Erbrechen in diesen Beutel vor.

- § Ente: Der mittlere Spieler stellt mit seinen Händen den Schnabel der Ente dar. Der linke und rechte Nachbar gehen in die Hocke, drehen sich um und wackeln dabei mit ihrem Hinterteil.
- § Kuh: Der mittlere Spieler kniet sich auf den Boden. Der linke und rechte Nachbar deuten das Melken der Kuh an.
- § Toaster: Der linke und die rechte Nachbar stehen sich mit ausgestreckten Armen gegenüber. Der mittlere Spieler stellt das Toastbrot dar, das auf der Stelle hüpf und „ping, ping“ ruft.
- § Mixer: Der Spieler in der Mitte legt ihre Zeigefinger auf die Köpfe seiner Nachbarn. Diese drehen sich dabei wie Rührstäbe um sich selbst.
- § Waschmaschine: Der linke und rechte Nachbar stellen mit ihren Armen das Gehäuse einer Waschmaschine dar. Der mittlere Spieler dreht darin seinen Oberkörper und den Kopf.
- § Fernseher: Der rechte und linke Nachbar stellen mit ihren Armen den Fernseher dar. Die mittlere Person streckt ihren Kopf durch den Bildschirm und spielt eine beliebige Fernsehsequenz nach.

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

### **Nummernorakel**

Wer kann am besten schleichen?

Ziel: Gruppe im Blick haben, Sinne schärfen

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-20 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: Augenbinde, Stuhlkreis

Nachdem alle Mitspieler durchnummeriert wurden, steht ein Spieler mit verbundenen Augen in der Mitte eines Stuhlkreises und ist das Nummernorakel. Die restlichen Spieler setzen sich auf die Stühle. Die Aufgabe des blinden Spielers ist es nun, zwei Nummern zu nennen, die dann ihre Plätze wechseln müssen. Das Nummernorakel versucht dabei, einen der beiden Spieler bei dem Platztausch zu orten und zu berühren. Schafft er dies, wird der ertappte Spieler zum Nummernorakel. Schafft er dies nicht, nennt er erneut zwei Nummern, die ihre Plätze tauschen.

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

## **Tischklopfen**

Gruppe: ab 8  
Zeit: 10-15 Minuten  
Material: --

Alle Mitspieler sitzen um einen oder mehrere Tische. Alle legen ihre Hände mit der Handfläche nach unten auf den Tisch und zwar so, dass man jeweils eine Hand zwischen der rechten bzw. linken Nachbarn legt. So hat jeder zwei Hände zwischen seinen. Der Spielleiter startet nun, indem er mit der Handfläche auf den Tisch klopft und eine Richtung vorgibt. Nun muss immer einer nach dem anderen klopfen, wie eine Art Laola auf dem Tisch. Wird zweimal geklopft, so ändert sich die Richtung. Klopft ein Mitspieler falsch, so muss er diese Hand herausnehmen. Das Spiel endet mit den letzten beiden, die übrigbleiben.

Literatur: Jürgen Gassner ESK; Seite: 38

## **Parlamentsbank**

Welche Partei hat den besten Überblick?  
Ziel: Strategien entwickeln, Konzentration und Merkfähigkeit fördern  
Gruppe: Gesamtgruppe, 12-30 Personen  
Zeit: 15 Minuten

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

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

Dazu darf sich der Politiker, der links von dem freien Stuhl sitzt, einen anderen Politiker (aus der eigenen oder aus der anderen Partei) zu sich wünschen, der sich auf den freien Stuhl setzt. Danach ist der linke Nachbar des freigewordenen Stuhls an der Reihe. Durch geschicktes Aufrufen der Mit- und Gegenspieler müssen die Mannschaften nun versuchen, die Parlamentsbank ausschließlich mit Politikern der eigenen Partei zu besetzen. Ist dies gelungen, ist die Spielrunde zu Ende.

