

Freundschafts- kreise



**Das fehlende Glied
in der Missionsarbeit**

Heft 2: Spiele



Impressum

Freundschaftskreis
Das fehlende Glied in der Missionsarbeit

Heft 2: Gruppen-Spiele
Autor: Amy Tarita

Herausgegeben von und zu beziehen über:
Kirche der Siebenten-Tags-Adventisten
Abteilung Predigtamt
Prager Straße 287 | A-1210 Wien | Österreich

info@adventisten.at | +43 1 31 993 01

Copyright 2017: Abteilung Predigtamt der Kirche der Siebenten-Tags-Adventisten

2. Ausgabe: 4 | 2019

Spendenkonto: Kirche der S. T. Adventisten
BIC: BKAUATWW
IBAN: AT42 1100 00074122 4000

Die Bibelzitate sind – falls nichts anderes vermerkt ist – entnommen aus:
Bibel nach der Übersetzung Martin Luthers (revidierter Text 1984),
durchgesehene Ausgabe in neuer Rechtschreibung, © 1999 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart
Hoffnung für alle – Die Bibel (revidierte Fassung), © 1983, 1996,
2002 International Bible Society, Brunnen-Verlag, Basel und Gießen

76 Spiele

Warum spielen?

Spiele und Spaß lockern die Stimmung in einer Gruppe auf, man lernt einander besser kennen, man wächst zusammen – die Beziehungen untereinander werden enger.

Hinweis: Der Leiter einer Gruppe sollte sich so weit wie möglich an den Spielen beteiligen anstatt nur die Anweisungen zu geben und Spielleiter bzw. Schiedsrichter zu sein.

| Inhaltsverzeichnis | | Kategorie | Seite |
|--------------------|--------------------------------|-----------|-------|
| 1. | Arrangement | | 7 |
| 2. | Aufgaben erraten und ausführen | | 7 |
| 3. | Aufstehen | ZA | 8 |
| 4. | Augen wiedererkennen | | 8 |
| 5. | Augenzahl | | 8 |
| 6. | Balance | | 9 |
| 7. | Bauen | ZA | 9 |
| 8. | Bauen ohne Worte | ZA | 9 |
| 9. | 3 Begriffe | KL | 10 |
| 10. | Beschreibe mich | | 10 |
| 11. | Bildergeschichte | ZA | 10 |
| 12. | Blinde Geometrie | ZA, D | 11 |
| 13. | Blatt wenden | ZA | 11 |
| 14. | Blindenparcour | D | 11 |
| 15. | Blinde Seilformen | ZA, D | 12 |
| 16. | Blind und Stumm | | 13 |
| 17. | Briefe schreiben | | 13 |
| 18. | Charakterzüge | | 13 |
| 19. | Deckenspiel | ZA | 14 |
| 20. | 1 Ente – 2 Beine | | 14 |
| 21. | Farbklopfspiel | | 14 |
| 22. | Fotolotto | | 15 |
| 23. | Gemeinsamkeiten | KL | 15 |
| 24. | Gernhabekuchen | KL | 15 |
| 25. | Glasplatte | ZA | 16 |
| 26. | Gruppenfoto | ZA | 16 |
| 27. | Hurrikan | | 16 |
| 28. | Ich sehe etwas | | 17 |
| 29. | „Ich“ bin | | 17 |
| 30. | Immer im Viereck rum | ZA | 18 |
| 31. | Klebeband | | 18 |
| 32. | Klopapier | KL | 18 |
| 33. | Knödel Oma | ZA | 19 |
| 34. | Knoten lösen | ZA | 19 |
| 35. | Lebende Kamera | D | 19 |
| 36. | Lego | | 20 |

| | | | |
|-----|-------------------------|-------|----|
| 37. | Luftballon | | 20 |
| 38. | Mein Bild | KL | 20 |
| 39. | „Menschen“ malen | | 21 |
| 40. | Menü | | 21 |
| 41. | Miteinander | ZA | 21 |
| 42. | Modeschau | | 22 |
| 43. | Mund voll | D | 22 |
| 44. | Murmelbahn | ZA | 23 |
| 45. | Nagelprobe | | 23 |
| 46. | Name | KL | 24 |
| 47. | Pullover Ralley | ZA | 24 |
| 48. | Reifenrennen | | 24 |
| 49. | Richtungs-/ Ballwechsel | | 25 |
| 50. | Stäbchenspiel | | 25 |
| 51. | Skilaufen | ZA, D | 25 |
| 52. | Spinnennetz | KL | 26 |
| 53. | Sprechen mal anders | ZA | 26 |
| 54. | Stangenbalance | ZA | 26 |
| 55. | Sensi | KL | 27 |
| 56. | Streichholznest | | 27 |
| 57. | Strom | ZA | 28 |
| 58. | Teamwork-Story | ZA | 28 |
| 59. | Tierformen reißen | ZA | 29 |
| 60. | Tic Tac Toe | | 29 |
| 61. | Transport | ZA | 30 |
| 62. | Transportlösung | ZA | 30 |
| 63. | Turmbau | ZA | 30 |
| 64. | Turmbau zu Babel | ZA | 31 |
| 65. | Tweety's Rettung | ZA | 31 |
| 66. | Ununterbrochen | | 31 |
| 67. | Vertauschte Rollen | | 32 |
| 68. | Wahlrede | | 32 |
| 69. | Warum – Weil | | 33 |
| 70. | Was wenn | | 33 |
| 71. | Wenn ich ein Tier wäre | KL | 33 |
| 72. | Wer ist das | KL | 34 |
| 73. | Wer ist der Dirigent | | 34 |

| | | |
|-----|------------------------|----|
| 74. | Zeichen deuten Zeichen | 35 |
| 75. | Zeichenkreis | 35 |
| 76. | Zündholzturm | 35 |

- Name*
 - Material*
 - Personen/ Dauer*
 - Kategorie*
- D* (eher) Draußen
KL Kennenlernspiel
ZA Zusammenarbeit

| | | | |
|-----------------------|--------------------|----------------------|----------|
| 1. Arrangement | Gegenstände | 2+ / 10-20min | - |
|-----------------------|--------------------|----------------------|----------|

Zwei Personen sitzen mit dem Rücken zueinander an jeweils einem Tisch. Auf dem Tisch von Spieler 1 sind verschiedene Gegenstände aufgebaut (z. B. eine Tasse, ein Löffel, eine Kerze und eine Brille). Die gleichen Gegenstände befinden sich auch ungeordnet auf dem anderen Tisch. Spieler 1 muss jetzt dem Spieler 2 beschreiben, wie diese Gegenstände angeordnet sind und dieser muss seine eigenen Gegenstände auf seinem Tisch genauso arrangieren.

| | | | |
|--|----------|----------------------|----------|
| 2. Aufgaben erraten und ausführen | - | 6+ / 15-25min | - |
|--|----------|----------------------|----------|

Alle Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis, einer wird für kurze Zeit hinausgeschickt. Nun einigt man sich auf eine einfache Aufgabe, die der Kandidat ausführen soll, wenn er wieder hereingerufen wird, z. B. Erika die Uhr abnehmen und sie Peter anlegen. Nun wird der Kandidat hereingerufen und darüber informiert, dass er eine Aufgabe erfüllen soll. Die Spieler summen leise und ihr Summen wird dann immer lauter, wenn der Kandidat einen Teil der Aufgabe richtig erfüllt hat. So geht der Kandidat von einem Teilnehmer zum anderen, um den ersten Teil seiner Aufgabe herauszufinden. Wenn er bei Erika angekommen ist, wird das Summen plötzlich laut – nun weiß er, dass er bei Erika etwas tun soll. Das Summen ist wieder leise. Der Kandidat probiert weiter: er berührt Erikas Schuhe, ihre Brille, ihre Armbanduhr – lautes Summen. Es wird wieder leiser bis der nächste richtige Schritt erraten wird usw. Wenn die Aufgabe erfüllt ist, wird geklatscht. Nach eini-

gen Durchgängen werden die Aufgaben schwieriger werden. Es geht auch ohne Summen, indem der Teilnehmer durch Fragen herausfindet, was er tun soll. Die Fragen dürfen nur mit JA oder NEIN beantwortet werden.

Variation: Ein Mitspieler verlässt den Raum und die anderen suchen sich einen Gegenstand im Zimmer aus. Nachdem man sich geeinigt hat, wird der Spieler wieder in den Raum geholt. Dieser muss nun den Gegenstand finden bzw. erraten. Das kann entweder durch Summen oder Fragenstellen geschehen.

| | | | |
|---------------------|---|------------------|-----------|
| 3. Aufstehen | - | 2+/ 10min | ZA |
|---------------------|---|------------------|-----------|

Zwei Personen sitzen mit angewinkelten Beinen am Boden, Rücken an Rücken und müssen versuchen gemeinsam aufzustehen, ohne die Arme zu Hilfe zu nehmen. Es können auch zwei Paare gegeneinander antreten und das schnellere Team gewinnt. Sinn: aufeinander abgestimmtes Handeln führt zum Ziel.

| | | | |
|--------------------------------|-----------------------|---------------------|---|
| 4. Augen wiedererkennen | Zettel, Stifte | 6+/ 10-20min | - |
|--------------------------------|-----------------------|---------------------|---|

Je zwei Teilnehmer schreiben die Augenfarbe und den Namen des anderen auf einen Zettel. Der Name wird zugeklebt und die Zettel werden verteilt. Jetzt versucht man anhand des Zettels die Augen wiederzufinden.

| | | | |
|---------------------|-------------------|------------------|---|
| 5. Augenzahl | 10+ Würfel | 4+/ 20min | - |
|---------------------|-------------------|------------------|---|

Ziel des Spieles ist das schnelle Zusammenzählen von Würfelaugen. Welcher Spieler die gewürfelten Augen aller Würfel am schnellsten und vor allem richtig zusammengezählt hat, bekommt einen Punkt. Der Spieler muss die Zahl laut nennen. Dann zählt der Spielleiter nach. Ist die genannte Zahl falsch, dann bekommen die anderen Mitspieler einen Punkt. Der Spielleiter startet das Spiel z. B. mit vier Würfeln. Bei jedem weiteren

Durchgang wird ein weiterer Würfel in den Becher gelegt. Welcher Spieler z. B. am Ende 10 Punkte erreicht hat (dafür sind dann maximal 10 Durchgänge und 14 Würfel notwendig), gewinnt das Spiel.

| | | | |
|-------------------------|---|------------------|---|
| 6. Balance Kekse | - | 2+/ 15min | - |
|-------------------------|---|------------------|---|

Es geht darum, Kekse zu essen. An sich wäre das kein Problem, allerdings kommt eine Hürde dazu, denn der Keks wird auf die Stirn des Spielers gelegt und der muss nun ohne Hilfsmittel den Keks in seinen Mund bekommen. Wenn der Keks hinunterfällt muss er von vorne anfangen und den Keks erneut auf die Stirn legen. Für alle Zuschauer ist es sehr amüsant zu beobachten, wie der Spieler durch Grimassen versucht, den Keks in den Mund zu bekommen.

Variation: Es gibt zwei Gruppen. Wer kann die meisten Kekse auf die Stirn eines Mitspielers stapeln ohne, dass der Turm herunterfällt. Die Spieler bekommen drei Minuten Zeit, um die Kekse zu stapeln. Nachdem der Turm ohne Hilfsmittel drei Sekunden lang steht, werden die Kekse gezählt und die Gewinnergruppe bestimmt.

| | | | |
|-----------------|------------------------|---------------------|-----------|
| 7. Bauen | Bastel-Material | 4+/ 30-60min | ZA |
|-----------------|------------------------|---------------------|-----------|

Die Gruppe bekommt Bau- oder Bastel-Material. Mit dem Material kann die Gruppe irgendetwas bauen, allerdings ohne zu sprechen. Die Aufgabe kann auch konkreter gemacht werden: Baut einen Turm, ein kreatives Gebäude, usw.

| | | | |
|----------------------------|------------------------|---------------------|-----------|
| 8. Bauen ohne Worte | Bastel-Material | 4+/ 30-40min | ZA |
|----------------------------|------------------------|---------------------|-----------|

Eine Gruppe bekommt Bastelmaterial und muss daraus etwas bauen ohne zu sprechen. Alle aus der Gruppe müssen sich aber beteiligen. Danach kann darüber gesprochen werden.

9. 3 Begriffe**Kärtchen/ Stifte****6+/ 15min****KL**

Jeder Mitspieler schreibt seinen Namen auf ein vorbereitetes Kärtchen. Die Kärtchen werden dann in die Mitte gelegt und gemischt. Jeder zieht nun ein Kärtchen und notiert je drei Begriffe, die ihm zu diesem Mitspieler einfallen. Dann wird noch einmal gemischt und jeder sucht sich sein eigenes Kärtchen. Er versucht zu erraten, wer diese Begriffe geschrieben hat. Anschließend wird darüber gesprochen.

10. Beschreibe mich**Zettel, Stifte****4+/ 15min****-**

Es werden Zweiergruppen gebildet. Setzt euch so hin, dass keiner seinen Partner sehen kann. Versuche nun deinen Partner möglichst genau zu beschreiben (z. B. Augenfarbe, Sockenfarbe, usw.). Im anschließenden Vergleich und Gespräch werdet ihr darüber staunen, was einem im Normalfall alles entgeht. Wiederholt das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt oder in anderer Form.

Variation: Einer von euch wird aus dem Raum geschickt. Ihr habt nun die Aufgabe, den Abwesenden auf einen Zettel so genau wie möglich zu beschreiben (z. B. seine Größe, Haarfarbe, Augenfarbe, Kleider, Schuhe usw.).

11. Bildergeschichte**Bilder/ Postkarten****4+/ 15-25min****ZA**

Es werden Bilder oder Postkarten in die Mitte gelegt. Jeder Teilnehmer nimmt sich das Bild, das ihn am meisten anspricht. Nachdem sich alle eines ausgesucht hat, soll jeder erzählen, warum er sich genau das Bild ausgesucht hat. Das Spiel kann schon da aufhören, aber lustiger wird es, wenn nun anhand der Bilder eine Geschichte erzählt werden muss. Der Erste beginnt mit 1-3 Sätzen, die mit seinem Bild zu tun haben. Der rechts von ihm Sitzende muss die Geschichte weitererzählen und sein Bild in die Geschichte einfließen lassen, so erzählt

die Gruppe gemeinsam eine lange, lustige und kreative Geschichte.

12. Blinde Geometrie**viel Platz, weicher Untergrund, eine große Plane (ca. 4x4m), acht Holzlatten, Länge ca. 1m, gehobelt(!), eine Augenbinde****4+/ 15-30min****ZA, D**

Der Zeltboden wird auf einem weichen Untergrund ausgebreitet. Einer aus der Teilnehmergruppe bekommt die Augen verbunden. Schwerer wird es zudem, wenn der Akteur durch Drehen und Herumführen desorientiert wird. Jetzt legt ihr die Holzlatten wild verteilt auf den Zeltboden. Der Teilnehmer, dessen Augen verbunden sind, bekommt nun die Aufgabe, aus den acht Holzlatten ein Quadrat zu legen. Jede Seite des Quadrates soll dabei aus zwei Holzlatten bestehen, die nicht übereinandergelegt werden dürfen. Das Quadrat muss sich vollständig auf dem Zeltboden befinden. Die anderen Teilnehmer sollen dem armen Würstchen in der Mitte helfen. Das geht am besten, wenn sich die Gruppe um „Blinden“ herum verteilt. Keiner außer dem ihm darf jedoch den Zeltboden betreten!

13. Blatt wenden**Baumarktfolie oder Decke****5+/ 10-15min****-**

Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Folie. Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie zu wenden, ohne den Boden mit auch nur einem Haar zu berühren.

14. Blindenparcour**Seile, Augenbinden****4+/ 20-40min****D**

Die „Dschungelreise“ ist ein Blindenparcour, den man an unterschiedlichen Orten aufbauen kann. Hierzu wird ein langes Seil durch ein möglichst abwechslungsreiches Gelände

gespannt. Bei gutem Wetter könnte sich dazu z. B. ein Wald anbieten. Bei schlechtem Wetter kann auch ein größerer Raum zu einem interessanten Dschungel umgebaut werden. Die Spieler gehen nacheinander mit verbundenen Augen am Seil entlang. Die Zeitabstände sollten dabei möglichst so groß sein, dass die Teilnehmer sich nicht begegnen. Je nach Zielsetzung kann der Spielleiter die Teilnehmer einzeln oder zu zweit durch den aufgebauten Dschungel gehen lassen. An schwierigeren Stellen sollten Betreuer stehen, die aber nur notfalls helfend eingreifen. Ebenso sollte ein Betreuer am Ende des Parcours stehen, um die Dschungelreisenden dort zu empfangen.

| | | | |
|----------------------|----------------------|--------------|-------|
| 15. Blind Seilformen | Seil und Augenbinden | 6+/ 10-30min | ZA, D |
|----------------------|----------------------|--------------|-------|

Die Gruppe erhält, nachdem allen die Augen verbunden wurden, den Auftrag, ein Seil zu finden und es in eine bestimmte Form (z. B. Quadrat, Dreieck, Stern, ...) zu bringen. Varianten: Der Gruppe kann eine begrenzte Zeit für die Planung zur Verfügung gestellt werden. Alles kann auch schweigend gespielt werden. Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und somit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Auswertung: Hat die Gruppe ihre Planungszeit effektiv genutzt? Welche Schwierigkeiten sind während der Übung aufgetreten? Wie effektiv wurde miteinander geredet? Wie wurde die Entscheidung gefällt, dass die Gruppe jetzt fertig ist? Wie wurde der Punkt Führung und Anleitung gehandhabt? War der/die FührerIn anerkannt oder gar ernannt?