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

### **Variation:**

- § Die Spieler schreiben vor Beginn des Spiels ihren Namen auf einen Zettel, ziehen einen Namenszettel und nehmen den gezogenen Namen an. Da niemand die gezogenen Namen der Mitspieler kennt, können diese erst durch Ausprobieren herausgefunden werden.
- § Um noch mehr Verwirrung zu stiften, können der Spieler, der sich einen anderen Spieler herbeiwünscht, und der Spieler, der herbeigewünscht wird, ihre Namenszettel tauschen.

## **Reifenjagd**

Welcher Reifen ist der Schnellste?

Ziel: Kooperation, Koordination, Bewegung

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-50 Spieler

Zeit: 5-10 Minuten

Material: Gymnastikreifen

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

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

### **Variation:**

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

## **Squird**

Gruppe: 6 – 99 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: -

Ort: Kreis, indoor wie outdoor

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

**Wichtig:** Das Spiel lebt von seiner Geschwindigkeit, die vom Spielleiter bestimmt wird. Er entscheidet im Zweifelsfall auch, wer ausscheidet.

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



## **Wochenmarkt in Buxtehude**

Die dümmsten Bauern haben die besten Standplätze

Ziel: Bewegung, Koordination

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-30 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: Stuhlkreis

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

## **Zeitungsschlagen**

Wer erwischt den Zeitungsjungen?

Ziel: Reaktionsschnelligkeit fördern, Bewegung, Namen lernen

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-30 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: Stuhlkreis, zusammengerollte Zeitung oder Schaumstoffstab, Eimer

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

In Amerika trägt ein Zeitungsjunge mit seinem Fahrrad Zeitungen aus, indem er sie vor die Haustüren der Abonnenten wirft. Weil er es sehr eilig hat, zielt er nicht genau und trifft mit der Zeitung einen Abonnenten, der gerade die Haustür öffnet. Dieser nimmt verärgert die Zeitung, läuft hinter dem Zeitungsjungen her und schlägt ihn mit der Zeitung zurück.

In Deutschland sitzen die Abonnenten in einem Stuhlkreis. Der Zeitungsjunge steht mit einer Zeitung in der Hand in der Mitte des Kreises. Dann berührt er das Bein eines Abonnenten im Stuhlkreis und legt die Zeitung in einen Eimer, der in der Mitte des Kreises steht. Nachdem der Abonnent berührt wurde, versucht er, möglichst schnell die Zeitung aus dem Eimer zu nehmen und den Zeitungsjungen damit zu berühren, bevor er sich auf seinen frei gewordenen Platz setzt. Gelingt ihm das, muss der Zeitungsjunge in der Mitte des Kreises bleiben und sein Glück erneut versuchen. Erwischt er den Zeitungsjungen nicht, muss er die Zeitung austragen.

### **Variation:**

- § Bei einer größeren Gruppe können zwei Zeitungen eingesetzt werden.
- § Vor dem Berühren des Spielers muss ihr Name genannt werden.

## **Eisloch, Pinguin, Fische und Co**

Das Strategiespiel für Denker  
Gruppe: bis 12  
Alter: ab 10  
Zeit: 10-30 Minuten  
Material: 3 Würfel

Jemand in der Spielrunde würfelt mit drei Würfeln. Einer, der das Systemspiel kennt, erklärt, was er auf den Würfeln sieht. Er interpretiert das Würfelbild und die anderen sollen mit jedem neuen Wurf und immer neuen Erklärungen herausfinden, wann denn nun „was“ zu sehen ist. Er sagt z.B. Ich sehe 2 Eislöcher, 6 Pinguine und 9 Fische. Erklärung: Ein Eisloch ist zu sehen, wenn ein Würfelauge in der Mitte steht (bei 1, 3 und 5). Pinguine stehen nur um Eislöcher herum. Fische schwimmen unter dem Eis: Alle Würfelaugen auf der Unterseite der Würfel. Zusätzlich kann man noch am Horizont Eisbären auftauchen lassen (anzahl der Finger auf dem Tisch)

## **Bewegungsspiele - Action**

### **Pärchensuchspiel**

Hanni sucht Nanni  
Ziel: Bewegung, Schnelligkeit  
Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spielerinnen  
Zeit: ca. 10 Minuten  
Material: Namenszettel mit Pärchen, CD-Recorder, Musik

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

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

## **Bierdeckelschlacht**

Auf die Deckel, fertig, los!

Ziel: Bewegung, Reaktionsschnelligkeit

Gruppe: Kleingruppen, Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 10 Minuten

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

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

### **Variation:**

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

## **Jamaquak**

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

Körperhaltung der Jamaquaks: Ihr Rücken ist verkrümmt (sie fassen mit den Händen an ihre Knöchel), sie können nur mehr rückwärts gehen und geben klägliche Fieplaute von sich.

Ein Seil liegt im Kreis stellt die Insel dar.

## **Bodyguard**

Ein Groupie kommt selten allein

Ziel: Bewegung, Koordination

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 12 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: weicher Ball

Die Mitspieler stehen im Kreis. Nachdem ein Teilnehmer zum Superstar, ein andere zu seinem Bodyguard bestimmt wurden, stellen beide sich in die Mitte des Kreises. Jetzt versuchen die Mitspieler aus dem Kreis, den Superstar mit einem weichen Ball zu treffen. Sein Bodyguard muss dies verhindern. Falls der Star getroffen wird, muss der Spieler, der getroffen hat, als Bodyguard in die Mitte, der vorherige Bodyguard wird zum Superstar.

## **Variationen:**

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

### **Das etwas andere Chaosspiel**

Leichter gesagt als getan!

Ziel: Chaos, Bewegung

Gruppe: Gesamtgruppe, 6-20 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: Arbeitsaufträge

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

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

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

### **Cola-Fanta-Spiel**

Softdrinks zum Selberhüpfen

Ziel: Bewegung

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: Seil

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

**Tipp:** Je schneller die Kommandos kommen, desto witziger ist es.

### **Schlafender Geizhals**

Gruppe: 10- 20 Personen

Zeit: 15 Minuten

Material: Augenbinde, Gegenstand z.B. ein Schlüssel

Ein Mitspieler spielt den schlafenden Geizhals, der seinen Schatz hütet. Er sitzt dabei auf dem Boden (oder auf einem Stuhl) und vor ihm liegt ein „Schatz“(o. g.)

Der Geizhals hat große Angst, dass ihm sein Schatz einmal geklaut wird, deshalb passt er gut auf. Aber auch der größte Geizhals wird irgendwann müde und schläft ein. Deshalb hat er die Augen verbunden.

Alle Umstehenden stehen oder sitzen mindestens 5-6 Meter entfernt im Kreis um den Geizhals herum und schleichen sich auf ein Startkommando hin an. Der Geizhals hat einen sehr leichten Schlaf und hört jedes Geräusch. Wenn er etwas hört, deutet er in die entsprechende Richtung. Der Geräuschverursacher muss daraufhin stehen bleiben und darf sich nicht weiter anschleichen. Der Spielleiter muss im Zweifelsfall entscheiden, ob der Geizhals auf eine bestimmte Person gezeigt hat.

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

Variante für sehr heiße Sommertage: Der Geizhals deutet nicht mit dem Finger, sondern er spritzt mit einer Wasserpistole oder mit einem Wasserspender. Wer nass wird, muss stehen bleiben.

Literatur: Kunterbuntes für Kinder, Tipps + Themen, Seite: 1

### **Drachenschwanz jagen**

Gruppe: ab 10 Personen

Zeit: 10-20 Minuten

Material: Tücher

Alle Teilnehmer stehen hintereinander und halten sich an den Schultern fest. Sie bilden einen Drachen. Bei Beginn des Spieles muss nun der erste der Schlange versuchen das Tuch hinten im Gürtel des letzten zu fangen, doch man darf nicht loslassen. Ist das Tuch gefangen, so werden die Positionen gewechselt.