Bemerkungen: Diese Übung kann frustrierend sein. Manche Menschen haben Schwierigkeiten mit ihrem räumlichen Vorstellungsvermögen. Die Formen sollten deshalb „einfach“ bleiben.

| | | | |
|---------------------|-------------------------------|--------------|---|
| 16. Blind und Stumm | Augenbinden, evtl. Zahlkarten | 6+/ 15-20min | - |
|---------------------|-------------------------------|--------------|---|

Alle Spieler stellen sich im Raum an verschiedenen beliebigen Stellen auf (dabei genügend Abstand halten). Allen Mitspielern werden die Augen verbunden. Der Spielleiter geht von Spieler zu Spieler und teilt ihm leise eine Zahl mit (zwischen 1 und der Anzahl der Spieler) (Erhöhter Schwierigkeitsgrad: eine Zahl wird doppelt genannt). Statt des Zuflüsterns kann man den Spielern die Zahl auch zuvor durch vorbereitete Kärtchen mitteilen. Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich in einer Reihenfolge aufzustellen, sodass die die Person mit der kleinste Zahl vorne und die mit der größte Zahl hinten steht. Die Spieler dürfen jedoch nicht miteinander sprechen. Wenn die Gruppe glaubt, das Problem gelöst zu haben, öffnen alle die Augen.

| | | | |
|----------------------|----------------|-----------|---|
| 17. Briefe schreiben | Zettel, Stifte | 5+/ 15min | - |
|----------------------|----------------|-----------|---|

Jeder schreibt seinen Namen klein auf eine Ecke eines Blattes, alle Blätter werden dann gemischt und neu gezogen. So erhält jeder Mitspieler einen Partner, der den anderen Mitspielern jedoch unbekannt bleibt. Dann schreibt jeder einen persönlichen Brief an seinen Partner. Danach werden die beschriebenen Blätter erneut gemischt und jeder sucht sich den Brief heraus, der mit seinem Namen versehen ist. Die Briefe werden nun gelesen und anschließend kann darüber gesprochen werden.

| | | | |
|-------------------|------------------|--------------|---|
| 18. Charakterzüge | Kärtchen, Stifte | 5+/ 15-25min | - |
|-------------------|------------------|--------------|---|

Ein Mitspieler schreibt den Namen eines anderen Mitspielers auf ein Kärtchen und verdeckt es, sodass keiner es sieht. Dann müssen die restlichen Mitspieler durch Fragen herausfinden, welcher Name auf dem Kärtchen steht. Allerdings darf man nur nach Charaktereigenschaften Fragen. z. B. „Ist er/sie schüchtern, ruhig, unterhaltsam, tierliebend, usw.“. Es darf nur mit Ja oder Nein geantwortet werden. Wer den Namen errät, darf den nächsten Namen aufschreiben.

| | | | |
|-----------------|-------|--------------|----|
| 19. Deckenspiel | Decke | 5+/ 10-20min | ZA |
|-----------------|-------|--------------|----|

Die Gruppe nimmt auf einer Decke Platz. Die Decke kann ggf. soweit zusammengeschlagen werden, dass die Gruppe gerade noch Platz zu stehen hat. Nun muss die Gruppe die Decke wenden, ohne die Decke zu verlassen. Sinn: Gegenseitig helfen und halten, abstimmen und koordinieren. Hinweis: Die Gruppe sollte keine Berührungsangst haben.

| | | | |
|----------------------|---|--------------|---|
| 20. 1 Ente – 2 Beine | - | 4+/ 15-20min | - |
|----------------------|---|--------------|---|

Alle Spieler sitzen oder stehen in einem Kreis. Der erste Spieler sagt: „Eine Ente“, der zweite Spieler muss dann sagen: „zwei Beine“ 3. Spieler: „springt ins Wasser“ 4. Spieler: „platsch“ 5. Spieler: „zwei Enten“ 6. Spieler: „vier Beine“ 7. Spieler: „springen ins Wasser“ 8. Spieler: „platsch“ 9. Spieler: „platsch“ 10. Spieler: „drei Enten“ usw. bis einer falsch liegt und somit ausscheidet. Jetzt kann man wieder von vorne anfangen oder bei der Ente starten, bei der der Fehler passiert ist.

| | | | |
|--------------------|------------------|-----------|---|
| 21. Farbklopfspiel | 2 x 4 Farbkarten | 8+/ 20min | - |
|--------------------|------------------|-----------|---|

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Die Mannschaften bekommen nun Zeit, sich für jede Farbe ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z. B. in Nacken klopfen für Rot und auf linke Schulter klopfen für Gelb usw.). Die Gruppen müssen sich nun in einer Reihe hintereinander hinsetzen. Vor den zwei Reihen, zwischen den Vordermännern liegen alle vier Farben. Der Spielleiter zeigt nun dem hintersten Spieler eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen an den Vordermann weitergegeben bis der Vorderste das Zeichen erhält. Dieser nimmt die Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die gewonnen hat darf um eine Person weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann usw.). Sieger des Spieles ist die Mannschaft, deren erster Vordermann zuerst wieder vorne sitzt.

| | | | |
|---------------|---|-----------|---|
| 22. Fotolotto | Ein in ca. 10 Stücken zerschnittenes Bild | 5+/ 15min | - |
|---------------|---|-----------|---|

Alle Bildteile werden in die Mitte des Tisches gelegt und vermischt. Reihum wird ein Teil genommen und es wird versucht das Bild zusammenzustellen. Dabei darf allerdings nicht gesprochen werden.

Jeder soll seine Mitspieler gut beobachten und nach dem Spiel kann darüber gesprochen werden. Es kann auch passend zum Thema ein Zitat oder ähnliches zerschnitten werden.

| | | | |
|---------------------|----------------|--------------|----|
| 23. Gemeinsamkeiten | Zettel, Stifte | 6+/ 10-20min | KL |
|---------------------|----------------|--------------|----|

Jeder sucht sich jemanden im Raum, mit dem er eine äußere Gemeinsamkeit hat. (z. B. man trägt die gleiche Farbe, ähnliche Schuhe, ist gleich groß usw.) Nun muss man in ca. zehn Minuten so viele weitere Gemeinsamkeiten wie möglich finden. (z. B. Schuhgröße, Anzahl der Geschwister, Interessen, Probleme, Lieblingsessen usw.) Nachdem die Zeit abgelaufen ist, muss jedes Paar den anderen Spielern ihre Gemeinsamkeiten vermitteln. Es kann auch in Wettbewerbsform gespielt werden, indem die Gruppe gewinnt, die in der kürzesten Zeit am meisten Gemeinsamkeiten gefunden hat.

| | | | |
|---------------------|----------------|--------------|----|
| 24. Gernhabe Kuchen | Zettel, Stifte | 3+/ 15-25min | KL |
|---------------------|----------------|--------------|----|

Zeichne auf ein Blatt Papier einen Kreis – deinen „Gernhabe-kuchen“. Daneben schreib Dinge, Tätigkeiten, Menschen usw., die du gerne hast oder tust. Dann ordne den notierten Dingen verschieden große Stücke des Kuchens zu. In das größte Stück trage jenes Ding ein, das du am liebsten hast oder tust. In das zweitgrößte, das, was du am zweitliebsten hast oder tust usw. In einem anschließenden Gespräch stellt jeder seinen Kuchen vor.