Es können auch immer mehrere Drachen gegeneinander antreten.

Literatur: New Games 1, Seite: 47

### **Auf geht´s „Goofie!“**

Gruppe: ab 12

Alter: ab 12

Zeit: 10-20 Minuten

Material:-

„Goofie“ ist ein sanftes, freundliches Wesen, das wächst. Wenn es darum geht, dass Leute miteinander in Kontakt kommen und sich dabei wohl fühlen – Goofie macht´s möglich. Goofie wird von allen Mitspielern aufgesucht, bzw. sie suchen seinen Kontakt. Alle wollen ein Teil von ihm werden. Stellt euch in einer lockeren Gruppe auf, schließt sie Augen und beginnt umherzuwandern. Wenn ihr auf jemanden trifft, dann schüttelt ihm die Hand und fragt: „Goofie?“ Kommt von ihr ein fragendes „Goofie?“ zurück, dann war sie´s nicht. Mit geschlossenen Augen sucht ihr weiter. Während alles Händeschüttelnd umherirrt und nach „Goofie?“ fragt, flüstert der Schiedsrichter einem der Spieler zu, dass er Goofie ist. Da Goofie sehen kann öffnet sie die Augen. Wenn einer von euch mit ihr zusammentrifft, ihr die Hand reicht und jene sanfte Frage stellt, kommt keine Antwort. Fragt noch einmal, um ganz sicher

zu gehen „Goofie?“- Wieder keine Antwort: Super! Ihr habt Goofie gefunden. Jetzt dürft ihr auch die Augen öffnen, denn ihr seid nun Teil von Goofie, deren Hand ihr Festhaltet. Die freie Hand bleibt zum Händeschütteln, wenn jemand mit euch zusammenstößt. Aber gebt keine Antwort, wenn er euch fragt. So wächst Goofie mehr und mehr. Goofie kann sich immer nur an ihren Enden verlängern. Wenn ihr also zwei Hände gleichzeitig zu fassen kriegt, so habt ihr Goofie irgendwo in der Mitte erwischt. Tastet euch entlang, bis eine freie Hand euch aufnimmt. Bald haltet ihr euch alle glücklich und zufrieden an der Hand. Wenn auch der Letzte mit Goofie vereint ist und die Augen öffnet, bricht sie ihr Schweigen mit einem Jubelruf.

Literatur: New Games 1, Seite: 131

## **Evolution**

Am Anfang war die Zelle

Ziel: Bewegung, Kontaktaufnahme

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: -

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

Die Entwicklungsstufen werden folgendermaßen dargestellt:

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

Huhn: Die Teilnehmer watscheln in der Hocke und gackern.

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

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

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

## **Hase und Igel**

Wer bietet dem Igel Unterschlupf?

Ziel: Bewegung, Koordination

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: -

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

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

## **Ich dreh am Rad**

Alles dreht sich, alles bewegt sich

Ziel: Bewegung, Chaos

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 5 Spieler

Zeit: 5 Minuten

Material: -

Ein Spiel, bei dem sich das Chaos von selbst einstellt. Jeder Mitspieler sucht sich in Gedanken einen anderen Mitspieler aus. Auf ein Kommando des Spielleiters versucht jeder Spieler seine auserwählte Person sieben Mal zu umrunden. Wer es in diesem Chaos schafft, seine Person zu umrunden, hat gewonnen und ruft laut: „Durchgedreht!“

## **Indianerausbildung**

Wo sind all die Indianer hin?

Ziel: Bewegung, Sensibilisierung

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 20 Minuten

Material: 3 Wäscheklammern für jeden Mitspieler

Teil 1: Welcher Jungindianer pirscht sich am besten lautlos an?