Variante: Es können auch andere Themen beschrieben werden z. B. Angsthabekuchen oder Zeiteinteilung (Der Kreis stellt einen durchschnittlichen 24-Stunden-Tag dar. Nun muss die Zeit realistisch aufgeteilt werden: z. B. Arbeit, Familie, Hobbys usw.)

| | | | |
|----------------|------|--------------|----|
| 25. Glasplatte | Seil | 5+/ 10-15min | ZA |
|----------------|------|--------------|----|

Ihr steht in einem Kreis. Ein am Boden liegendes Seil zeigt den Rand einer riesigen (imaginären) Glasplatte. Schiebt beide Hände, mit der Handfläche nach oben, unter die „Glasplatte“ (Seil). Versucht nun die Platte vorsichtig aufzuheben und durch den Raum zu tragen. Achtet darauf, dass eure Hände stets in der gleichen Höhe sind, sonst „zerbricht“ das Glas. Danach könnt ihr es auch ohne Seil probieren. Außerdem könnt ihr versuchen, der Platte durch Ziehen eine neue Form zu geben (z. B. Rechteck, Quadrat usw.). Zusammenarbeit und Feingefühl sind hier gefordert.

| | | | |
|-----------------|-------------|--------------|----|
| 26. Gruppenfoto | Fotoapparat | 4+/ 20-60min | ZA |
|-----------------|-------------|--------------|----|

Die Gruppe wird mit einem Fotoapparat ausgestattet und bekommt die Aufgabe, so kreative Gruppenfotos zu machen wie nur möglich. Es können auch mehrere Gruppen gegeneinander antreten und dann wird das beste Bild prämiert.

| | | | |
|--------------|--------|--------------|---|
| 27. Hurrikan | Stühle | 8+/ 20-30min | - |
|--------------|--------|--------------|---|

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Ein Spieler steht in der Mitte und macht eine Aussage über sich. Z. B. „Ich trage ein blaues Kleidungsstück“, „Ich war schon einmal auf den Philippinen.“ Usw. Jeder, auf den diese Aussage auch zutrifft, muss aufstehen und sich auf einen anderen Sitzplatz setzen. Es darf allerdings nicht der Platz unmittelbar zu seiner Rechten oder Linken sein, sodass er auch wirklich aufsteht. Falls einem keine Aussage einfällt oder

wenn man möchte, dass alle Teilnehmer die Plätze wechseln ruft man: „Hurrikan“. Es gibt einen Stuhl bzw. Sitzplatz weniger, als Teilnehmer, somit steht immer der langsamste in der Mitte.

| | | | |
|--------------------|----------|--------------|---|
| 28. Ich sehe etwas | Bild(er) | 5+/ 15-25min | - |
|--------------------|----------|--------------|---|

Alle setzen sich so hin, dass jeder das Bild gut sehen kann. Nun beginnt einer und sagt, was er auf dem Bild sieht (z. B. einen Gegenstand, eine Stimmung usw.). Allerdings darf er nur den ersten Buchstaben dieses Wortes sagen (z. B. Ich sehe etwas mit D. – Dunkelheit). Die Anderen raten, welches Wort es sein könnte. Wenn es erraten wurde, ist der Nächste dran.

Hinweis: Nehmt ein eher buntes Bild auf dem viel zu sehen ist.

| | | | |
|---------------|----------------|--------------|---|
| 29. „Ich“ bin | Zettel, Stifte | 6+/ 10-20min | - |
|---------------|----------------|--------------|---|

Alle Mitspieler schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Diese werden eingesammelt und gut gemischt in eine Schachtel gelegt. Jeder Mitspieler zieht einen Zettel. Nach der Reihe sagt nun jeder etwas über denjenigen, dessen Name er gezogen hat. Die Aussagen müssen aber in Ich-Form gegeben werden. Anschließend versucht die Gruppe zu erraten, über wen diese Aussage gemacht wurde. Dann kommt der Nächste dran. Statt einen Zettel zu ziehen, kann sich natürlich jeder eine Person selbst ausdenken und beschreiben.

Variation 1: Jemand denkt sich eine Person aus (z. B. aus der Bibel, Geschichte, Berühmtheit usw.) und muss „sich“ solange beschreiben, bis jemand darauf kommt. Derjenige, der es erraten hat, darf sich als nächstes eine Person ausdenken, die er dann beschreibt.

Variation 2: Ihr schreibt auf eine Haftnotiz den Namen einer bekannte Persönlichkeit und klebt sie auf die Stirn eines Mitspielers. Nun muss dieser Spieler Fragen stellen, die mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sind, um herauszufinden wer „er“ ist.

| | | | |
|--------------------------|--------------------|-----------|----|
| 30. Immer im Viereck rum | Seil, Augenverband | 5+/ 20min | ZA |
|--------------------------|--------------------|-----------|----|

Den Teilnehmern werden die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen, ein Quadrat zu bilden. Anschließend noch einen Kreis. (Welcher Mannschaft gelingt dies am besten, sofern es mehrere Gruppen gibt?) Ggf. kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet werden und ein Eckpunkt/Ausgangspunkt festgelegt werden.

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------|---|
| 31. Klebeband | Klebebandrollen | 4+/ 15-20min | - |
|---------------|-----------------|--------------|---|

Für dieses Gruppen- und Geschicklichkeitsspiel benötigt ihr mehrere Klebebandrollen. Die Mitspieler bekommen jeweils eine Rolle des Klebebandes in die Hand. Auf das Startsignal müssen sie diese so schnell wie möglich komplett abwickeln, bis kein Klebeband mehr auf der Rolle zu sehen ist, sondern nur noch die Aufrollhilfe (aus Pappe oder Plastik). Wenn ein Spieler fertig ist, muss er die leere Rolle auf einen Tisch oder den Fußboden legen und laut „Fertig!“ rufen. Doch Achtung, der Schiedsrichter sollte nach dem Ende des Spieles die abgelegte leere Rolle genau prüfen, ob sich darauf nicht noch irgendein kleines Stück Klebeband befindet. Wenn dies der Fall sein sollte, dann hat der Spieler verloren! Bitte das unbedingt genau prüfen. Welche Technik, bzw. welche Abrollvariante die Spieler für die Bewältigung der Aufgabe wählen ist ihnen komplett selbst überlassen.

Variante: Ihr könnt die Mitspieler direkt gegeneinander antreten lassen, oder auch nacheinander auf Zeit.

| | | | |
|----------------|----------------------------|--------------|---|
| 32. Kloppapier | Eine Rolle Toilettenpapier | 4+/ 15-30min | K |
|----------------|----------------------------|--------------|---|

Alle sitzen in einem Kreis und die Rolle geht herum. Jeder muss sich nun so viel Papier abreißen, wie er möchte (oder für eine „große“ Sitzung benötigt). Wenn alle mit Toilettenpapier eingedeckt sind, muss jeder etwas von sich erzählen. Aus der Anzahl

der abgerissenen Blätter Toilettenpapier, ergeben sich die Anzahl der Informationen von jeder Person, Besonders heiter ist es, wenn es Leute gibt, die sehr viel Papier „brauchen“.

► Auch mit Murmeln, Smarties usw. möglich.

| | | | |
|----------------|---|-----------|----|
| 33. Knödel Oma | - | 7+/ 15min | ZA |
|----------------|---|-----------|----|

Alle Teilnehmer stellen sich in einem engen Kreis auf, schließen die Augen und fassen mit jeder Hand jeweils eine Hand eines Mitspieler. Dabei soll versucht werden, nicht die Hände der Nebenstehenden zu fassen. Danach muss der Knoten wieder aufgelöst werden, ohne die Hände zu lösen, bis wieder ein, oder mehrere Kreise entstehen.

Sinn: Koordination und Kommunikation führen zur Auflösung des Knotens. Hinweis: Die Gruppe sollte keine Berührungsgangst haben.

| | | | |
|------------------|------|--------------|----|
| 34. Knoten lösen | Seil | 4+/ 10-30min | ZA |
|------------------|------|--------------|----|

In ein Seil werden viele einfache Knoten geknüpft. Die Anzahl der Knoten entspricht der Anzahl der Teilnehmer. Jeder Teilnehmer fasst nun mit einer Hand, neben einem Knoten ans Seil. Das Seil darf während der ganzen Übung nicht mehr losgelassen werden. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, sämtliche Knoten aus dem Seil zu lösen, ohne die Hände vom Seil zu nehmen.

| | | | |
|--------------------|---|--------------|---|
| 35. Lebende Kamera | - | 4+/ 10-20min | D |
|--------------------|---|--------------|---|

In einem möglichst abwechslungsreichen Gelände oder Raum teilt sich die Gruppe in Paare auf. Die Paare einigen sich, wer zuerst Kamera und wer der Fotograf ist. Die Kamera wird nun von ihrem Fotografen mit geschlossenen Augen zum ersten interessanten Motiv geführt. Nach dem Ausrichten der Kamera drückt der Fotograf den Auslöser (z. B. leicht auf den Kopf tippen). Die

Kamera öffnet die Augen für maximal eine Sekunde und nimmt damit das eingestellte Bild auf. Je weniger beim Fotografieren geredet wird, desto intensiver sind die Eindrücke. Nachdem einige Bilder aufgenommen wurden, öffnet die Kamera ihre Augen und beschreibt ihre Eindrücke. Danach wechseln die Spieler die Rollen.

| | | | |
|----------|------------------|---------------|---|
| 36. Lego | Viele Legosteine | 4+ / 15-25min | - |
|----------|------------------|---------------|---|

Zwei Mitspieler treten gegeneinander an. Zwischen ihnen liegt eine Menge Lego. Nun wird ein beliebiger Gegenstand genannt und die Spieler haben zwei Minuten Zeit, um diesen zu bauen. Am Ende muss abgestimmt werden, welcher der beiden gebauten Gegenstände besser gelungen ist. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden.

| | | | |
|----------------|------------|------------|---|
| 37. Luftballon | Luftballon | 4+ / 10min | - |
|----------------|------------|------------|---|

Ein altes, klassisches und lustiges Spiel. Ein oder mehrere Luftballons werden in die Luft geworfen. Nun gilt nur eine Regel: Der Luftballon darf den Boden nicht berühren. Und der Spaß beginnt!

| | | | |
|---------------|----------------|---------------|----|
| 38. Mein Bild | Zettel, Stifte | 5+ / 20-30min | KL |
|---------------|----------------|---------------|----|

Jeder Mitspieler malt für sich ein kleines Bild auf ein Blatt Papier, durch das er sich selbst zu charakterisieren versucht.