Es gibt einige Jungindianer, die jeweils mit fünf Giftpfeilen (Wäscheklammern) ausgestattet sind. Die übrigen Altindianer liegen auf dem Boden und schließen die Augen. Die Aufgabe der Jungen ist es nun, die Giftpfeile an den Alten zu befestigen, ohne dass sie es merken. Spürt aber ein Altindianer die Befestigung der Wäscheklammer, rügt er dies durch ein tiefes „Möp!“ Der Jungindianer muss diese Klammer entfernen und sein Glück erneut versuchen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Jungindianer ihre Giftpfeile befestigt haben.

Teil 2: Wer befreit sich von den Giftpfeilen?

Jeder Indianer bekommt drei Giftpfeile (Wäscheklammern), die er an seiner Kleidung befestigt. Während alle wild durcheinander laufen, muss nun jeder versuchen, die Giftpfeile an der Kleidung des anderen Indianers zu befestigen. Der Indianer, der sich von allen

Klammern befreien konnte, kann sich an den Spielfeldrand retten. Das Spiel ist beendet, wenn die letzten Indianer mit Giftpfeilen übersät herumirren.

Teil 3: Wer schmückt sich mit fremden Federn?

Jeder Indianer bekommt drei Federn (Wäscheklammern), die er an seiner Kleidung befestigt. Die Aufgabe jedes Indianers ist es nun, sich mit möglichst vielen fremden Federn zu schmücken. Dazu versucht er, den anderen Indianern die Federn zu klauen und diese an der eigenen Kleidung zu befestigen. Der Spielleiter stoppt das Spiel nach einiger Zeit und der Indianer mit den meisten Klammern hat gewonnen.

### **Karten sortieren**

Was man nicht im Kopf hat, hat man in den Beinen

Ziel: Zusammenarbeit, Bewegung

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 15 Minuten

Material: 8 Spielkarten pro Mannschaft

Achtung: Für jede Mannschaft muss es einen Spielleiter geben.

Die Gesamtgruppe wird in mehrere, gleich starke Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft hat einen Spielleiter, der etwa zehn Meter von der Gruppe entfernt steht. Er hält acht Spielkarten gefächert und unsortiert in der Hand, so dass die Spieler sie nicht sehen können. Innerhalb jeder Mannschaft laufen die Spieler abwechselnd zum Spielleiter und ziehen blind eine Spielkarte. Ziel ist es, die Spielkarten in der richtigen Reihenfolge, also von der niedrigsten zur höchsten Karte, zu ziehen. Greift ein Spieler die falsche Karte, steckt er diese wieder an die gleiche Stelle, läuft zurück zur Gruppe und das nächste Gruppenmitglied läuft los. Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten in der richtigen Reihenfolge gezogen wurden.

### **Katz und Maus im Kreis**

Die Maus dreht durch!

Ziel: Bewegung, Kooperation

Gruppe: Gesamtgruppe, 10-20 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: -

Achtung: Der Untergrund sollte nicht rutschig sein.

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



## **Katz und Maus im Labyrinth**

Rettet das Labyrinth die Maus?

Ziel: Bewegung, Kooperation

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 11 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: -

Achtung: Der Untergrund sollte nicht rutschig sein.

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

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

### **Variante:**

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

## **Bayrisch Bulldock**

Anzahl: 8-10 Spieler

Zeit: 5 Minuten

Material: -

Ein Spieler steht allein anderen Mitspielern gegenüber - wie beim „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann“. Der Einzelspieler ruft laut „Bayrisch“, die anderen schreiben „Bulldock“ und laufen los. Der Einzelne muss versuchen, einen der anderen zu fangen und hochzuheben, so dass dieser überhaupt keinen Bodenkontakt mehr hat. Gelingt das, hat er einen Helfer. Das Spiel ist beendet, wenn alle anderen auf diese Art, und Weise gefangen wurden. Alle Tricks und Hebegriffe sind erlaubt!

Literatur: Arbeitshilfe Spiele, Tipps + Themen; Seite: 5

## **Haie und Gerettete**

Gruppe: 10 Personen

Material: Seil

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt.

Auf einer Insel (Der Spielleiter legt aus einem Seil einen Kreis auf den Boden), die sich in der Mitte des Raumes befindet, steht die eine Hälfte der Gruppe- und außen im Raum, im Ozean, stehen die anderen – die Haie.

Die Aufgabe der Geretteten besteht darin, die Haie auf die Insel zu ziehen und die Aufgabe der Haie ist es die Geretteten in den Ozean zu ziehen. Wird eine Person zu gegnerischen Mannschaft gezogen nimmt sie deren Identität an z. B. ein Geretteter landet im Ozean und wird zum Hai. Ende des Spiels ist, wenn alle Teilnehmer Hai oder alle Gerettete sind.

## **Pferderennen**

Gruppe: ab 10 Personen

Alter: ab 6

Material: --

Alle Teilnehmer knien ganz eng auf dem Boden (oder sitzen im Stuhlkreis). Der Spielleiter ist Reporter bei einem Pferderennen, er spielt auch mit. Start (alle klatschen mit den Händen auf die Oberschenkel oder auf den Boden). Rechtskurve (alle Oberkörper gehen nach rechts). Usw....

Weitere Möglichkeiten: Hürde (alle Springen hoch), Hürde mit Wassergraben (hochspringen und danach schütteln). Vorbei an der Tribüne mit Kreischenden Frauen (alle kreischen), vorbei an der Tribüne der enttäuschten Männer (alle machen puuuuh), vorbei an der Tribüne der Fotografen (klick, klick, klick), vorbei an der Tribüne des Präsidenten (alle halten die Hand zum Kopf als Gruß), Endspurt (alle geben noch einmal das Letzte), Zielfoto (alle grinsen).

Literatur: Jürgen Gassner ESK; Seite: 8

## **Klebriges Popcorn**

Hüpfst du noch oder klebst du schon?

Ziel: Bewegung, Auspowern

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Spieler

Zeit: 5 Minuten

Material: -

Die Gesamtgruppe steht in einem abgesteckten Spielfeld. Alle Teilnehmer sind Maiskörner, die hüpfen und dabei „heiß, heiß“ rufen. Der Spielleiter wählt einen Teilnehmer aus, welcher zu Popcorn wird, „pop, pop“ ruft und hüpfend versucht, die restlichen Mitspieler zu fangen. Wird ein Teilnehmer gefangen, wird er auch zu Popcorn und zu einem weiteren Fänger. Das Spiel ist beendet, wenn alle Maiskörner zu Popcorn geworden sind.

### **Variationen:**

- § Das Popcorn kann auch zusammenkleben und muss an den Händen gefasst die Maiskörner fangen.

## **Kotztütenrallye**

Sicherheit geht vor!

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Spielern

Zeit: 10 Minuten

Material: Butterbrotstüten, Stühle, Papierkorb

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

Für Flugreisen mit Gruppenkindern ist ein besonderes Sicherheitstraining erforderlich. Dazu wird eine konkrete Notsituation im Flugzeug nachgestellt. Anhand dieser Situation sollen die Gruppenleiter lernen, dass sie, wenn ein Kind sich übergeben hat, schnell die Kotztüte entsorgen müssen. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Die beiden Gruppen setzen sich nun jeweils in eine Reihe nebeneinander, so dass sich gegenseitig ansehen. Jeder Teilnehmer sitzt dabei auf einer Kotztüte. Mit dem Startsignal pusten die Ersten jeder Gruppe ihre Tüten auf, lassen sie mit der Hand platzen und umrunden die komplette Reihe der eigenen Mannschaft. Dabei müssen sie zudem um einen Mülleimer herum laufen und dort ihre Tüten hinein werfen. Von der gegnerischen Mannschaft dürfen sie nicht behindert werden. Sobald dieser Mitspieler wieder an seinem Platz sitzt, bläst der zweite Mitspieler seine Tüte auf, lässt sie platzen und rennt los. Die Mannschaft, bei der alle Mitglieder einmal gelaufen sind, hat gewonnen.