Variante 1: Die Bilder werden gemischt und eine Zeichnung wird gezogen. Alle müssen nun erraten, wer diese Zeichnung gezeichnet hat.

Variante 2: Jeder stellt sich anhand des Bildes der Gruppe vor.

Variante 3: Ein Spieler zeigt der Gruppe sein Bild. Die Teilnehmer müssen erraten, inwiefern die Zeichnung den Mitspieler charakterisiert.

| | | | |
|----------------------|----------------|------------|---|
| 39. „Menschen“ malen | Zettel, Stifte | 3+ / 15min | - |
|----------------------|----------------|------------|---|

Die Gruppe teilt sich in Dreiergruppen. Jeder zeichnet im oberen Bereich eines Zettels einen beliebigen menschlichen Kopf. Der Zettel wird so geknickt, dass nur noch der letzte Teil vom Hals zu sehen ist. Dann wird der Zettel an die rechts sitzenden Person weitergegeben, die dann den Oberkörper zeichnen soll. Danach werden die Zettel wieder geknickt, sodass der nächste gerade noch weiß, wo er weiterzeichnen muss. Nach dem Weitergeben werden die Beine und Füße gezeichnet. So hat jeder am Ende wieder seinen Zettel und jeder hat zu jeder Zeichnung beigetragen. Dann werden sie aufgefaltet und darüber gelacht.

| | | | |
|----------|----------------|---------------|---|
| 40. Menü | Zettel, Stifte | 6+ / 15-20min | - |
|----------|----------------|---------------|---|

Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel, alle Zettel werden gemischt und jeder Teilnehmer zieht nun ein Blatt. Nun muss man für die Person, dessen Namen auf dem gezeichneten Blatt steht, ein Menü zusammenstellen (Vor-, Haupt- und Nachspeise). Nachdem man damit fertig ist, sucht man sich den betreffenden Mitspieler und erkundigt sich, ob dieser damit zufrieden ist. Eventuell kann man auch Speisen tauschen, wenn sie demjenigen nicht schmecken, dem man sie zugedacht hat. Speisen können aber nur mit Speisen getauscht werden, die andere Mitspieler auf ihrem Menü notiert haben.

| | | | |
|-----------------|-------------|------------|----|
| 41. Miteinander | Luftballone | 5+ / 15min | ZA |
|-----------------|-------------|------------|----|

Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf und bekommen Luftballone zwischen Bauch und Rücken zur vorderen bzw. hinteren Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballone zu verlieren.

Sinn: Bewegungskoordination, Gruppengefühl.

Hinweis: Die Gruppe sollte sich schon gut kennen und keine Angst vor Körperkontakt haben. Wenn es jemanden unange-

nehm ist, dann kann er zusehen und wird trotzdem Spaß dabei haben.

| | | | |
|----------------|-----------|-----------|---|
| 42. Modenschau | Klopapier | 6+/ 20min | - |
|----------------|-----------|-----------|---|

Es können zwei oder mehr Gruppen spielen. In einer Gruppe sind drei bis fünf Leute und jede Gruppe wird mit einer Rolle Klopapier ausgestattet. Einer in jeder Gruppe meldet sich als „Model“ freiwillig. Nun geht es los und die Gruppen haben zehn Minuten Zeit, um ein neues Kleidungsstück zu entwerfen. Das Model ist das „Versuchskaninchen“ und es muss die ganze Rolle aufgebraucht werden. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, müssen sich die Gruppen gegenseitig die neuen Kleidungsstücke vorstellen. Anschließend kann darüber diskutiert werden, welches Kleidungsstück denn schöner geworden ist.

| | | | |
|---------------|-------------|--------------|---|
| 43. Mund voll | Glas Wasser | 5+/ 10-15min | D |
|---------------|-------------|--------------|---|

Jeder Mitspieler hat einen Partner. Die zwei setzen sich gegenüber hin und schauen sich an. Jeder bekommt einen Becher mit Wasser und muss einen großen Schluck Wasser in den Mund nehmen. Jetzt stellt der Spielleiter verschiedene Fragen, z. B.: „Was ist dein Lieblingsessen?“ Nun müssen sich die Partner gegenseitig sagen (Handzeichen, usw.), was ihr Lieblingsessen ist. Bei diesem Spiel gibt viel zum Lachen!

Variante 2: Beide nehmen so viel Wasser in den Mund, wie es geht. Nun müssen sie sich gegenseitig zum Lachen bringen. Der „Gewinner“, der den anderen zum Lachen bringt, wird dabei möglicherweise nass. Ein harmloser Spaß, bei dem den Zuschauern nicht langweilig wird.

| | | | |
|----------------|--|--------------|----|
| 44. Murrelbahn | Murmeln, Bastel-Material oder Holz/ Sand/ Schnee | 5+/ 30-60min | ZA |
|----------------|--|--------------|----|

Kleingruppen bauen jeweils eine Murrelbahn. Dabei sollen zwei Murmeln gleichzeitig starten, verschiedene Wege gehen und jeweils zur gleichen Zeit ins Ziel eintreffen. Der Bau der Murrelbahn kann mit Holz, mit Sand, im Winter mit Schnee erfolgen oder nur mit Bastelmaterial. Statt Murreln können auch kleine oder große Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden. Sinn: gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung.

| | | | |
|----------------|-----------------------|--------------|---|
| 45. Nagelprobe | 11 lange Nägel, Brett | 3+/ 10-20min | - |
|----------------|-----------------------|--------------|---|

In ein Brett wird ein Nagel einige Millimeter eingeschlagen. Nun besteht die Aufgabe darin, zehn weitere Nägel so auf diesem einen Nagel auszubalancieren, dass diese weder den Boden noch das Brett, sondern ausschließlich die anderen Nägel berühren. Dies muss ohne Zuhilfenahme von anderen Gegenständen, wie etwa eines Magneten, bewerkstelligt werden. Des Weiteren dürfen die Nägel während des Balanceakts nicht von irgendeinem Körperteil berührt oder beeinflusst werden.

Lösung: Ein Nagel wird auf den Tisch gelegt, dann werden acht Nägel quer darauf gelegt, so dass sie abwechselnd die Köpfe auf beiden Seiten des Grundnagels haben. Anschließend wird ein um 180° zum Grundnagel gedrehter, weiterer Nagel auf die Konstruktion gelegt. Nun muss das gesamte Konstrukt an den beiden Grundnägeln gefasst und vorsichtig unter Beachtung des Schwerpunkts auf den Kopf des eingeschlagenen Nagels gelegt werden. Wird dieser Schritt vorsichtig genug durchgeführt, so bilden die beiden Grundnägeln die Aufhängung für die anderen acht Nägel, und das Rätsel ist gelöst.

| | | | |
|----------|----------------|------------|----|
| 46. Name | Zettel, Stifte | 4+ / 15min | KL |
|----------|----------------|------------|----|

Jeder schreibt seinen Namen mit Blockbuchstaben auf einen Zettel. Nun nutzt er jeden Buchstaben seines Namens, um sich selbst mit einem Eigenschaftswort zu beschreiben. (z. B.: ANNA. A=Ausgewogen; N=Neugierig; N=Nachdenklich; A=Aktiv). Dann stellt er sich der Gruppe anhand des Namens vor.

Variation: Jeder beschreibt die anderen anhand der Buchstaben in ihren Namen.

| | | | |
|---------------------|----------------------------|---------------|----|
| 47. Pullover Rallye | Großer/s Pullover/ T-Shirt | 4+ / 15-20min | ZA |
|---------------------|----------------------------|---------------|----|

Für dieses Spiel wird ein alter großer Pullover benötigt. 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 überzustreifen ohne, dass beide die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft, dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam? Hinweis: Die Gruppe sollte keine Berührungsangst haben.

| | | | |
|------------------|-----------------|---------------|---|
| 48. Reifenrennen | Gymnastikreifen | 4+ / 20-20min | - |
|------------------|-----------------|---------------|---|

Die Teilnehmer bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Zwei Hände werden gelöst, ein Teilnehmer fasst durch einen Gymnastikreifen und gibt seinem Nachbarn wieder die Hand. Der Gymnastikreifen ist so Teil dieser Runde. Die Teilnehmer geben den Reifen nun weiter ohne die Hände zu lösen. Dazu müssen sie mit dem ganzen Körper durch den Reifen schlüpfen. Klappt das, wird ein zweiter und eventuell ein dritter Reifen ins Spiel gebracht. Die Reifen dürfen sich jetzt nicht mehr berühren.

| | | | |
|-----------------------------|-------|---------------|---|
| 49. Richtungs-/ Ballwechsel | Bälle | 6+ / 10-20min | - |
|-----------------------------|-------|---------------|---|

Die Gruppe steht im Kreis und setzt sich im Uhrzeigersinn in Bewegung. Die Teilnehmer gehen in eiligem Tempo. Je nach Größe der Gruppe und des Raumes halten die Teilnehmer kontinuierlich einen gleichen Abstand. Wenn die Gruppe ihren Rhythmus gefunden hat, gibt der Spielleiter die Anweisung „Richtungswechsel“. Die Teilnehmer laufen nun gegen den Uhrzeigersinn. Nach einigen Übungsversuchen, kommt ein Ball ins Spiel. Dieser Ball wird von Teilnehmer zu Teilnehmer geworfen oder weitergereicht. Zunächst läuft der Ball mit der Gruppe. Auf das Zeichen „Ballwechsel“ wird der Ball gegen die Laufrichtung der Gruppe weitergereicht. Ständiger Wechsel der Anweisungen „Ballwechsel“, und „Richtungswechsel“ und mehrere Bälle sorgen für reichlich Interferenzen und Konfusion in der Gruppe.

| | | | |
|-------------------|-----------------------|---------------|---|
| 50. Stäbchenspiel | leichter Stab/ Stifte | 4+ / 10-30min | - |
|-------------------|-----------------------|---------------|---|

Je zwei etwa gleich große Spieler bilden ein Paar. Jedes Paar bekommt ein Stäbchen – z. B. einen Bleistift. Diese Stäbchen müssen die Spieler zwischen den Fingerspitzen oder Handflächen durch leichten Gegendruck halten. Ein Spielleiter stellt dann Aufgaben, die die Partner gemeinsam, immer mit dem Stäbchen zwischen sich, lösen müssen, z. B. über einen Papierkorb steigen, sich im Kreis drehen und hinsetzen usw. Wer das Stäbchen verliert, muss sich hinsetzen. Das Paar, das übrigbleibt, hat das meiste Fingerspitzengefühl. Der Spielleiter sollte mit leichteren Aufgaben beginnen und sie dann leicht steigern.

| | | | |
|---------------|-----------------------|---------------|-------|
| 51. Skilaufen | 2 Bretter + Schlaufen | 3+ / 10-20min | ZA, D |
|---------------|-----------------------|---------------|-------|

Zwei Holzbretter mit Schlaufen für jeweils drei bis vier Personen dienen als Skier. Gemeinsam muss die Gruppe nun auf den

Skiern eine Strecke von ca. 5-15 Metern einmal hin und wieder zurücklaufen. Die Zeit wird gestoppt.

Sinn: aufeinander abgestimmtes Handeln bzw. die Bewegungsabläufe führen zum Ziel.

| | | | |
|-----------------|--------------|--------------|----|
| 52. Spinnennetz | 1 Wollknäuel | 4+/ 10-20min | KL |
|-----------------|--------------|--------------|----|

Ein Spieler beginnt, mit dem Wollknäuel in der Hand, zu erzählen, z. B. was er auf dem Weg zum Treffen erlebt hat, wie es ihm geht, was er zum Thema denkt usw. Ist er damit fertig, so wirft er den Wollknäuel irgendeinem Mitspieler zu, der nun wiederum etwas von sich erzählt usw. Auf diese Art und Weise entsteht ein Netz. Anschließend könnt ihr das Netz wieder auflösen, indem ihr den Wollknäuel genau in der umgekehrten Richtung zurückwerft. Auch das Zurückwerfen könnt ihr wieder mit einer Aufgabe verbinden. Man kann auch einen Ball anstatt eines Wollknäuels verwenden.

| | | | |
|-------------------------|---|-----------|----|
| 53. Sprechen mal anders | - | 4+/ 15min | ZA |
|-------------------------|---|-----------|----|

Ihr setzt euch in einem Kreis hin und bildet auf folgende Weise Sätze: Einer beginnt und sagt ein Wort, sein rechter Nachbar fügt ein weiteres hinzu, dessen rechter ein weiteres, usw. Es geht solange weiter, bis einer einen Punkt setzt.

Variante: Man kann dazu die Aufgabe bekommen, eine Geschichte zu erzählen. Außerdem kann auch ein Thema oder eine Sache beschrieben werden. (z. B. Österreich, die Gemeinde, biblische Geschichte usw.)

| | | | |
|--------------------|--------------------|-----------|----|
| 54. Stangenbalance | Stange/ Besenstiel | 4+/ 10min | ZA |
|--------------------|--------------------|-----------|----|

Die Gruppe teilt sich und stellt sich gegenüber auf. Die Arme sind leicht angewinkelt und ein Finger ist ausgestreckt. Der Spielleiter legt eine lange Holzstange oder Besenstiel (2m - je

nach Teilnehmerzahl) auf die Finger der Gruppenteilnehmer. Nun soll die Gruppe die Stange langsam und waagrecht auf den Boden ablegen. Wer die Stange nicht mehr berührt, scheidet aus oder die Aktion fängt von vorne, also ganz oben an. Diese Aktion kann mit und ohne Sprechen geschehen. Hinweis: Da jeder den Stab berühren muss, kann es passieren, dass der Stab nach oben wandert anstatt nach unten.

| | | | |
|-----------|------------------|--------------|----|
| 55. Sensi | Kärtchen, Stifte | 6+/ 30-45min | KL |
|-----------|------------------|--------------|----|

Jeder Teilnehmer bekommt sechs Kärtchen und einen Stift. Auf drei Kärtchen schreibt er je eine persönliche Frage, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden kann. Auf das vierte Kärtchen schreibt er „ja“ und auf das fünfte „nein“. Auf das letzte Kärtchen schreibt er die Namen der anderen Mitspieler, damit er sich später die Übereinstimmung notieren kann. Die Fragekärtchen werden nun in die Mitte gelegt und gemischt. Einer von euch zieht nun ein Kärtchen, liest es vor und legt je nach Entscheidung ein „ja“ oder ein „nein“ Kärtchen VERDECKT vor sich. Die anderen Mitspieler überlegen nun, wie der Gefragte antworten wird und legen ebenfalls die entsprechende Antwortkarte verdeckt vor sich hin. Gleichzeitig werden alle aufgedeckt. Für jede richtig erratene Antwort bekommt man einen Punkt, und notiert diesen auf das Kärtchen, neben dem Namen des Gefragten. Der Gefragte selbst bekommt erst dann Punkte, wenn der nächste dran ist und er die richtige Antwort errät.

| | | | |
|---------------------|------------------------|--------------|---|
| 56. Streichholznest | Streichhölzer, Flasche | 2+/ 10-30min | - |
|---------------------|------------------------|--------------|---|

Die Kooperationsaufgabe für jede Gruppe ist eigentlich ganz einfach: Abwechselnd soll jeder in der Gruppe ein Streichholz auf den Flaschenhals drauflegen, so dass ein richtiges „Storchennest“ entsteht. Man darf in der Gruppe nicht miteinander sprechen, soll sich aber untereinander helfen, z. B. durch Zeigen auf eine Stelle, wo noch ein Hözchen hingelegt werden kann.

Fallen welche herunter, so müssen diese anschließend wieder draufgelegt werden. Schafft jede Gruppe alle Hölzer?