## **Krabbencatchen**

Es lebe die Arschhirnkrabben-Königin

Ziel: Bewegung, Auspowern

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Spieler

Zeit: 10 Minuten

Material: -

Achtung: Die Gruppe sollte nicht zu stürmisch spielen.

Keine Armbanduhren oder Ringe tragen. Schuhe ausziehen.

Dieses Spiel erfordert viel Körperkontakt.

An einsamen Stränden in der Karibik gibt es die seltenen Arschhirnkrabben. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass ihr Gehirn im Hintern sitzt. Wenn bei ihnen der König stirbt, wird durch einen Kampf unter allen Krabben der neue Arschhirnkrabben-König ermittelt, und dies geschieht so:

Alle Spieler sind Arschhirnkrabben und laufen auf ihren Händen und Füßen, so dass der Hintern zum Boden zeigt, ihn jedoch nicht berührt. Ziel ist es, die anderen Krabben zu Fall zu bringen, so dass ihr Hintern zu Boden geht und sie nicht mehr denken können und aus dem Spiel ausscheiden. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch eine Krabbe läuft. Diese wird zum König ernannt.

## **Oma, Jäger, Löwe**

Lasst euch nicht fangen!

Ziel: Bewegung

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 8 Personen

Zeit: 10 Minuten

Material: drei Seile oder Kreide

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

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

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

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

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

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

## **Familie Mayer im Zoo**

Gruppe: ab 16 Personen

Alter: Minuten: 20

Material: 2 Stuhlreihen, Punkteliste

Es werden zwei Familien Meyer gebildet (je 8 Personen und mehr) die gegeneinander antreten. Jede Familie besteht aus Vater, Mutter, Susi, Peter, Dackel Waldemar und deren Zoo: Affen, Löwen, Elefanten und sitzt in einer Reihe der anderen gegenüber. Die Geschichte wird vorgelesen und immer wenn Personen oder Tiere erwähnt werden, müssen diese einmal um die Gruppe herum um die Wette laufen z. B. „Peter und Susi rennen ins Bad“: Peter1, Peter2 und Susi1, Susi2 springen auf und laugen so schnell wie möglich um die jeweilige Mannschaftsstuhlreihe. Bei „Zoo“ laufen alle Affen, Löwen und Elefanten, beim

Stickwort „Familie“ laufen Vater, Mutter, Susi, Peter und Waldemar. Welche Gruppe als erste wieder komplett aus seinem Platz sitzt, bekommt einen Punkt. Es ist sinnvoll erst weiterzulesen, wenn alle wieder sitzen! Vorsicht beim Laufen! An den Wendepunkten (Vater und Elefant) sollten nicht gerade „Fliegengewichte“ sitzen. Wenn Familie Meyer mit dem meisten Punkten hat gewonnen.

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

Literatur: Spielarbeitshilfe, Tips +Themen 31; Seite: 21

### **Augen auf: Verstecken- Entdecken**

Gruppe: ab 5 Personen

Alter: ab 6

Zeit: 10- 20 Minuten

Material: 10 – 15 diverse Gegenstände

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

## **Ostfriesische Schatzsuche**

Watt `ne Leitung

Ziel: Bewegung, Konzentration, Wettkampf

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 12 Spieler

Zeit: 15 Minuten

Material: 2 x 4 Karten, Stühle

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt, die sich jeweils in einer Reihe hintereinander hinsetzen. Vor den beiden ersten Spielern liegen vier unterschiedliche Farbkarten. Für jede Farbe wird ein Klopfzeichen festgelegt, das als Impuls von hinten nach vorne von Gruppenmitglied zu Gruppenmitglied weitergegeben wird. Der Spielleiter besitzt ebenfalls diese vier Karten und zeigt nun den beiden Spielern, die am Ende der Reihe sitzen, eine dieser Karten. Diese Farbe wird nun durch das jeweilige Klopfzeichen bis zum ersten Mitspieler weitergegeben. Dieser nimmt die entsprechende Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die als erste die richtige Karte zeigt, darf um einen Platz nach vorne rutschen, so dass der erste Mitspieler zum letzten Mitspieler wird. Falls eine falsche Karte aufgenommen wird, muss die Mannschaft einen Platz zurück rutschen. Sieger des Spieles ist die Mannschaft, die zuerst einmal ganz durchgerutscht ist.