Variante: Aus den Streichhölzern soll ein Bild gelegt werden, das vorher festgelegt wird (z. B. ein Hase auf der Wiese) Jeder darf reihum ein Hölzchen legen. Während des Spiels darf allerdings nicht mehr gesprochen werden.

| | | | |
|-----------|------------------|--------------|----|
| 57. Strom | Ball/ Gegenstand | 9+/ 15-25min | ZA |
|-----------|------------------|--------------|----|

Es bilden sich zwei Gruppen, die sich in zwei Reihen gegenüber voneinander hinsetzen. Die Personen in den Reihen geben sich die Hände. Der Spielleiter nimmt an einem Ende der Reihen jeweils eine Hand von beiden Gruppen. Gleichzeitig gibt er einen Handdruck. Nun muss der Strom so schnell wie möglich weitergegeben werden (per Handdruck). Wenn der letzte der Gruppe den Handdruck bekommt, muss er zum Ball greifen bzw. einen Gegenstand nehmen. Man darf nur hingreifen, wenn der Strom wirklich vom ersten bis zum letzten Teilnehmer durchgegeben worden ist. Die Gewinner der jeweiligen Runde dürfen einen Platz weiterrücken. Gewonnen hat die Gruppe, die wieder die ursprüngliche Position eingenommen hat. Es ist vorteilhaft, einen oder mehrere Schiedsrichter zu haben, die schauen, dass der Strom niemanden übersprungen hat und feststellen, wer den Ball bzw. den Gegenstand zuerst berührt hat. Je mehr Leute mitspielen, desto lustiger wird es.

| | | | |
|--------------------|----------------|--------------|----|
| 58. Teamwork-Story | Zettel, Stifte | 4+/ 20-40min | ZA |
|--------------------|----------------|--------------|----|

Jeder Mitspieler schreibt auf sein Blatt in drei bis fünf Zeilen den Anfang einer Geschichte. Die Bögen werden so zusammengefasst, dass nur die letzte Zeile zu lesen ist. Der Zettel wird an den Nachbarn weitergegeben. Nach diesem Schema wandern die Zettel durch die ganze Spielrunde. Ein Thema kann vorher festgelegt werden. Die Ergebnisse werden dann anschließend vorgelesen.

| | | | |
|-----------------------|--------|-----------|----|
| 59. Tierformen reißen | Zettel | 3+/ 15min | ZA |
|-----------------------|--------|-----------|----|

Variante 1: Man setzt sich in Kleingruppen und überlegt sich ein Tier. Nun besteht die Aufgabe darin, dass der Umriss des Tieres aus dem Blatt gerissen wird. Jeder darf ein Stück abreißen und gibt es dem nächsten weiter, der wiederum nur ein Stück abreißen darf usw. bis das Tier erkennbar ist. Wenn es mehrere Gruppen gibt, können die anderen Gruppen jeweils ihr Tier herzeigen und die anderen müssen erraten, welches Tier es ist. Wenn man es spannender machen möchte, kann man beim zweiten Durchgang ein Redeverbot ausgeben. Es darf dann während des Spiels nicht gesprochen werden. Sehr aber wohl beim Raten, um welches Tier es sich handelt.

Variante 2: Jeder bekommt ein Blatt Papier, überlegt sich im Stillen ein Tier und versucht, die Umrisse zu reißen. Wenn jeder fertig ist, muss der Rest der Gruppe erraten, um welches Tier es es sich handelt.

| | | | |
|-----------------|----------|--------------|---|
| 60. Tic Tac Toe | 9 Stühle | 6+/ 20-30min | - |
|-----------------|----------|--------------|---|

Es werden neun Stühle aufgestellt: drei Reihen mit jeweils drei Stühlen. Es gibt zwei Mannschaften mit je drei Spielern. Gespielt wird nach den Tic Tac Toe-Regeln: Ein Spieler aus Mannschaft eins setzt sich auf einen Stuhl seiner Wahl, dann kommt einer aus Mannschaft zwei, der das gleiche macht. Dann wieder Mannschaft eins zwei dran usw. Wenn beide Mannschaften ihre drei Spieler „platziert“ haben, dürfen sie untereinander tauschen, aber immer abwechselnd Mannschaft eins und zwei! Gewonnen hat, wer als erster seine drei Spieler in einer Reihe (senkrecht, waagrecht), oder Diagonal platziert hat. Das wichtige dabei: KEINER darf ein Wort sagen, auch nicht die Zuschauenden. Die Spieler müssen sich also mit Zeichensprache verständigen.

Ziel: Kommunikation ohne zu reden!

| | | | |
|----------------------|--|---------------------|-----------|
| 61. Transport | Schüssel, 4+ Tischtennisbälle, Strohhalme | 8+/ 15-20min | ZA |
|----------------------|--|---------------------|-----------|

Es treten zwei gleich große Gruppen gegeneinander an. Die Aufgabe besteht darin, Tischtennisbälle von Schüssel A nach Schüssel B zu transportieren (z. B. von einer Ecke des Raumes in eine andere). Das einzige, das zum Transport genutzt werden darf, ist ein Strohalm. Es werden so viele Tischtennisbälle wie Mitspieler einer Gruppe in eine Schüssel gelegt. Jeder Mitspieler bekommt einen Strohalm. Nun muss ein Spieler beginnen und den Tischtennisball mit dem Strohalm ansaugen und transportieren. Erst wenn der Spieler sich bei seiner Gruppe hinten angestellt hat, darf der nächste den nächsten Ball ansaugen und transportieren. Jene Gruppe, die die Aufgabe am schnellsten erfüllt, hat gewonnen. Wenn der Tischtennisball hinunterfällt, muss er von dort erneut aufgesaugt werden.

Hinweis: Wenn es nicht genug Platz gibt, um beide Gruppen gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen, kann eine Gruppe die Aufgabe erledigen und die Zeit wird gestoppt, anschließend ist die nächste Gruppe dran.

| | | | |
|----------------------------|--------------------|------------------|-----------|
| 62. Transportlösung | Stein/ Ball | 4+/ 20min | ZA |
|----------------------------|--------------------|------------------|-----------|

Ein Stein oder ein großer Ball muss von Punkt A nach Punkt B befördert werden. Die Gruppe darf dazu nur 5-6 Schnüre verwenden. Niemand darf eine Schnur mit 2 Händen berühren, jedoch dürfen mehrere Personen jeweils mit einer Hand eine Schnur berühren.

| | | | |
|--------------------|----------------------------|--------------------|-----------|
| 63. Turmbau | Zeitung + Klebeband | 4+/20-30min | ZA |
|--------------------|----------------------------|--------------------|-----------|

Jede Gruppe bekommt Zeitungen und Klebeband. Das Ziel besteht darin, in einer vorgegebenen Zeit einen möglichst hohen und frei-

stehenden stehende Turm zu bauen. Ob der Turm wirklich frei und ohne Hilfsmittel steht, zeigt sich 15 Sekunden nach dem Loslassen!
Sinn: Kommunikation, gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung

| | | | |
|-----------------------------|-----------------------|---------------------|-----------|
| 64. Turmbau zu Babel | Bastelmaterial | 4+/ 15-30min | ZA |
|-----------------------------|-----------------------|---------------------|-----------|

Zwei Mannschaften bauen einen Turm. Sie bekommen jeweils dasselbe Bastelmaterial. Nun haben sie 20min Zeit zum Bauen. Gewonnen hat der Turm, der am höchsten ist und von selbst stehen bleibt. Bei gleicher Höhe zählt die Schönheit.

Varianten: Es darf nicht gesprochen werden. Pro Gruppe ist ein Schiedsrichter notwendig.

| | | | |
|----------------------------|----------------------------------|---------------------|-----------|
| 65. Tweetys Rettung | rohe Eier, Bastelmaterial | 4+/ 30-60min | ZA |
|----------------------------|----------------------------------|---------------------|-----------|

Die Gruppen haben die Aufgabe, ein Ei – also den noch sehr jungen Tweety – mit dem wenigen zur Verfügung gestelltem Material so zu verpacken, dass er einen Sturz aus ungefähr zwei Metern Höhe überlebt. Die Kleingruppen sollten dabei aus drei bis vier Personen bestehen, die mit einem rohen Ei und dem Bastelmaterial ausgestattet werden. Nachdem die Gruppen 30 Minuten lang gebastelt haben, versammeln sich alle an Tweetys Nest. Dort stellen die Gruppen ihre Konstruktionen vor, die nacheinander vom Spielleiter aus dem „Nest“ geschubst werden. Sollten die ersten Eier zerbrechen, kann bei Interesse der Teilnehmer ein zweiter Konstruktionsversuch unternommen werden. Bleiben alle Eier heil, kann nach Absprache mit den Gruppen die Fallhöhe erhöht werden.

| | | | |
|---------------------------|----------|---------------------|----------|
| 66. Ununterbrochen | - | 4+/ 10-15min | - |
|---------------------------|----------|---------------------|----------|

Zwei Personen setzen sich gegenüber. Jeder hat die Aufgabe, dem Gegenüber etwas zu erzählen – egal was. Nur darf keiner von bei-

den eine Pause einlegen, sondern muss ununterbrochen erzählen. Ausscheiden muss die Person, die abbricht und eine Pause einlegt (Atempausen sind erlaubt).