§ Anstatt Farben können auch Spielkarten oder Zahlen gezeigt werden.

## **Pfannenbaseball**

Ich brat dir einen

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 10 Spieler

Zeit: 20 Minuten

Material: alte Pfanne, Softball

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

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

**Tipp:** Die Gruppenmitglieder werden von ihrer Mannschaft lautstark angefeuert.

## **Supermarkt**

Geiz ist geil!

Ziel: Bewegung, Wettkampf

Gruppe: Gesamtgruppe, ab 12 Spieler

Zeit: 10 Minuten

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

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

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

## **Asteroiden**

Ziel: Bewegung

Gruppe: 6-12 Alter: ab 12

Zeit: 10- 20 Minuten

Material: pro Spieler ein Ball

Jeder Mitspieler bekommt einen weichen kleinen Softball, der keine Schmerzen verursacht, wenn man damit getroffen wird. Die Gruppe soll sich in der Mitte eines festgelegten Feldes im Kreis aufstellen. Der Rücken ist dabei zur Innenseite des Kreises gewandt. Auf ein verabredetes Signal des Spielleiters werfen alle ihr Bälle über die Schulter ins Innere des Kreises. Dann drehen sich alle um und versuchen, einen Ball aufzuheben und mit diesem Ball einen Mitspieler abzuwerfen. Jeder darf so viele Bälle vom Boden aufheben, wie er will und kann. Wird er von einem Ball getroffen, so scheidet er aus. Dies macht er dadurch deutlich, dass er sich auf den Boden kniet. Gewinner ist, wer übrigbleibt. Ab getroffene Spieler rollen die Bälle, die sie noch in der Hand haben, einfach in irgendeine Richtung ins Spielfeld. Variante A: Ausgeschiedene Mitspieler kann wieder Mitspielen, wenn sie einen Ball aufheben, der in ihrer Nähe vorbeirollt. Variante B: Ausgeschiedene Mitspieler können wieder ins Spiel eingreifen, wenn es ihnen gelingt, einen aktiven Spieler zu berühren. Dies muss sich dann an ihrer Stelle auf den Boden knien und seine Bälle von sich rollen. Für beide Varianten gilt, dass die ab getroffenen Spieler sich nicht am Boden Fortbewegen dürfen, ihr Aktionsradius ist auf die Reichweite ihrer Arme begrenzt. Kommentar Während die einfache Form des

Spiels relativ schnell endet und in mehreren Runden gespielt werden kann. Gleichzeitig wird, insbesondere bei jüngeren Gruppen, hier oft die Frage nach Ehrlichkeit und Fairness aufgeworfen.

**Bei Fragen zur Gruppenleiter Aus- und Weiterbildung melde dich gerne bei:**

Christoph Aperdannier

[Christoph.aperdannier@kjh.de](mailto:Christoph.aperdannier@kjh.de)

040/ 227216- 21

**Quellenangaben:**

Eine Vielzahl der Methoden sind aus folgenden Büchern entnommen

§ **Tatort Kurs**

Praxishandbuch für die Gruppenleiterausbildung

Hrsg: Hauptabteilung Seelsorge, Bischöfliches Generalvikariat Münster.

ISBN:978-3-937961-48-4

**dialog**verlag 2007, Münster.

§ **Baustelle Spiel**

Dekanatsjugendbüro Freren. 2004, Freren.

§ **SMP – Programm: KSJ Augsburg**