Sinn: Manche reden gerne und lassen anderen keine Chance.

| | | | |
|-------------------------------|-----------------------|-------------------|----------|
| 67. Vertauschte Rollen | Stifte, Zettel | 4+ / 15min | - |
|-------------------------------|-----------------------|-------------------|----------|

Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf einen Zettel. Die werden eingesammelt und gemischt. Jeder Mitspieler zieht einen Zettel und versucht nun, etwas über „sich“ zu erzählen, d. h. über denjenigen, dessen Namenszettel er gezogen hat. Die anderen versuchen jeweils zu erraten, wer gemeint ist.
Möglichkeit A: Man legt eine Zeit fest (30 – 60 Sekunden), die jeder erst einmal zu erzählen hat, bevor geraten werden darf.
Möglichkeit B: (Wettbewerb) Die Mitspieler werden durchnummeriert und jeder schreibt auf einen Zettel diese Nummern untereinander auf. Nachdem jeder seine Zeit lang sich beschrieben hat, schreiben die anderen Mitspieler zu der laufenden Nummer auf, wer gemeint sein könnte. Zum Schluss wird aufgelöst und ausgewertet.

| | | | |
|---------------------|----------|----------------------|----------|
| 68. Wahlrede | - | 6+ / 15-20min | - |
|---------------------|----------|----------------------|----------|

In einem Land ist der Posten eines Ministers frei geworden, für den sich zwei Personen bewerben. Die beiden Kandidaten müssen nun eine Wahlrede halten. In dieser Wahlrede sollen sie die Vorzüge ihres Gegners preisen. Wer am überzeugendsten die Vorzüge seines Gegners herausstellt, soll den Posten des Ministers bekommen. Darüber entscheidet die Gruppe, z. B. durch Abstimmung, geheime Wahl usw. Die Rollen der beiden Redner werden frei gewählt. Das Spiel kann in einer größeren Gruppe einige Male wiederholt werden.

| | | | |
|-------------------------|-----------------------|-------------------|----------|
| 69. Warum – Weil | Zettel, Stifte | 5+ / 15min | - |
|-------------------------|-----------------------|-------------------|----------|

Jeder schreibt zu Beginn auf seinen Zettel eine Frage, die mit „Warum“ beginnt. Dann wird der Zettel so gefaltet, dass man die die Frage nicht lesen kann und gibt den Zettel seinem linken Nachbarn weiter. Ohne die Frage zu lesen schreibt der eine Antwort nieder, die mit „Weil“ beginnt. Die Zettel gehen reihum, jeder schreibt Antworten dazu, bis man seinen eigenen Zettel wiederhat. Nun werden die Fragen und Antworten vorgelesen und darüber gelacht.

Hinweis: Man kann sich zu Beginn auf einen Themenkreis einigen.

| | | | |
|---------------------|----------|----------------------|----------|
| 70. Was wenn | - | 5+ / 10-15min | - |
|---------------------|----------|----------------------|----------|

Einer denkt an einen Mitspieler, der im Raum sitzt und die andern müssen durch Fragenstellen herausfinden, an wen er denkt. Die Fragen müssen aber in folgender Form gestellt werden: „Was wäre die Person, wenn sie eine Farbe wäre?“; „Was wäre die Person, wenn sie ein Tier, Auto, Blume, Landschaft etc. wäre?“ So lernt man einander besser kennen und erfährt gleichzeitig, wie man selbst von anderen wahrgenommen wird.

| | | | |
|-----------------------------------|----------|----------------------|-----------|
| 71. Wenn ich ein Tier wäre | - | 4+ / 15-20min | KL |
|-----------------------------------|----------|----------------------|-----------|

Wenn ihr ein Tier wärt, welches würdet ihr sein? Schreibt es auf ein Kärtchen, mischt sie und dann zieht einer ein Kärtchen und liest das Tier vor. Die anderen müssen erraten, wer das Tier sein könnte. Nachdem jeder geraten hat, meldet sich derjenige, der das Tier notiert hat und erzählt der Gruppe, was er mit diesem Tier gemeinsam hat und warum er es gewählt hat.

| | | | |
|-----------------|----------------|--------------|----|
| 72. Wer ist das | Zettel, Stifte | 6+/ 15-25min | KL |
|-----------------|----------------|--------------|----|

Jeder Mitspieler denkt sich eine Pflanze, eine Farbe, ein Tier und ein Werkzeug aus. Diese Begriffe sollen zu ihm passen und etwas über ihn aussagen. Nun schreibt oder zeichnet ihr die Begriffe auf einen Zettel, legt diese in die Mitte und vermischt sie gut. Ein Spieler zieht nun einen Zettel aus dem Haufen und liest ihn vor bzw. zeigt ihn her. Alle versuchen zu erraten, zu wem die Begriffe passen. Ist dies gelungen, erklärt der Autor, warum er diese vier Begriffe ausgewählt hat.

| | | | |
|--------------------------|---|--------------|---|
| 73. Wer ist der Dirigent | - | 6+/ 15-25min | - |
|--------------------------|---|--------------|---|

Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis. Einer wird gebeten, kurz vor die Tür zu gehen. Während er draußen ist, bestimmt die Gruppe einen Mitspieler zum „Dirigenten“, der von seinem Platz aus pantomimisch bestimmte Instrumente spielt, z. B. Klavier, Cello, Gitarre, Geige usw. Die restliche Gruppe macht diese Bewegungen nach. Der hinausgeschickte Spieler wird in die Orchesterprobe hereingerufen, wenn die erste Instrumentenbewegung im Gange ist. Der Spielleiter erklärt ihm, dass er herausfinden muss, wer der Dirigent ist. Dazu muss er alle Mitspieler genau beobachten, um festzustellen, von wem der jeweilige Wechsel der gespielten Instrumente ausgeht. Hat er den Dirigenten erkannt, geht dieser als nächster vor die Tür und ein neuer Dirigent wird bestimmt. Statt Musikinstrumente zu spielen, können auch andere Bewegungen vor- und nachgemacht werden, z. B. in die Hände klatschen, mit den Füßen stampfen, die Arme drehen, sich den Bauch reiben usw. Auch hierbei muss wieder erraten werden, welcher Spieler jeweils die Kommandos für die neue Bewegung gibt.“

| | | | |
|----------------------------|----------------|--------------|---|
| 74. Zeichen deuten Zeichen | Zettel, Stifte | 4+/ 15-30min | - |
|----------------------------|----------------|--------------|---|

Jeder zeichnet am oberen Rand seines Zettels ein kleines Bild. Nun wird der Zettel dem rechten Nachbarn weitergegeben. Dieser beschreibt in einigen Worten oder einem kurzen Satz das Bild. Dann wird das Blatt so umgeknickt, dass nur noch die Beschreibung der Zeichnung zu sehen ist. Dann wird es dem rechten Nachbarn weitergegeben. Dieser soll anhand der Beschreibung das Bild zeichnen. Dann wird die Beschreibung umgeknickt und der rechte Nachbar muss wieder in einigen Worten das Bild beschreiben. Das Spiel geht so lange weiter, bis jeder wieder seinen ursprünglichen Zettel hat (oder bis die Blätter voll sind). Zum Schluss werden die Werke verglichen und über die Veränderung gestaunt und geredet (z. B. So entstehen Gerüchte) Man kann das Spiel so oft wie man möchte wiederholen.

| | | | |
|------------------|----------------|--------------|---|
| 75. Zeichenkreis | Zettel, Stifte | 4+/ 10-20min | - |
|------------------|----------------|--------------|---|

Die Gruppe setzt sich um einen Tisch, jeder bekommt einen Stift und einen Zettel. Auf die obere Blattseite muss jeder Teilnehmer ein Tier zeichnen. Alle 20 Sekunden wird das Blatt zum rechten Mitspieler weitergegeben und der dann am Bild weiterzeichnet. Es geht so lange weiter, bis die Bilder relativ fertig gemalt sind, je nach Gruppengröße bestimmt man daher die Anzahl der Runden.

Variante: Es können auch Menschen, Sehenswürdigkeiten etc. gezeichnet werden.

| | | | |
|------------------|--------------------------------|--------------|---|
| 76. Zündholzturm | Zündhölzer + Zündholzschachtel | 5+/ 15-20min | - |
|------------------|--------------------------------|--------------|---|

Man sitzt im Kreis und jeder hat ca. zehn Zündhölzer (je mehr desto schwieriger). Die Zündholzschachtel liegt in der Mitte. Der Reihe nach legt jeder Mitspieler ein Hölzchen auf die Schachtel.

So entsteht ein Turm. Die Aufgabe besteht darin, einen möglichst hohen Turm zu bauen. Fällt der Turm während des Spieles um, bleiben die eingestürzten Hölzchen am Tisch liegen, am Rest des Turmes wird weitergebaut bis alle Hölzchen aufgebraucht sind. Variation: Derjenige, der den Turm zum Einstürzen bringt, muss die runtergefallenen Zündhölzer zu sich nehmen und hat nun mehr Hölzer zum Loswerden als vorher. Derjenige, der als erstes keine Hölzchen mehr hat, hat gewonnen.





HEFTVERZEICHNIS

Heft 1 Trainer Ausbildung

Heft 2 Spiele